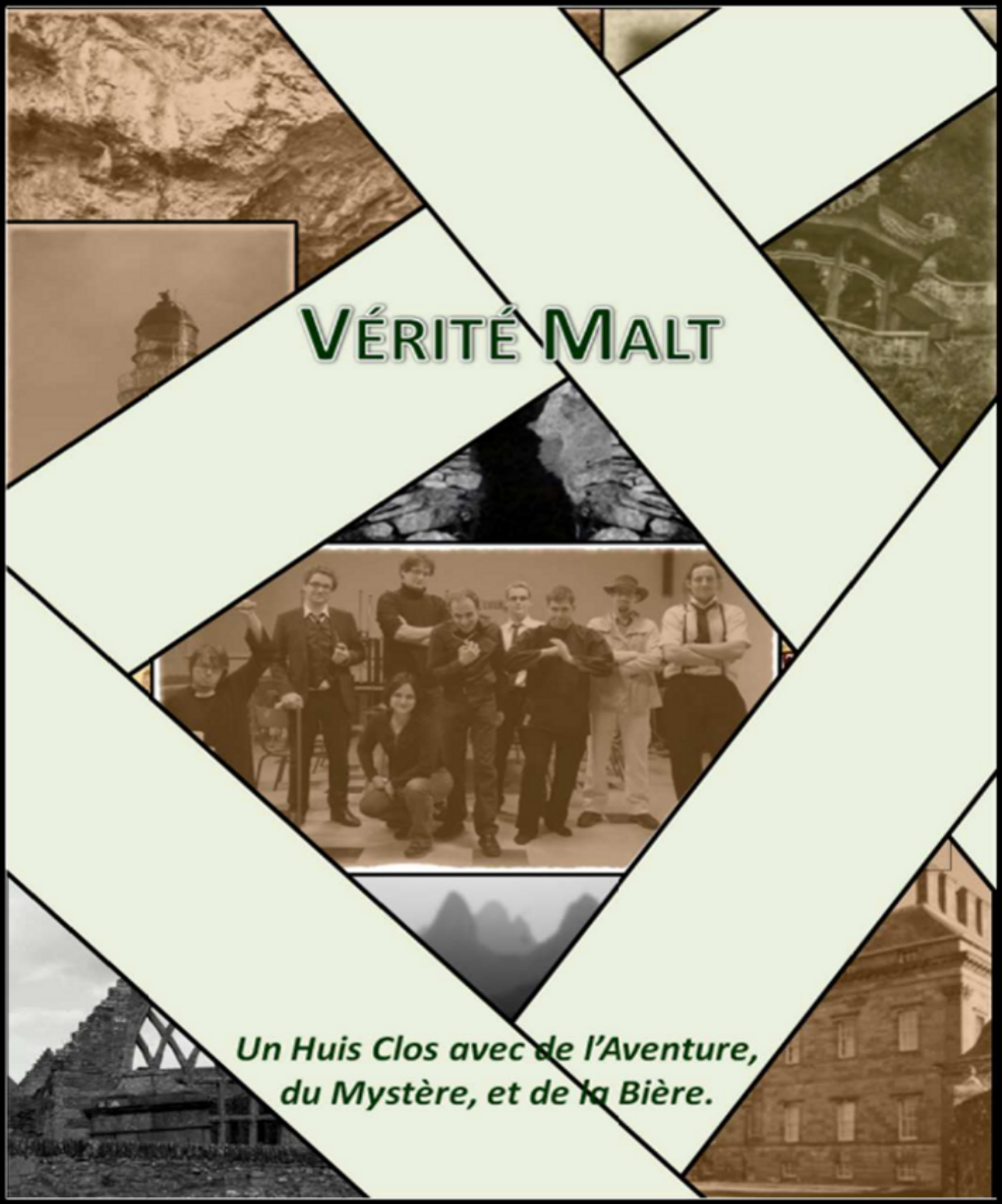
KNIGHTS IN BLACK



"Au pays de l'imaginaire, nous ne sommes jamais loin."

Association Knights In Black

"Vérité Malt" est une production des "Knights In Black", une association pour la création et la diffusion d'œuvres ludiques (jeux, JDR, huis clos, etc.). Trop de bonnes idées ne reçoivent pas le soin et le travail nécessaire à en faire un projet abouti. Les KIB ont donc à cœur d'aider les créateurs, de suivre leurs projets, de les soumettre à rude épreuve, jusqu'à obtenir une forme satisfaisante.

Venez nous rendre visite sur https://knightsinblack.wordpress.com/, ou contactez-nous à notre adresse : knightsinblack@gmail.com.

Remerciements

Merci à toutes les personnes qui ont joué le huis clos et qui l'ont testé, éprouvé, corrigé, et validé. La liste des joueurs est trop longue pour que je m'en souvienne, je les remercie donc tous en bloc. Remerciements particuliers à Bob et HS pour m'avoir inspiré sur leurs personnages, à Nico pour l'énorme travail de refonte du rôle qu'il a été le premier à interpréter (magistralement), ainsi que pour sa remarquable interprétation d'organisateur-aubergiste, à Tut-tuuut pour son intense relecture et sa patience face à mon orthographe, à Ash et Caroline, pour la qualité et la quantité de leurs retours et questions, à Marion pour m'avoir forcé à faire rejouer, à Djhizette pour tous les coups de main et sa motivation, à l'association "moi je m'en fous je triche", à l'association "Opale", au "FOG", et aux quelques joueurs qui, par une remarque saisie au vol, m'ont permis de de me mettre à la place des joueurs, et d'éclaircir l'intrigue.

Pour plus d'informations, ou des questions, contactez l'auteur (Verite.Malt@gmail.com).

Lexterbury, 1912

Une sympathique bourgade sur la côte orientale de l'Angleterre, à un jet de pierre de l'Écosse. 224 âmes, une église, une conserverie de poisson et un phare. L'endroit ne manque pas de charme, avec ses falaises de craie, ses collines verdoyantes et ses dolmens, majestueux témoins des siècles. Car à Lexterbury, chaque pierre a son histoire à raconter.

En dehors du climat (au moins 12 jours de beau temps par an, soit le double de la moyenne du pays), on apprécie la région pour son excellente bière brassée à l'auberge : "Vérité Malt" (en français dans le texte). L'auberge se dresse tranquillement à quelques lieues du village, dans le cadre typique d'une ancienne abbaye réaménagée.

Ce soir, plusieurs personnages en apparence sans histoire se pressent vers l'abbaye, mais qu'on ne s'y trompe pas : il y a dans l'air comme une odeur de soufre, un parfum d'aventure et une rumeur de secrets. Le huis clos Vérité Malt, ce sont donc des vieilles pierres, de l'aventure, du mystère, et de la bière !

Les personnages

Les **organisateurs** auront la lourde tâche d'interpréter les aubergistes, et de tout faire pour que vous passiez une bonne soirée. La famille Harisson est propriétaire de l'auberge depuis des générations (entreprise familiale). Ce sont de sympathiques tenanciers, qui ont à cœur le bien-être de leurs clients, et de fervents défenseurs de la qualité de leurs produits.

Les pensionnaires de l'auberge, bloqués par le mauvais temps, sont interprétés par les joueurs. Le genre possible des personnages est indiqué par (h/f).

(h/f) Un écrivain d'un âge avancé, un peu perdu dans ses pensées et au regard craintif, profitant du calme de la campagne pour écrire.

(h/f) Un professeur de physique de l'université d'Oxford, enthousiaste et tête en l'air, venu mener des expériences sur la propagation des ondes radio.

(h/—) Un officier britannique audacieux et chaleureux, revenant de lointaines colonies, prolixe en anecdotes exotiques.

(h/—) Un pasteur en pèlerinage, surpris par la tempête. Un homme intègr(ist)e, fiévreusement croyant, et d'une incroyable force de caractère.

(h/f) Une Lady aventureuse, historienne reconnue et femme d'affaires avisée.

(h/f) Son fidèle majordome, rencontré lors d'un voyage en chine, zen et imprégné de sagesse orientale.

(h/f) Un vagabond (attention, pas forcément un clochard), un peu "toqué" et taciturne.

(h/f) Un inquiétant ermite, bien connu dans le village, craint et peu aimé par les locaux, qui lui laissent bien souvent les tâches les plus ingrates et les plus dégradantes comme travail.

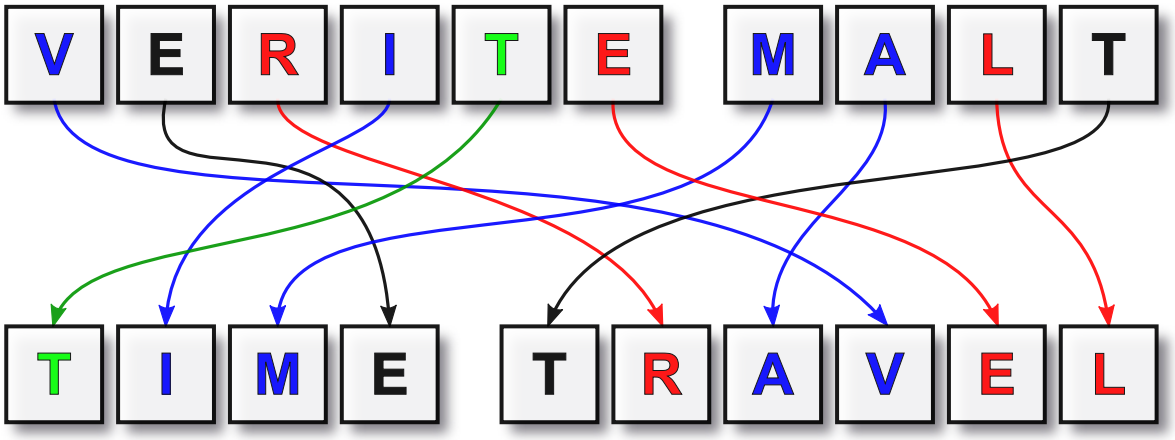
AVERTISSEMENT D'USAGE

La suite de ce document contient l'ensemble de l'intrigue du huis clos. Dès la prochaine page, vous serez confrontés à des secrets qui vous interdiront de jouer un des personnages en de bonnes conditions. Si vous êtes prêt à faire ce sacrifice, et à la faire jouer à d'autres chanceux, continuez. Sinon, refermez cet ouvrage à jamais ![1]

FIN D'AVERTISSEMENT D'USAGE

1. Non, mais je dis ça comme ça, m'écoutez pas quand je fais des grandes phrases. Jamais, jamais, disons au moins un mois ou deux, ça vous va ?

Les secrets du huis clos



"Lexterbury, 1912, c'est la première singularité spatio-temporelle observée par l'humanité. Par un phénomène connu sous le nom de siphon de Marvin, tout saut temporel mal contrôlé dans une fourchette de 5000 ans aboutit inévitablement en 1912. Bien sûr, aucun chevronné du voyage temporel ne se laisserait avoir, mais c'est une zone bien connue pour faire échouer les novices, qui risquent alors de se retrouver dans l'incapacité de réparer leur véhicule, de trouver du carburant, ou d'envoyer un appel à l'aide."

Professeur Charles Marvin, Théorie du voyage temporel, volume V.

Note d'intention

Ce huis clos est un métissage de voyageurs temporels convaincus d'être les seuls à venir d'une autre époque. Il donne l'opportunité d'interpréter des personnages hauts en couleur dans une intrigue chaotique. Nous sommes dans le divertissement "pulp". L'univers a subi une vulgarisation de bon aloi qui permet de mélanger alchimie, mythologie celtique, nazis, clones tueurs venus du futur, et quelques extraterrestres.

Pour les organisateurs, c'est un défi : les intrigues, déjà complexes et pleines de rebondissements, sont imbriquées sur une trame temporelle inhabituelle, faite de retours, de boucles, et de paradoxes. Trois organisateurs, dont au moins un bien préparé, sont nécessaires pour jouer ce huis clos dans de bonnes conditions. Préparez vos rôles, anticipez sur vos joueurs, potassez ce document, imprimez les aides de jeu, et n'hésitez pas à contacter l'auteur. Conscient de la difficulté à démêler sa prose, il sera ravi de vous éclairer.

Ce huis clos se distingue par plusieurs aspects : prévenez vos joueurs, surtout si ce sont des habitués des huis clos.

— Il n'y a pas de mort et aucune raison de paniquer (en tout cas pas en début de soirée). La tempête ne menace que de tremper quelqu'un. Pas de paranoïa, pas de complots : l'ambiance est à la convivialité. Les joueurs doivent profiter de la bière, participer au repas, et se raconter des histoires au coin du feu.

— Vérité Malt n'est pas un huis clos à secrets, c'est un huis clos de mise en scène. Les secrets des personnages sont conçus pour être dévoilés avec un maximum d'impact scénaristique. Ils sont plus souvent étranges et peu crédibles que préjudiciables aux personnages. Le rôle de l'organisateur est de mettre les joueurs sur la bonne piste pour provoquer ces révélations, ce qui justifie le caractère gaffeur, distrait, et bavard des aubergistes.

— Les personnages ont un énorme potentiel pour créer des situations décalées et des dialogues burlesques : c'est l'aspect qu'il faut encourager. Beaucoup de sessions ont été de franches réussites sans que l'intrigue ne soit démêlée.

— A l'exception du personnage de Golden, il n'y a pas vraiment de scélérat et rien n'empêche tous les joueurs d'accomplir leurs objectifs. Les conflits proviendront plus des caractères contraires et de la paranoïa naturelle des joueurs. On cherche souvent le danger là où il n'est pas.

— Pour que chacun trouve son plaisir de jeu, la violence est limitée jusqu'au dernier acte de la partie. La principale justification est d'éviter la disparition prématurée d'un joueur. Les accrochages et les menaces sont autorisés et même encouragés tout le long de la partie. Méfiance néanmoins : un joueur doit se rendre compte des répercutions sociales de ses actions. Le dernier acte peut par contre être le théâtre de tous les excès.

— Confrontés à un élément surnaturel, les joueurs doivent adopter une attitude ouverte et légèrement subjuguée. En aucun cas ils ne doivent être paniqués ou en faire une psychose. Les organisateurs doivent montrer l'exemple, en particulier lors des paradoxes temporels. Ils doivent tenir des propos contradictoires sur deux versions d'un passé qui s'effrite, sans arriver à cerner ce qui ne va pas.

— Le huis clos est scripté, et les événements nombreux. Ils ont pour but de conserver du rythme à la partie et de mettre les joueurs en porte-à-faux. L'organisateur doit être vigilant pour ne pas s'embrouiller.

Les personnages joueurs

Henri-Paul Likart (HPL) ou Hélène Pénélope

Un écrivain d'un âge avancé, un peu perdu dans ses pensées et au regard craintif, profitant du calme de la campagne pour écrire.

Qui est en fait...

Mathusalem (*HP Lovecraft, le mythe de Cthulhu, l'effet papillon (film)).*

Likart est un auteur raté, vieux, retiré du monde pour écrire un roman. Mais dans sa jeunesse, il avait l'étoffe d'un occultiste de talent. À 18 ans, à l'aide de la formule de l'éveil, trouvée dans le grimoire de Merlin l'enchanteur, il a acquis la faculté de voyager dans le temps par l'esprit à l'intérieur de son propre corps. Sans aucun contrôle, une première série de "sauts" l'a amené en 1912, encore choqué par la potion, avec des souvenirs fugitifs de sa vie (les étapes de son saut), incapable de distinguer le vrai du faux.

Il va devoir comprendre ce qui lui arrive, affûter son esprit, et maîtriser l'ensemble de ses nouveaux pouvoirs. Il est aidé par son carnet de notes. Son alter ego de fin de soirée l'a renvoyé juste avant le huis clos rempli d'inscriptions prémonitoires. Il va également découvrir ses pouvoirs au fil de la soirée.

Likart est destiné à de grandes choses : il va d'abord maîtriser son pouvoir, explorer les époques de sa vie, et se construire une existence épique. Il va ensuite apprendre à projeter son esprit dans d'autres corps, étendant son champ d'exploration aux vies des hôtes : il deviendra immortel, capable d'explorer l'histoire de l'antiquité au lointain futur. Dans les légendes, on l'appellera "Mathusalem".

Li

Le fidèle majordome de Lady McPherson rencontré lors d'un voyage en chine, zen et imprégné de sagesse orientale.

Qui est en fait...

Un autre Mathusalem (*Hiro Nakamura (Heroes)).*

Lors de ses péripéties, Mathusalem va devenir particulièrement doué : capable de figer le temps, de se téléporter, de contrôler l'esprit humain, et de voyager dans le temps. Mais même lui n'est pas invincible : il va se sacrifier pour sauver son meilleur ami, le professeur Charles Marvin, d'une attaque de François Golden, un autre voyageur temporel. Mis au pied du mur par une destruction imminente, son puissant esprit va se projeter en corps astral dans le temps et l'espace, abandonnant son enveloppe charnelle dans le futur. Il va atterrir (sans aucun contrôle) dans le corps de Li, le jeune compagnon de McPherson. Le traumatisme de l'expérience va briser sa mémoire et le rendre amnésique. Li et HPL sont deux versions de la même personne : Mathusalem.

Il ne pouvait pas mieux tomber que sur Li, puisque Mathusalem est un personnage zen, un peu perché et empli d'une sagesse mystique faisant passer Bouddha pour un névrotique. Bien sûr, il ignore tout de ses facultés à voyager dans le temps. En raison de son incroyable puissance, et d'un paradoxe temporel (Propagation WWII), Mathusalem va retrouver ses souvenirs et ses pouvoirs au cours de la soirée. Libre à lui ensuite de protéger son "Lui" passé (HPL), d'aider son ami Charles Marvin, etc.

L'esprit de Li est intact, mais il est en sommeil et ne s'exprimera jamais durant le huis clos. Il retrouvera toutes ses facultés une fois Mathusalem parti.

Professeur Charles Marvin

Un professeur de physique de l'université d'Oxford, enthousiaste et tête en l'air, venu faire des expériences sur la propagation des ondes radio.

Qui est en fait...

L'inventeur de la machine à voyager dans le temps (*Retour vers le futur*).

Le professeur est l'inventeur de la première machine permettant un voyage habité. Mis au ban de la communauté scientifique pour ses théories fantaisistes, il a patiemment travaillé dans son laboratoire pour sa grande découverte. Il vient d'arriver de 1987. Tout se passe bien pour lui, il s'est présenté comme un scientifique de l'université d'Oxford, et se livre à quelques expériences de routine en attendant que son ordinateur de bord calcule les coordonnées de retour.

Le professeur commence le huis clos sans objectif, mais très rapidement, il va créer un paradoxe temporel (Propagation WWII) qui empêchera la rencontre de son grand-père et sa grand-mère. En changeant de grand-père, il modifie son identité et devient Helmut Müller, un scientifique néonazi (dans la plus pure tradition "pulp"), ou pire encore, il risque d'empêcher sa naissance et de ne jamais exister.

Le professeur est l'inventeur de la première machine à voyager dans le temps ne nécessitant pas un psychisme surhumain. Il y a donc un important intérêt stratégique à son existence en tant que défenseur de la justice ou agent du mal.

Alexandre Démétrius

Un officier britannique audacieux et chaleureux, revenant de lointaines colonies, prolixe en anecdotes exotiques.

Qui est en fait...

Officier de la fédération galactique (*BattleStar Galactica, Star Trek*).

À la suite d'une manœuvre de combat d'une incroyable témérité pendant la guerre contre l'hégémonie Γ-T (Gamma-Tau), un empire galactique totalitaire, cet homme d'action a été ramené du futur avec son équipage. L'*Intrépide*, sa frégate spatiale, est actuellement en orbite géostationnaire au-dessus de l'Angleterre. Démétrius ignore qu'il a voyagé dans le temps. Pour tout dire, il ignorait que son moteur Ragnarök permettait de réaliser une telle prouesse.

Le brave commandant a pris sur lui d'explorer cette planète inconnue, certainement peuplée de belles indigènes et de farouches sauvages. Son principal souci est de trouver de l'Avalonium (le carburant à hyper-saut), et de calculer des coordonnées de retour. Pour cela, il dispose de toute l'aide de son vaisseau, avec lequel il est en communication radio.

S'il ne trouve pas quelqu'un capable de lui fournir des coordonnées de saut spatio-temporel, le commandant effectuera un dernier saut à l'aveugle (à la fin du huis clos), qui l'amènera dans les Caraïbes au XVII^{e} siècle. Cette fois-ci bloqué pour de bon, il terminera sa vie dans la flibuste sous le pseudonyme de "Derek le Pirate".

Il y a fort a parier que Démétrius poussera son enquête plus loin s'il entend parler de l'hégémonie, pour lui les ennemis de l'humanité.

Gontran de Mestral

Un pasteur en pèlerinage, surpris par la tempête. Un homme intègr(ist)e, fiévreusement croyant, et d'une incroyable force de caractère.

Qui est en fait...

Un courtois chevalier du moyen-âge (*Les visiteurs*).

Le gentil chevalier Gontran nous vient tout droit de l'an de grâce 1315. À la suite d'un tournoi perdu contre le marquis de Ferson son grand rival, le preux a pris la fuite pour éviter de payer sa dette. Il a cherché l'aide de Merlin l'enchanteur, et négocié son retour quelques heures avant sa déconfiture.

Malheureusement, au moment du rituel, le marquis accompagnée de fourbes Anglois lui a cherché querelle, et notre héros s'est trompé de destination. Habitué à la perfide Albion, il a pris la froque d'un abbé, songeant que personne n'oserait faire du mal à un homme d'Église.

Son principal problème sera de retourner dans son époque, en traquant d'éventuels indices laissés par Merlin (son grimoire intercepté par HPL, un rituel incomplet intercepté par François Golden, la suite du rituel encore cachée).

S'il ne réussit pas, jamais il ne retrouvera sa douce, et jamais son lointain descendant, le commandant Démétrius, ne verra le jour ! (De Mestral ↔ Demetrius, etc.). Accessoirement, Merlin sera brûlé en 1315 par les Anglais.

Le chevalier pourra porter rancune à la famille du marquis de Ferson, dont le nom est devenu "McPherson"'.

Lady McPherson

Une Lady aventureuse, historienne reconnue et femme d'affaires avisée.

Qui est en fait...

Elle-même : Jane McPherson (*Indiana Jones, Adèle Blanc-Sec, Professeur Bell*)

Jane est venue dans la région pour étudier un site archéologique récemment mis à jour par un glissement de terrain. Elle est accompagnée de son fidèle serviteur, Li.

La civilisation à l'origine du site ne lui est pas inconnue. Ses parents, Archibald et Gladys McPherson, ont dédié leurs vies à comprendre un artefact aux troublantes ressemblances hérité de leur ancêtre, le Marquis de Ferson. Leurs notes sont lacunaires, car ils ont disparu lors d'une expédition en Egypte, victimes de leur obsession.

Jane cherche elle aussi à comprendre quelle civilisation mystérieuse a pu construire ces sites, et à résoudre le mystère qui hante sa famille depuis des siècles. Elle ignore que le cercle de pierres est le vestige d'une porte de réception temporelle, le "Charon" utilisée par l'hégémonie Γ-T pour explorer l'antiquité. Elle a d'ailleurs récupéré du site, sans en connaître la nature, un mystérieux cube, et un holo-disque de la même technologie que ceux utilisés par 777, un explorateur du futur.

Lors d'une bataille épique, Merlin a bani l'hégémonie de l'antiquité et pris le contrôle du Charon (ce qui lui a permis de faire voyager le chevalier Gontran en 1315). L'hégémonie s'est rabattue sur un site en Egypte où Archibald et Gladys ont été enlevés. Archibald a été transféré au XXI^{e} siècle. Gladys est toujours séquestrée en 1912.

777

Un vagabond (attention, pas forcément un clochard), un peu "toqué" et taciturne.

Qui est en fait...

Le sauveur d'un lointain futur (*Terminator, l'armée des 12 singes, le visiteur du futur*).

Dans un futur lointain, le monde est dominé par l'hégémonie Γ-T. L'humanité s'échine comme esclave dans des mines toxiques et meurt disséquée dans des laboratoires. Dans ce monde en ruines, un héros s'est levé : 777, une anomalie qui n'est pas sensible aux puces inhibitrices et conserve son libre arbitre. Survivant par excellence, il a découvert le secret de la puissance de l'hégémonie : une machine à voyager dans le temps (le Kronos) qui lui donne le pouvoir d'éradiquer ses ennemis avant même qu'ils n'existent.

L'hégémonie a même tenté d'étendre son empire par des portes de transferts construites à l'antiquité en Angleterre et en Égypte, mais elle a perdu son emprise à cause d'un rébellion menée par Merlin.

Utilisant l'arme de son ennemi, 777 s'est lancé à travers le temps pour détruire l'hégémonie avant son avènement. Ses seuls indices : des holo-disques de données contenant des informations historiques, mais le croira-t-on ? Chacun des actes de 777 permet de changer son passé (donc le futur par rapport au huis clos), par le phénomène de la propagation et peut retarder l'avènement de l'hégémonie. Selon son astuce, il se peut même que l'hégémonie n'existe jamais, et que 777 sauve l'humanité.

Francis Lead

Un inquiétant ermite, bien connu dans le village, craint et peu aimé par les locaux, qui lui laissent bien souvent les tâches les plus ingrates et dégradantes comme travail.

Qui est en fait...

François Golden (*Sasmira, Faust*).

Cet alchimiste du XV^{e} siècle recherche l'immortalité. Il a invoqué un démon grâce au savoir de Merlin que l'enchanteur destinait à Gontran De Mestral.

Un rituel l'a fait voyager dans les corps de sa descendance pour rencontrer un sage capable de lui apprendre ce secret.

Son but est proche : apprendre à changer de corps sans l'aide du démon, permettant de retrouver un corps jeune au seuil de la mort (capacité maîtrisée par Mathusalem). Lors de la soirée, François est enfermé dans le corps de son descendant, un homme de sinistre réputation. Il est capable de faire appel au démon enfermé dans le piège à rêves qu'il porte autour du cou pour sonder les âmes, tourmenter une personne et voir le futur.

S'il réussit, Golden deviendra un immortel (le sombre reflet de Mathusalem), et en 2020, il tentera de faire passer une loi autorisant le clonage et les puces inhibitrices, afin de se doter de corps d'accueil pratiques (avec l'âge, il a de plus en plus de mal à écraser l'esprit de ses victimes). Par ses découvertes, Golden est sans le savoir un des pères de l'hégémonie Γ-T. Mathusalem et Charles Marvin tenteront de le stopper, ce qui aboutira à la mort de Mathusalem.

Lors du huis clos, vous entendrez également parler de...

Merlin l'enchanteur, membre renégat de l'hégémonie. Merlin est un immortel, qui a organisé une rebellion contre l'hégémonie et récupéré la porte temporelle de Lexterbury (les ruines qu'examine McPherson). Avec l'aide de Mathusalem il l'a transformée en machine temporelle indépendante. Il a créé la formule de l'éveil utilisée par HPL, et il a par erreur envoyé le chevalier Gontran dans le futur. Il a également mis au point les rituels interceptés par François Golden.

Il a de grandes connaissances dans la manipulation de l'esprit et des animaux, et bien sûr, sur le voyage dans le temps. Il est mort sur le bûcher peu après avoir envoyé le chevalier Gontran dans le temps. Pour les conseils d'interprétation, visiter la section à son nom du chapitre personnages non joueurs".

Et de...

Mathusalem, le patriarche, un des plus puissants yogis à avoir marché sur Terre, qui est le futur HPL et l'ancien Li. Mathusalem a voyagé à travers les époques, inspiré les travaux du professeur Marvin, travaillé avec Merlin à la remise en marche du Charon, lutté contre François Golden en 2020, et il est mort en 1942 en essayant de sauver le père de son ami Charles Marvin.

Et de...

Fritz Silber, Alison Silver, et Francis Lead, qui sont autant d'alias de François Golden. (Globalement, cherchez les noms de famille liés à des métaux.)

Et de...

Liev Takaline, co-fondateur de l'hégémonie avec Golden. Suite à une NDE (Near Death Experience) son esprit acquiert la capacité à voyager dans le temps. Il prend différentes identités aux époques qu'il peut visiter.

Au début du XXI^{e} siècle, son époque d'origine, c'est un anarchiste terroriste avec des connexions dans les milieux occultes et financiers. C'est à cette époque qu'il fait la rencontre de Golden et projette la création de son monde parfait : l'hégémonie.

Au III^{e} millénaire, dans un lointain futur qu'il a pu modeler à sa guise, il est le grand maitre de l'hégémonie. La société qu'il a créé comporte une élite dotée de capacités psychiques, capable de voyager dans le temps tout comme lui.

Son autre époque de prédilection est l'antiquité. Il s'y fait passer pour un Dieu auprès des primitifs et les manipule pour en faire ses agents. Son élève le plus doué est le druide Merlin (avant sa trahison).

L'univers de Vérité Malt

Chaque personnage voyage dans le temps à sa manière, mais nous avons fait en sorte d'unifier la théorie ! Cette partie explique tout ce que vous avez besoin de savoir sur le voyage dans le temps pour ce huis clos. Bien sûr, il n'y a pas de prétention scientifique, ce n'est qu'une histoire.

Le voyage dans le temps s'opère toujours suivant deux principes : un puissant effort mental (HPL, Li, François Golden, Liev Takaline) ou l'utilisation d'une machine (Charles Marvin, 777, Démétrius, Gontran de Mestral).

Le voyage psychique prend sa source au XXI^{e} siècle. Ce n'est pas le premier voyage temporel au sens chronologique, mais la cause de tous ceux qui ont suivi. Liev Takaline est un activiste né dans les années 1990 en Ukraine. C'est une personne très intelligente, à l'esprit exceptionnel. A l'âge de 22 ans, il vit une NDE (Near Death Experience) qui multiplie ses capacités mentales. Il acquiert la capacité de voyager dans le temps. Sa technique est dangereuse : il projette son esprit en dehors de son corps et parasite un hôte à son arrivée. Les légendes de spectres et de démons correspondent souvent à des voyageurs utilisant la projection astrale, et la plupart sont des disciples de Takaline, des agents de son hégémonie.

Liev crée un empire à son image au XXX^{e} siècle : l'hégémonie Γ-T (monde d'origine de 777). Une fois son culte établi, il renforce sa puissance par des interventions choisies sur la trame du temps. Il a des facilités pour se rendre à l'antiquité, où il se fait passer pour un dieu. Il développe son culte en Grande-Bretagne et prévoit même d'envahir l'époque. Son premier disciple, le druide Merlin, se rend compte du danger et parvient à le banir au terme d'une bataille épique. Ne s'avouant pas vaincu, Liev reproduira l'expérience en Egypte au V^{e} siècle. Pour l'ensemble de ses interventions futures, il gardera une influence discrète pour ne pas reproduire son erreur.

Si Merlin a vaincu Takaline, c'est qu'il a du talent. Il a théorisé toute la branche occulte du voyage via un cercle cabalistique appelée "Tyrine". Le rituel permettant de ramener Gontran est improvisé et ne fonctionne que sur un voyageur hors de son époque. Les occultistes pratiquant ce rituel ont besoin de 3 coordonnées pour déterminer leur destination. Celles-ci sont

inscrites dans le Tyrine. Comme un être humain normal est incapable de se guider, il a créé un piège à démons, qui contraint le démon capturé (donc un corps astral) à un service contre sa liberté.

Il pensait fournir les glyphes au chevalier et ne pouvait prévoir que François Golden détournerait son usage pour créer un rite permettant de projeter son esprit dans sa descendance (en y ajoutant l'énergie d'un sacrifice humain).

Lors de ses recherches, Merlin a également créé "la formule de l'éveil", une potion permettant d'ouvrir l'esprit d'un humain aux réalités du voyage dans le temps. L'opération n'est pas sans effets secondaires, et nombreux sont ceux qui ont perdu la raison ou la vie. Une des premières personnes à survivre à l'expérience est HPL, qui deviendra ensuite Mathusalem. Le sujet "éveillé" gagne alors la possibilité de voyager dans son propre corps à différentes périodes de sa vie. Par la suite, il peut également obtenir le don de possession, qui lui permet de voler un corps à sa mort : il devient immortel. Par éthique, il se restreint à des emprunts de quelques années au terme desquelles il laisse ses hôtes riches et prospères.

Mathusalem nous permet de nous rapprocher d'une autre personnalité exceptionnelle : Charles Marvin, professeur de l'université d'Oxford, la cause de tout voyage temporel habité. En travaillant sur l'antimatière, il découvre accidentellement un mécanisme permettant de remonter le temps. Mathusalem lui donne le petit coup de pouce qu'il lui fallait, et Charles invente la première machine à voyager dans le temps. La machine a besoin de 3 coordonnées, qui correspondent exactement aux 3 symboles utilisés par les occultistes.

L'hégémonie Γ-T ne rate pas cette occasion de s'approprier un outil de puissance. En envoyant des espions à des époques stratégiques, elle parvient à reconstruire une machine au cœur de son empire : le projet Kronos (utilisé par 777). Pour envoyer matériellement et massivement des agents dans le passé, elle construit deux portes de réception : une en Grande-Bretagne (la porte *Charon*), et une en Egypte (la porte *Anubis*). Sans ces portes d'arrivée, le Kronos permet également d'envoyer un agent seul, mais au prix d'une énergie colossale et d'un travail de haute précision.

L'hégémonie adapte les travaux scientifiques sur le Kronos au voyage spatial. En combinant une stase et des coordonnées spatiales, elle crée le moteur *Ragnarok* qui permet de réaliser des sauts plus rapides que la lumière (comme l'a fait Démétrius lors de la guerre contre l'hégémonie).

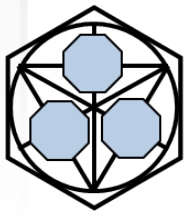
À l'antiquité, le Charon devient la possession de Merlin et Mathusalem, qui le transforment en machine indépendante. Le site (les monolithes) est utilisé pour la dernière fois en 1315, quand Merlin envoie Gontran de Mestral dans le temps.

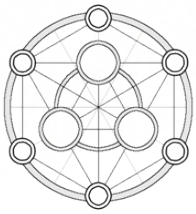
Si l'hégémonie a été bannie de l'antiquité, sa présence est restée forte au Moyen-Age en Egypte. Des connaissances interdites ont été interceptées par les ancêtres de Gontran de Mestral au retour des croisades. Son rival, le marquis de Ferson, a toujours été jaloux de cette manne occulte et cherché à se l'approprier. Après la disparition dans le temps de Gontran, Le marquis de Ferson et sa famille sont restés obsédés par le mystère de l'Anubis. Archibald et Gladys McPherson, les parents de Lady McPherson, seront d'ailleurs capturés par l'hégémonie lors d'une expédition dans le désert.

Phénomènes Temporels

Machine ou occultisme : Les coordonnées

Tout voyage temporel nécessite 3 coordonnées. On les retrouve dans les symboles du "Tyrine" laissé par Merlin pour le chevalier Gontran de Mestral, sur les relevés des ruines de Lexterbury (le Charon) retrouvés par McPherson, sur le moteur Ragnarök de l'*Intrépide* du commandant Alexandre Démétrius, sur la machine du professeur Charles Marvin. À chaque fois, il s'agit de la même figure avec 3 coordonnées temporelles (cercles) et 6 spatiales optionnelles (sommets de l'hexagone).





Les coordonnées correspondant à la stase (le maintien dans le présent) sont une flèche verticale, la variable Γ, et la variable T. En plus de représenter l'hégémonie Γ-T, elles sont utilisées comme coordonnées temporelles des moteurs de saut spatial, qui ne doivent pas voyager dans le temps (l'opération est instable).

Le siphon de Marvin

Le voyage temporel a tendance à se dérouler dans des lieux particuliers, que l'on appelle les canaux de brume. Ainsi, le commandant Démétrius s'est naturellement retrouvé près de la Terre, qui constitue un nœud important en 1912.

L'existence des canaux de brume explique également l'accumulation des voyageurs à une même époque : lorsque deux voyageurs se télescopent dans un canal, ils réapparaissent dans le monde réel. Le choc crée une singularité, un "récif" qui attire tous les suivants.

Carburant

L'énergie nécessaire au voyage dans le temps habité provient d'une réaction sur l'antimatière. L'élément utilisé est le Marvinium, l'élément d'antimatière opposé au Thorium (l'isotope le plus efficace est appelé Avalonium).

Le nom initial de Thorium provient de Thor, le dieu de la foudre. C'est en référence à cela, et au bruit d'apocalypse qu'ils font quand ils surchauffent, que les moteurs de sauts spatiaux ont été nommés moteurs Ragnarök. L'hégémonie est également friande des métaphores sinistres et des noms pompeux.

Propagation

Lorsqu'une personne modifie le passé par ses actes, les événements futurs en sont affectés. La modification n'est cependant pas "immédiate", le monde va muter, se modifier pour adopter sa nouvelle forme, sur un laps de temps dépendant de la distance à la source.

Les joueurs ont modifié la trame du temps au moment même où ils ont effectué leur saut, mais ils proviennent de différentes époques. Ainsi, tout au long de la soirée, vous allez mettre en scène des changements plus ou moins subtils dans l'auberge : un portrait qui disparaît, une moustache sortie de nulle part, et ainsi de suite. Ces événements sont soigneusement répertoriés et expliqués dans la section propagations.

Exemple : À la suite d'un retour en 1955, Marty McFly fait la rencontre accidentelle de sa mère, et empêche ses parents de se rencontrer. Sortant une photo de son portefeuille, il se rend compte que la propagation de cet événement a déjà atteint son grand frère, qui disparaît, mais pas lui, puisque sa naissance se situe plus loin dans le temps.

Paradoxe temporel

Les paradoxes temporels sont une forme particulière de propagations. Si un événement doit s'empêcher lui-même, l'univers entame un mouvement de balancier entre les deux situations extrêmes.

Exemple : Si je remonte au jour de ma naissance pour me tuer, je vais continuer à exister dans le présent le temps que la propagation me rattrape (par exemple une heure). Ensuite, comme je n'existerai plus, je ne pourrai pas me tuer. Au bout d'une nouvelle heure, cette contre-propagation rattrape la première, et j'existe à nouveau. Le petit problème pour moi devient que je n'existe plus qu'une heure sur deux. Ça m'apprendra à faire le con.

Les fantômes

À plusieurs occasions dans le huis clos, l'existence d'un personnage risque d'être annulée, bien souvent par la mort d'un lointain ancêtre ou d'un avatar du passé. Dans ce cas, le personnage devient un spectre : il est sur un autre plan d'existence, nul ne peut le voir, son souvenir disparaît petit à petit. Les périodes d'existence spectrale constituent des "crises" dont l'intensité et la fréquence augmentent au cours de la soirée, jusqu'à ce que le problème soit résolu, ou jusqu'à la disparition pure et simple du personnage. Par commodité, les spectres peuvent communiquer entre eux. Lorsqu'ils ne sont pas sous forme spectrale, les autres personnages se souviennent des personnes menacées comme s'ils avaient toujours été là, à l'ombre d'un doute prêt. On compte sur les organisateurs pour entériner cette impression.

Exemple : Gontran de Mestral est blessé à mort par le fusil laser d'un envoyé du futur. Son lointain descendant le commandant Démétrius ne peut pas exister, il devient un spectre. Pour les aubergistes, c'est comme s' il n'avait jamais existé, ils ont donc du mal à expliquer la présence de son nom sur le registre. Démétrius est immatériel, suivant 777 qui s'éclipse dans sa chambre et ne le voit pas, il le surprend à manipuler un kit médical futuriste en se demandant si la situation mérite qu'il se dévoile. Quelques minutes plus tard, la crise s'estompe, et Démétrius réapparaît (pour un temps !). Pour les aubergistes, c'est comme s'il avait toujours été là, ils ne comprennent donc pas d'où vient son "Thunderstruck" alors qu'ils avaient confisqué les armes de tous les pensionnaires quelques minutes plus tôt. Démétrius ordonne à 777 de récupérer son kit médical pour sauver Gontran au plus vite.

Propagations

Le mécanisme le plus original de ce huis clos est le phénomène de propagation. En modifiant un élément du passé, la réalité change, et les modifications sont visibles au moment du huis clos. Des modifications peuvent également survenir dans le futur ou le passé. Bien sûr, toutes les propagations possibles ne sont pas prises en compte, nous avons fait une petite sélection des situations qui peuvent s'avérer intéressantes et déconcertantes pour les joueurs. Pour vous y retrouver, consultez le schéma explicatif en fin de cette section.

Propagation Likart

Concerne : HPL, Mathusalem, McPherson.
Époques : Antiquité, 1874 à 1912.

1912, catalysé par son carnet, l'esprit de HPL retourne en 1874, lors d'une rencontre décisive pour sa carrière. Sa vie change radicalement d'orientation : c'est un aventurier et auteur à succès, le premier pas pour devenir Mathusalem. Dans l'antiquité, il assiste Merlin dans la restauration du Charon. Attention : cette propagation est soumise à l'astuce du joueur interprétant HPL, et vous serez peut-être amené à la forcer.

HP Likart est désormais un auteur à succès, inspiré par ses aventures et celles de Mathusalem. L'exemplaire d'un pitoyable livre de HPL (installé avant le huis clos) est remplacé par une série de romans à succès (Acte III : un grand auteur). Ces romans contiennent une bibliographie de HPL et une critique de son œuvre.

Donnez à McPherson un des best-sellers de HPL : "le fantôme du gouverneur espagnol", et apprenez-lui que ses parents étaient de grands amis de l'écrivain, qu'ils ont rencontré en Égypte. HPL (même s'il peine à s'en rappeler) a exploré le site de l'Anubis avec les parents McPherson. En revivant cet événement, HPL peut sauver Gladys (rien à faire pour Archibald).

Dans l'antiquité, Merlin bénéficie de l'aide de Mathusalem pour réparer le Charon. Il sera donc en meilleur état en 1912. Remplacez les notes de McPherson sur le site par la version II (éventuellement à l'aide d'un time freeze).

Propagation Pirate

Concerne : Le commandant Démétrius, Gontran de Mestral.
Époques : 1912, 1688.

1912, s'il n'a pas trouvé les coordonnées temporelles correctes, Démétrius effectue un dernier saut spatial avec l'*Intrépide*, et se retrouve en 1688 où il prend l'identité de Derek le Pirate.

Un portrait de Démétrius, effectué par un artiste du XVII^{e} siècle, apparaît dans l'auberge. Dans la légende, on peut lire la devise "La Vérité Mal Trahit Mon Nom", apprise de son ancêtre (Acte VI : Derek le Pirate).

Changez l'exemplaire des Chroniques de Lexterbury : n°4 : Piraterie.

Propagation Malt

Concerne : Gontran de Mestral, François Golden, L'auberge.
Époques : 1427, 1912.

1427 : en voyageant dans le temps, François Golden abandonne son corps. Il devient un légume, et toutes ses affaires sont récupérées par son descendant, Joseph Harisson, premier d'une longue lignée d'aubergistes.

En détournant l'usage des alambics de l'alchimiste, le premier Harisson crée la distillerie Vérité Malt, et non une brasserie. Retirez toutes les bières et remplacez-les par du whisky (Acte V : De bière à Whisky). Les aubergistes seront fiers de raconter l'illustre origine de leur établissement, bien que confus entre bière et whisky.

Une vieillerie volée par Golden dans le repaire de Merlin traîne dans la famille : une plaque de marbre sur laquelle figure l'inscription "Vérité Mal T" (c'est un fragment de la devise du chevalier Gontran : "*La Vérité Mal Trahit Mon Nom*" qu'il avait inscrit dans sa chapelle lors de son séjour chez l'enchanteur). Elle apparaît clairement au-dessus d'une porte. Merlin l'enchanteur a caché dans cette plaque un message codé permettant au chevalier de revenir à son époque.

Changez l'exemplaire des Chroniques de Lexterbury n°1 : Alchimiste. Il raconte la disparition de François Golden.

Propagation Merlin

Concerne : McPherson, Gontran de Mestral, François Golden.
Époques : Moyen-âge, 1912.

1912 : Le chevalier Gontran de Mestral retourne à son époque, et sauve Merlin l'enchanteur des griffes de l'inquisition (on suppose par défaut que le chevalier est bien parti pour y arriver). Merlin est donc vivant, il maintient toujours le Charon en activité, et efface la mémoire des fouineurs (Acte VII : le retour de l'enchanteur).

Un des aubergistes est possédé par Merlin. Prévenez Golden et Li d'un pressentiment : une puissance est apparue.

Mettez à jour les données de McPherson : le site est actif, mais ceux qui l'ont découvert sont à l'asile.

Merlin est de retour, son âme incarnée dans un aubergiste, mais il n'a pas tous ses souvenirs. Il sait qu'il doit aider le chevalier, mais comment ?

Cette propagation est instable, et sera détruite si le chevalier échoue à rejoindre son époque. De plus, Alexandre Démétrius ne verra pas le jour, une aubaine pour l'hégémonie : ajoutez 1 point de puissance de l'hégémonie, faites de Démétrius un fantôme.

Changez l'exemplaire des Chroniques de Lexterbury : n°2 : Merlin.

Changez l'exemplaire des Chroniques de Lexterbury : n°5 : Codes et ruines.

Propagation WW II

Concerne : François Golden, Liev Takaline,
: Mathusalem, professeur Marvin.
Époques : 1912, 1942, 2020.

2020, François Golden a de plus en plus mal à posséder de nouveaux corps. Sous l'alias d'Alison Silver, PDG de Silver-Labs, il développe une technologie de clonage et de puces inhibitrices qu'il tente de faire légaliser. Il est soutenu par Liev Takaline qui lui fournit main d'œuvre musclée et financement.

Le professeur Marvin et Mathusalem s'allient contre eux. Ils réussissent à les discréditer, mais Golden reconnait le professeur, et décide de tuer son père pendant la bataille d'Angleterre en 1942. Mathusalem se sacrifie, il intercepte l'avion de Golden alors sous les traits de Fritz Silber, et explose en plein ciel. Il parvient à s'extraire en corps astral *(in extremis)*.

1912, le professeur Marvin sauve le CATFISH, un bateau côtier. Lors du naufrage, le capitaine David Stinson devait s'échouer sur la plage, être retrouvé par Lady O'Hara qui serait tombée folle amoureuse de lui, et aurait donné naissance à Anna Stinson, la mère du professeur Marvin. Tout l'intérêt de jouer Marvin est d'ailleurs de rattraper cette erreur en poussant Lady O'hara dans les bras de Stinson : par l'entremise de Lady McPherson sa meilleure amie, par courrier, ou par radio.

Si le CATFISH est sauvé. Lady O'Hara fait la rencontre d'un des passagers : Otto Von Ulm. Elle tombe amoureuse de lui, donnant naissance à Hilda Von Ulm, qui en se mariant avec Karl Müller, donne naissance au froid et calculateur Helmut Müller.

Le professeur Charles Marvin (enthousiasme, humaniste, tête en l'air) va progressivement devenir Helmut Müller. Son arbre généalogique se modifie.

En 2020, Helmut Müller rejoint le camp de François Golden, Mathusalem se retrouve seul, et échoue dans sa tentative de les contrer. Mathusalem n'a donc aucune raison de mourir en 1942. En 1912, il regagne de sa puissance et de ses souvenirs.

Si 777 trempe dans cette affaire, modifiez la puissance de l'hégémonie de plus ou moins 0,5.

Propagation 777—Plan

Concerne : 777, professeur Marvin.
Époques : 1912, 1987, 2164, hégémonie Γ-T.

1912, les aubergistes décident d'agrandir leur cave. Un plan sommaire est d'ailleurs posé sur le bureau, sous un presse-papier. La région étant favorable au voyage dans le temps, le professeur Marvin fera de la cave son labo en 1987, et utilisera les extensions prévues en 1912. En 2164, le laboratoire est mis à jour fortuitement par les travaux publics, et les travaux du professeur récupérés par l'hégémonie.

En modifiant habillement le plan, 777 peut faire en sorte que les travaux publics ne trouvent rien, diminuant la puissance de l'hégémonie.

777 peut être tenté d'éliminer le professeur en 1912, mais le mal est fait : même s'il meurt lors du huis clos (surtout s'il meurt lors du huis clos), le laboratoire et les notes du professeur sont déjà en place en 1987.

Propagation 777—Flasque

Concerne : 777, professeur Marvin.
Époques : 1912, 1916 (WWI), 1987, hégémonie Γ-T.

1912, fervents entrepreneurs, les aubergistes projettent de vendre des flasques gravées au nom de l'auberge. Ils ont passé commande pour un prototype à un artisan qui a pris des libertés (il parle vraiment français et sait qu'on ne dit pas "Vérité Malt"). Les aubergistes décident de refiler la flasque lors du prochain mariage dans la région. Très rapidement, la flasque est offerte au grand-père du professeur Marvin (Otto Von Ulm ou David Stinson) lors de son mariage avec Lady O'hara. En 1916, en pleine guerre des tranchées, la flasque sauve la vie du pauvre homme en arrêtant une balle.

Charles Marvin (enthousiaste, humaniste, tête en l'air) et Helmut Müller (froid, calculateur, égoïste) ne peuvent pas exister sans cette flasque (ou un ersatz capable d'arrêter le fatal projectile). La machine à remonter le temps sera inventée par Liev Takaline en 2500, après 5 siècles de recherches laborieuses. Le professeur se sent mourir à petit feu (il passe par des crises fantomatiques).

Diminuez la puissance de l'hégémonie de 1.

Propagation 777—McPherson

Concerne : 777, McPherson, Démétrius.
Époques : 1912, 2875, l'hégémonie Γ-T.

1912, Jane McPherson est daltonienne, un trait génétique qui va traverser les âges. Un de ses descendants est pilote de la fédération spatiale naissante (et collègue de promo de Démétrius). Lors d'une mission, à cause de sa vue, il ne parvient pas à empêcher l'hégémonie de découvrir un astéroïde d'Avalonium, le carburant pour le voyage dans le temps.

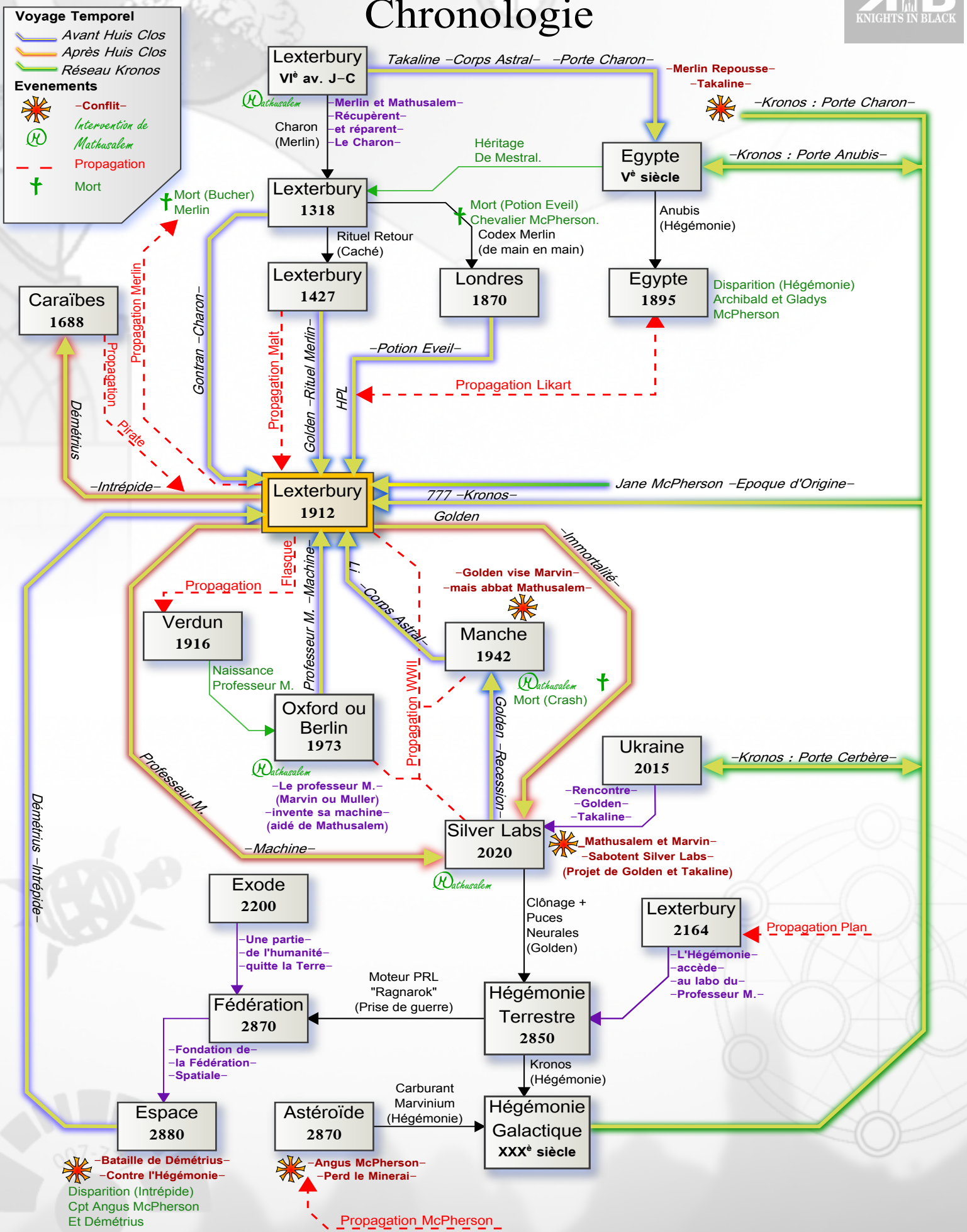
Quoi qu'il se passe, Angus McPherson, pilote de la fédération spatiale, est le commandant en second de l'Intrépide.

777 peut tenter d'utiliser une thérapie génique sur McPherson, afin que son descendant retrouve une vue parfaite.

L'hégémonie ne parvient pas à entrer en possession de l'astéroïde de Marvinium.

Diminuez la puissance de l'hégémonie de 1.

Chronologie



Personnages Non Joueurs

Geoffrey

Merlin

Mathusalem

Gladys

Archibald

Angus

Liev

"Harisson ! Joseph Harisson ! Mon ancêtre ! Vous avez bien suivi qu'il est le premier à couper avec la lignée de Golden, non ? Bon, je reprends : Joseph Harisson se marie avec Amanda Copper, la sœur des jumeaux incestueux Alice et Peter qui eurent plusieurs enfants qui aboutirent à la famille Lead, donc notre cousin est le représentant.

Il est courant de voir des familles changer de nom au cours de l'histoire, je vous ai parlé des O'hara (anciennement Oldman), ou même des McPherson d'origine Française ? De Fer-Son qu'il s'appelait leur ancêtre.

Prenez une bière : on va attaquer les Stinson et les McLorey."

On arrête plus l'aubergiste, Vérité Malt, 1912.

Les joueurs ne sont pas les seuls héros de cette soirée. Plusieurs personnages sont à la charge des organisateurs (à commencer par les aubergistes). Les descriptions suivantes vous permettront de délimiter précisément ce qu'ils savent et ce qu'ils ignorent, comment les interpréter, et de quelles intrigues ils sont les porteurs. Les lignes qui suivent sont idéales pour les organisateurs secondaires, qui n'ont pas besoin de connaitre l'intrigue à fond mais doivent tout de même donner le change. Pour saisir toutes les implications de ce que savent les personnages, consultez les sections précédentes et les indices.

Geoffrey Harisson

Je suis le propriétaire de l'auberge Vérité Malt[1] et je suis fier de veiller à la réputation de cet établissement fondé il y a de nombreuses générations. Le service est impeccable, la nourriture de première qualité, et que dire de notre bière ! C'est mon ancêtre, Joseph Harisson, qui a racheté cette Abbaye en ruine pour en faire une brasserie et un relai de voyageur. Nous avons 15 chambres confortables, plusieurs caves où nous brassons nos bières, et une grande salle commune pour les repas.

Vous avez remarqué le nom ? C'est du français qui signifie *"Véritable Houblon"* ou quelque chose dans ce gout là. Notre ancêtre avait hérité d'un vieux parchemin marqué de cette inscription, c'était son porte bonheur. Il contenait également un texte codé que je n'ai jamais réussi à traduire, à mon avis c'est la recette originale de la fameuse bière de noël de notre famille. Vous plairait-il d'inspecter l'un en dégustant l'autre ? Nous sommes friands de légendes à Lexterbury.

D'ailleurs, avez vous entendu la légende de Merlin ? Certains le placent à Brocéliande, mais il n'en est rien ! C'est ici qu'il a vécu ! Enfin, qu'il y est mort en tout cas : il a été jugé pour sorcellerie et brûlé en place publique. Ca n'a porté chance ni au prévot ni à ses gardes qui ont péri dans des circonstances étranges. On raconte qu'il existe encore un passage vers les oubliettes de l'abbaye, mais personne ne l'a jamais trouvé ! Vous pouvez consulter les articles du Père Marcus à ce sujet : de nombreuses "Chroniques de Lexterbury" sont à disposition de nos clients.

D'ailleurs, malédiction ou non, l'Abbaye a fini par subir un sort funeste. En 1427, bien après la mort de Merlin, la congrégation entière a été assassinée. On raconte qu'ils ont été victimes du sorcier François Golden, un renégat de leur communauté. Les lieux ont été abandonnés ensuite jusqu'à la fondation de l'auberge. Golden est moins connu que Merlin, mais son existence est incontestable ! Je peux vous le dire à vous qui n'irez pas le répéter : c'est un de mes lointains ancêtre. Mais le sang s'est éclairci, nous n'avons plus rien de sinistre, en tout cas, pas de ce côté de la famille : le cousin Lead, s'est une autre histoire, il fait partie de la branche pourrie de la famille. On ne le supporte que par charité chrétienne.

Mais ne parlons pas de malheur, tout est à votre convenance ? Je dois vous avouer que nous n'attendions pas une telle affluence en saison creuse ! D'habitude à cette période, nous n'avons que monsieur Likart. Il aime à se recueillir ici pour écrire.

1. en français dans le texte

Lady McPherson, je la connais de vue également : elle ne tient jamais en place, toujours à vivre des aventures à travers le monde, elle tient ça de sa mère ! C'est une bonne amie de Lady O'hara qui habite au manoir du pic. Je peux vous montrer sur la carte. Elles ont fait les 400 coups quand elles étaient enfants, je suis d'ailleurs surpris de les savoir encore célibataires, à mon avis, ce n'est qu'une question de temps.

Les autres pensionnaire, c'était inattendu, mais je ne vais pas me plaindre : le prêtre, le vagabond et l'officier ont payé en or pur ! Et puis le ferry passe aujourd'hui : le capitaine David Stinson et son Catfish nous approvisionnent en denrées fraiches, nous ne manquerons de rien, attendez de gouter mon ragoût !

Il y a aussi le professeur, vous avez dû le remarquer. Quel grand personnage ! C'est un expert en ondes radios, et croyez moi, on va en entendre parler ! D'après ce que le professeur m'a expliqué, il peut transférer des sons depuis le phare de Lexterbury, grâce aux ondes radio ! Où le progrès s'arrêtera-t-il ? Pensez aussi à tout ce que nous ne connaissons pas et qui va être élucidé par la science. L'hypnose et la lévitation, je suis sûr qu'il y a un lien avec les ondes radios !

D'ailleurs, je n'ai pas attendu pour faire entrer l'auberge dans le XX^{e} siècle, j'ai de grand projets ! Tenez, regardez ce plan, je vais faire élargir la cave et installer de nouvelles cuves, un modèle allemand plus efficace. Et j'ai pensé au marketing : voici un prototype de flasque décorée au nom de l'auberge. Oui, je sais, l'artisan ne comprenait pas le français, alors il a marqué n'importe quoi. Ma femme m'a fait la même remarque, elle dit que j'ai pas la tête sur les épaules, mais je ne vais pas m'arrêter sur un échec ! Ho, et puis la flasque, ce n'est pas perdu, je trouverai bien un anniversaire ou un mariage pour l'offrir.

D'ailleurs, j'adore ma femme, mais elle n'aime pas trop tout ce qui sort de l'ordinaire. Déjà, elle ne comprend rien aux ondes radio, et puis il y a quelques mois, un ami alpiniste nous a emmené faire de la "spéléologie", ça consiste à explorer des cavernes. Elle n'a pas aimé, soit disant qu'il fait froid et sale dans les Blackhills. Bon, j'ai quand même ramené ce caillou en souvenir, il me sert de presse-papier.

Mais assez parlé de moi. Je vous sers une bière ?

Propagation Likart

Oui ! C'est un grand auteur ! Regardez, voici un de ses best-seller ! il nous l'a dédicacé !

Propagation Malt

Ha ça ! L'auberge Vérité Malt a toujours été fière de son Whisky ! De sa bière ! Attendez, j'ai l'impression d'avoir le cerveau qui déraille. Nous sommes une distillerie, n'est ce pas ? Notre ancêtre Joseph Harisson a hérité du matériel d'alchimie du sorcier Golden dont il a fait son premier alambic. Cette plaque de marbre ? Une antiquité du sorcier également, le porte-bonheur de notre ancêtre, c'est du français, ça veut dire *"Véritable Houblon"*. Vous croyez que nous sommes victimes d'un phénomène surnaturel ? Comme c'est excitant ! Est ce que c'est à cause des ondes radio ? Quelle est votre hypothèse ?

Propagation WWII

Bravo professeur Müller ! Comment ? Marvin ? Pourtant, regardez mon registre. Ha non, en fait non.

Merlin l'enchanteur

Oui, c'est moi, le grand enchanteur ! L'immortel, le tout-puissant ! Je suis né au VI^e siècle avant Jésus Christ. Je n'étais qu'un homme à l'époque, malgré ma sagesse. Ce monde était en paix jusqu'à l'arrivée du dieu mammouth aux défenses coupées. Je fus son premier disciple, et grand fut le savoir qu'il me transmis. C'est lui qui me rendit immortel et m'appris à dominer les âmes. Nous lui érigeâmes un grand temple sous sa direction, mais nous fûmes dupés !

Comme j'avais sa confiance, il m'avoua n'être qu'un homme venu d'un lointain futur dont le dessein était de conquérir cette époque. Notre superstition et sa technologie avait fait de lui un dieu, il ne tenait qu'à moi de devenir son égal quand ses légions déferleraient sur mon monde.

J'en fus horrifié et sabotai ses plans. Les clans, fédérés sous ma férule, détruisirent le temple qui aurait permis l'invasion, et je conçus un puissant rituel pour lui interdire toute intrusion par l'esprit. La menace était écartée mais reviendra à la moindre faiblesse, je devins donc le protecteur occulte de cette région du monde.

Je ne pensais pas que quiconque tenterait de passer mes défense aussi tôt, mais rapidement, une âme se prit dans mes filets. Je fus surpris de découvrir un être ignorant tout de ma croisade occulte, innocent, et ne servant aucun maitre. Il se nommait Mathusalem. Il était comme un enfant : assommant de questions, débordant d'énergie, inconstant, mais en même temps si brillant ! Grâce à son aide nous détournâmes les ruines du temple construit par le faux dieu pour en faire une machine à explorer le temps indépendante : le Charon. Il disparut comme il était venu, un matin, sans prévenir.

Un jour, le chevalier Gontran de Mestral se présenta à moi. Ses ancêtres lui avaient transmis des connaissances du faux dieu découvertes lors des croisades. Un nouveau culte était né en Égypte. C'était le genre d'homme à balayer des empires, et il venait de me donner des informations cruciales contre mon ennemi. Je résolus de l'aider à corriger sa fortune en le renvoyant dans le passé, non sans lui avoir fait jurer que lui ou ses descendants me devront une faveur.

Le rival du chevalier qui avait provoqué sa chute l'avait suivi en trompant notre vigilance. Accompagné du prévôt et de ses troupes, il donna l'assaut sur le Charon au moment ou j'allai envoyer le chevalier. Celui-ci fut happé par les brumes du temps, et je ne réussis à m'échapper que le temps de concevoir un plan de sauvetage.

Si le chevalier avait disparu dans le futur, je devais lui laisser un message permettant son retour. Au fil de ma longue vie, j'avais eu le temps d'étudier l'art de voyager dans le temps, et élaboré quelques rituels avancés. C'était risqué, mais avec un peu de chance, le retour du Chevalier pourrait tout arranger. Je dissimulai le rituel dans la chapelle que Gontran avait aménagée, au moyen d'un code que lui seul pouvait déchiffrer. Je l'incorporai à la devise qu'il avait gravé à même le roc : *"La Vérité Mal Trahit Mon Nom"*. Je murai ensuite l'accès et fus pris pendant ma fuite avec tous mes grimoires.

Je fus enfermé à l'abbaye et laissais un dernier message dans ma cellule avant d'être livré aux flammes du bucher.

Propagation Merlin

Le chevalier a dû réussir, car je reprends conscience de mon existence. Je suis Merlin, de cela je suis certain, mais le reste de ma mémoire est flou. Je connais ce phénomène : une propagation qui me ramène à la vie en douceur. Dans quelques heures je serai à nouveau moi-même, je l'aurais été depuis toujours, mais je dois agir tout de suite. De qui suis-je en train de contrôler le corps ? Un aubergiste ? Je dois me concentrer sur la lutte contre le faux dieu, sauver le chevalier (je ne me rappelle même pas son visage), et protéger le Charon. Je dois comprendre ce qu'il s'est passé depuis ma disparition au XIV^{e} siècle, découvrir qui a reçu mon héritage, et limiter les dégâts : comment savoir si je n'a pas créé un monstre ?

Pouvoirs

Je suis encore faible et ne peux utiliser ma toute-puissance. Si on m'aide à progresser je pourrai utiliser *"les yeux de l'oubli"* pour rendre une cible amnésique. Je peux également me rappeler de la formule de l'éveil, la potion qui ouvre l'esprit d'un humain au voyage dans le temps.

Angus McPherson

Je suis le capitaine Angus McPherson, commandant en second de *l'Intrépide* sous les ordres du commandant Démétrius et citoyen de la Fédération Spatiale. Nous avons fait nos armes ensemble, et je serais prêt à le suivre jusqu'en enfer s'il n'était pas capable d'y aller juste pour diner. Servir une pareille tête brûlée n'est pas de tout repos.

Voyez : c'est l'officier supérieur d'un vaisseau en détresse, mais il fallait que ce soit lui qui mène l'opération de reconnaissance, et en solo en plus. Son addiction au risque est maladive. Bref, comme souvent je suis en charge du vaisseau. J'y apporte un peu d'ordre et l'équipage est satisfait de ne pas avoir à craindre pour sa vie à chaque minute. J'aimerais que le Commandant considère la gravité de la situation avec justesse : nos moteurs ne supporteront pas plus d'un saut hyper-espace, nous n'avons pas le droit à l'erreur.

Je me suis également donné la responsabilité de garder le Commandant en vie et d'éviter qu'il fasse quelque chose de stupide. Je supervise la mission, c'est moi qui répond quand le commandant utilise son communicateur, et c'est moi qui lui transmet les différents rapports qu'il peut nous demander : analyse chimique, ADN, traitement de l'image, scanner satellite, et bien sûr l'Ordinateur Cartographe Stellaire (qui perd les pédales en ce moment).

Propagation McPherson

Que dites vous commandant ? Oeil de taupe ? Pourquoi m'aurait-on affublé d'un pareil sobriquet alors que ma vue est excellente ! Ne vous rappelez-vous pas le carton que j'ai fait sur ce chasseur de l'hégémonie ?

L'ADN de Lady McPherson

Je ne sais pas exactement quoi vous dire. Alors nous sommes parents, c'est bien cela ? Et vous êtes mon arrière-grand-ancêtre. Commandant, promettez moi que rien ne lui arrivera ce soir ! Et surtout, interdiction de flirter !

Archibald et Gladys McPherson

Je suis un grand archéologue. Les revenus de ma chaire à l'université de Cambridge sont certes confortables, mais la famille McPherson n'est pas dans le besoin, je travaille pour la connaissance. Ma femme me suit pour le frisson. Sa renommée d'ethnologue n'est plus à faire.

Nous sommes les parents de Jane McPherson, et je regrette que nous n'ayons pas été plus présents pour elle. Avec nos recherches, nous ne l'avons pas vue grandir, c'est sa gouvernante qui s'est chargée de son éducation. Nous avons pris l'habitude de lui envoyer des souvenirs de toute la planète, ce qui ne doit pas être sans avoir influencé son choix de carrière. Nous sommes très fiers d'elle.

Si nous avons manqué à ce point à nos devoirs, c'est à cause d'une obsession qui hante notre famille depuis des générations. Lors de travaux sur notre manoir, nous avons découvert les notes de mon ancêtre le marquis de Ferson. Il fut le premier à prendre le nom de McPherson et à s'installer en Écosse. C'était un grand érudit, il était convaincu d'avoir trouvé la piste d'une civilisation oubliée de l'Histoire.

Son histoire est singulière : il avait découvert qu'une famille bourguignonne, les De Mestral, détenait les clés de ses recherches par le biais d'un ancêtre revenu des croisades. Malheureusement, le seigneur de l'époque s'accrochait farouchement à son héritage et refusait toute collaboration. Les choses s'envenimèrent, et le marquis en vint à défier le chevalier Gontran De Mestral lors d'un tournoi. Les connaissances interdites de sa famille en étaient l'enjeu. Le chevalier fut vaincu, mais refusa d'acquitter sa dette et s'enfuit. Mon ancêtre le pourchassa jusqu'en Grande Bretagne où il perdit sa trace. Le druide Merlin qui s'était acoquiné avec le chevalier ne lui fut d'aucun secours, et fut promptement exécuté par le clergé. Le marquis mit la main sur quelques documents codés mais ne put faire mieux que des conjectures. Nous ignorons ce qu'il trouva de plus mais il mourut empoisonné peu après. Depuis, personne de notre famille ne s'est intéressé à Merlin ou aux De Mestral jusqu'à nous.

Grâce à ses notes et une quantité colossale de travail, nous avons remonté la piste de l'ancêtre De Mestral parti aux croisades. Nous avons découvert au cœur du Sahara un temple morbide dédié à une divinité à tête d'éléphant et aux défenses mutilées : la porte d'Anubis. Nous ne nous attendions pas à ce qu'il soit encore fréquenté, et on nous fit prisonnier. Avec leur technologie très avancée, ils me conduisirent à travers un portail d'énergie jusqu'à un autre lieu. Gladys est restée derrière. J'ai réussi à tromper leur vigilance mais je ne suis pas plus avancé : je suis dans le futur, en 2020. Je n'ai aucun moyen de contacter ni Jane ni Gladys, mais j'ai récupéré un communicateur cybernétique à nos ravisseurs. Avec un peu de chance, quelqu'un essaiera de me contacter. Quelqu'un doit arrêter cette *hégémonie*.

Propagation Likart

HPL est un grand ami, et un sacré aventurier ! Il a dédicacé *Le fantôme du gouverneur espagnol* pour ma fille. Il faisait parti de notre expédition, nous avons été séparés dans la panique.

Mathusalem

Je suis Mathusalem, mais vous l'aurez deviné. Ce n'est pas mon vrai nom, mais à partir de ma 4e incarnation, je me suis trouvé un titre. Vous aimez ? Je trouve que ça sonne immortel. Dans mon cas, je suis capable de changer régulièrement de corps, c'est ce qui m'a permis d'explorer toutes les époques connues, et croyez-moi, c'est passionnant ! Je ne sais pas faire que ça : je sais manipuler localement le temps, le ralentir, le remonter. Sans me vanter, sur le plan intellectuel comme psychique, je me trouve absolument brillant.

J'ai d'abord vécu comme HP Likart. J'aime à y penser comme ma crise d'adolescente : mélancolique, aigri, un peu perdu. D'ailleurs, je n'étais pas très agé quand j'ai pris la potion de l'éveil pour impressionner des amis, ce n'était pas très futé quand j'y repense : un saut direct pour 1912, mais j'ai eu l'occasion d'y rencontrer des personnes fascinantes. Charité bien ordonnée commence par soi-même : j'ai donc rassuré Likart (c'est à dire moi) en lui envoyant des cartes postales. Le plus difficile est de ne pas créer de paradoxes. Je crois que la soirée s'est bien passée (pour moi, c'était il y a 600 ans), j'ai dû rejoindre mes 18 ans à la suite de cela, j'ai fait de sa vie la plus fabuleuse aventure qui soit.

Et quand j'en eus fini, j'avais maitrisé le changement de corps, et ce fut le futur qui me tendit les bras : les premiers pas de l'humanité sur la Lune, sur Mars, sur Titan ! J'explorais aussi le passé à la recherche des grands mystères de l'Histoire : Platon, les Thermopyles, le roi Salomon, l'éternité à explorer !

A force de voyager dans le temps, je localisai aussi le professeur Marvin : j'avais étudié sa théorie du voyage dans le temps dans le futur, je pus l'aider à concrétiser ses recherches. Nous allions devenir amis, mais ... plus tard.

Alors que je m'étais aventuré plus loin que d'habitude dans le passé, je fus pris au piège par Merlin. Quand on le connait, il est adorable. Il me prit pour un de ses ennemi, un membre de *"l'hégémonie"*, mais je sus bien vite dissiper le malentendu. Cette hégémonie par contre, et tout ce qu'elle avait laissé derrière elle à cette époque, du génie ! Tout le nécessaire pour construire une machine à voyager dans le temps, ce fut une joie de m'y employer ! Mais à force de discuter avec Merlin, je devins préoccupé par ces envahisseurs. Je devais en savoir plus.

Le professeur M et moi même enquêtions pendant des mois avant de nous rendre compte que Golden était le responsable. Il m'avait volé le secret de l'immortalité, et il allait en faire mauvais usage. Sous le pseudonyme de *Mat2Salem* (j'adore l'Internet du XXIe siècle), je pu infiltrer son complexe et vider ses serveurs. Les données furent diffusées au monde entier, une véritable bombe ! Mais tout ne se passa pas comme prévu : Golden nous avait vu.

Moi, j'ai toujours eu une longueur d'avance sur lui, mais la ligne temporelle du professeur Marvin était vulnérable. Je n'ai pas eu beaucoup de temps pour me préparer : j'ai rejoint l'Angleterre en 1942 et je me suis engagé comme pilote, sous le nom de Matthew Salem. Golden m'a surpris : il a attaqué le père de Marvin en plein vol. Je n'ai pas eu le choix : seul mon sacrifice put le sauver.

Comme je ne maitrise pas le corps astral, ma mémoire a été endommagée, mais en cas d'hypnose, j'en aurai des choses à raconter !

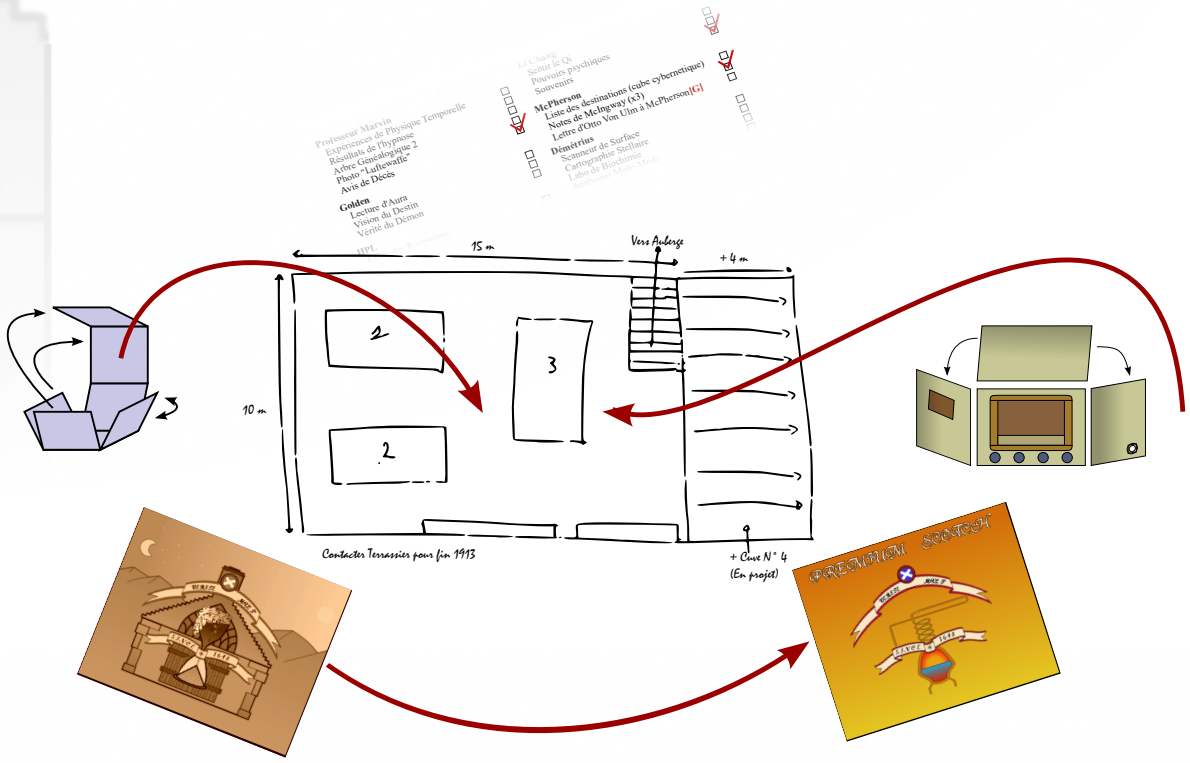
Liev Takaline

On pourrait parler de moi et de mon œuvre pendant des heures, mais je doute d'être mentionné directement dans ce huis clos. Certes, ma grandeur est nécessaire à l'existence de l'hégémonie, que je créerai même si Golden est mis hors course. J'ai toujours tenu mes distances avec mon associé et même en enquêtant sur le scandale de Silver Labs, mon nom n'apparaitra pas. 777 pourrait également parler de moi, enfin, de mon alter-égo : le grand maitre de l'hégémonie Γ-T, mais pour être honnête, je n'ai jamais frayé avec le petit personnel et nous n'avons jamais eu l'occasion de nous rencontrer. Il reste Merlin, ce Judas ! Il se pourrait qu'il mentionne "le faux dieu", un sobriquet qu'il affectionne, mais ici encore, l'esprit limité des pensionnaires de cette auberge ne devraient y voir qu'une ombre de l'hégémonie, pas la marque sublime de mon génie.

Réflexion faite, votre meilleurs chance de me rencontrer serait de jouer à Vérité Malt II, une suite pleine de rebondissements qui est actuellement en cours d'écriture.

Ecrivez à Verite.Malt@gmail.com pour être tenu au courant des avancements !

Organiser le huis clos pas à pas



Dans le centre de commandement, McPherson était au bord de la crise de nerf. Il s'était regroupé en position fœtale sous son bureau, prêt à une catastrophe imminente, et tentant sans trop y croire de chercher une protection en se jetant à terre. Il pensait à une mort proche, impression que les flammes qui parcouraient la salle rendaient fort plausible.

Au milieu de la salle de commandement, au milieu des hommes paniqués, des arcs électriques, des câbles dénudés lançant des étincelles, et des voyants Danger *qui s'allumaient dans tous les sens, le commandant Alexandre Démétrius, le buste droit, poing à la hanche, se demandait si il avait bien pensé à laisser des croquettes au chat en partant de chez lui la veille au soir.*

La dernière bataille de Démétrius A bord de l'Intrépide, 2880.

Répartition des rôles

Malgré sa complexité, *Vérité Malt* est accessible aux joueurs débutants. Il faut simplement garder à l'esprit qu'ils passeront une bonne soirée sans saisir toute l'intrigue. La réussite de la soirée commence dès la répartition des rôles : elle permet de donner vie aux personnages, de prévoir un maximum d'aventures potentielles, et de limiter les débordements.

Personnages Moteurs

777 et dans une moindre mesure McPherson et le professeur M. sont porteurs de réponses. Leurs joueurs doivent donc être ouverts à la collaboration et ne pas hésiter à partager leurs informations. Prenez également des joueurs qui n'oublieront pas les moyens mis à leur disposition et ne resteront pas inactifs : avant d'avoir des secrets à diffuser, ils doivent les débloquer. 777, en particulier, peut dévoiler l'ensemble du huis clos avec ses holodisques. Le professeur a moins d'envergure mais sa capacité d'hypnose est taillée pour débloquer les 2 Mathusalems (Li et HPL). Son talent d'inventeur aidera toujours. McPherson est désavantagé étant donné qu'il ignore son propre potentiel, mais les reliques qu'il a trouvé sur le Charon peuvent calculer les coordonnées de retour de tous les personnages en ayant besoin.

Personnages Excentriques

Nombreux sont les personnages loufoques, mais il faut résister à la tentation de les attribuer à des joueurs trop facétieux. Les feuilles de personnages comme 777, Démétrius, et Gontran pourraient permettre de justifier tous les excès : agression, vol, meurtre, incivilités. Li et le professeur M. ont le même défaut mais ne sont pas naturellement violents. De telles actions sont jouissives pour les instigateurs mais bloquantes pour les autres joueurs : vont-ils, pour le bien du huis clos, rester de marbre face à un comportement inacceptable en société ? Comment vont-ils mettre en avant leur propre histoire alors qu'un trublion accapare toute l'attention ? Attribuez donc les excentriques aux joueurs certes exubérants, mais sachant jouer en finesse. 777, vous commencez à vous en rendre compte, est un cas épineux. Si un de vos joueur a clairement plus d'expérience, attribuez-lui.

Les débutants

Li et HPL sont amnésiques mais des mécanismes du jeu les débloquent à leur insu. Ce sont les personnages les plus indiqués pour les débutants. Li peut de plus être parrainé par un joueur plus expérimenté sous les traits de McPherson. Laissez-vous ensuite guider par la personnalité des joueurs (zen ou coincé). Etrangement (c'est l'ennemi public n°1), Golden convient également aux débutants. En une dizaine de session, on ne l'a jamais vu se faire tuer.

Les duos

Si vous connaissez des connivences parmi vos joueurs, n'hésitez pas à en jouer. McPherson et son fidèle serviteur sont l'exemple le plus évident, mais il ne faut pas oublier l'alliance tonitruante de Démétrius et son ancêtre Gontran. Les deux Mathusalem peuvent se trouver assez rapidement, et Marvin fait un bon apport à cette équipe. On voit également sou-

vent se créer des alliances *du futur* (777, Démétrius, Marvin) ou *du passé* (Gontran, Golden, HPL, McPherson). Golden et 777 sont les personnages les plus solitaires.

Par expérience

On risque de beaucoup parler de l'hégémonie dont on va vite suspecter la présence parmi les joueurs. C'est la plupart du temps 777 qui en fait les frais (tué sur 40% des sessions, généralement par Démétrius). On remarque également que McPherson n'incite pas les autres joueurs à lui confier des secrets (c'est le seul à ne pas venir d'une autre époque). A ce sujet, il est donc primordial que lui seul puisse utiliser ses sources d'indices.

Equipement des joueurs

Les joueurs commencent le huis clos les poches pleines (à condition d'en avoir, ce qui est un vrai problème : rappelez-leur de prendre un sac si leur costume n'a pas de poche). Les joueurs ont une liste d'objets à préparer, et récupéreront certains indices plus complexes en début de partie. Pour ceux-ci vous trouverez un format à imprimer ou des instructions dans le chapitre "Indices".

HPL

HPL est un écrivain britannique d'un certain âge. Sa tenue est soignée et distinguée même s'il ne roule pas sur l'or. Comme il réside à l'auberge depuis quelques semaines (même si son esprit l'ignore) il a tout le confort possible : invitez le joueur à venir avec quelques objets de sa chambre (des livres, une bouteille réservée, sa marque de thé favorite, un bibelot, son pyjama, etc).

Le joueur doit vous fournir une photo que vous incorporerez aux biographies de HPL ainsi qu'au souvenir "Ma vraie nature" destiné à Li.

Dans la poche de l'écrivain se trouve un carnet sur lequel il note toutes ses idées. Comme son esprit vient de 1874, les inscriptions sont préparées à l'avance. Certaines notes proviennent même d'un avatar de HPL ayant déjà vécu la soirée. Comme dans le film *l'effet papillon*, être confronté à un témoignage écrit de ses souvenirs fait revenir HPL dans le passé. Les objets permettant cette prouesse sont marqué d'un symbole identifiable par le joueur, qu'on trouve à coté de certains passages du carnet.

Si vous souhaitez organiser plusieurs fois *Vérité Malt*, vous pouvez utiliser le même carnet recueillant les impression d'un HPL à l'autre (moyennant une habile censure).

Un passage du carnet a été recopié directement du grimoire de Merlin, il est crypté et seul Gontran de Mestral peut le décoder.

Mathusalem (le vrai, au sommet de sa puissance) se rappelle très bien de l'excitation de HPL et de sa détresse. Afin de l'aider, il lui a envoyé plusieurs cartes postales de sa propre vie. Il reste laconique afin de ne pas provoquer un paradoxe temporel, mais tente également de l'aider. Les cartes postales concernent une version de la vie de HPL dans laquelle il est devenu aventurier et un écrivain reconnu.

Li

Sa tenue respire l'exotisme et les bonnes manières (mais encore une fois, pensez aux poches). Ses vêtements doivent néanmoins être assez pratiques pour lui permettre d'évoluer avec fluidité, servir le thé, faire quelques mouvements de Tai-Chi. Ses bagages sont réduits à un nécessaire de voyage disposé dans la chambre qu'il occupe avec McPherson.

Li collectionne les souvenirs représentés sur papier. C'est une représentation immatérielle de ce qu'il a en tête, elle ne peut être ni volée, ni donnée, seulement partagée. Son dernier souvenir est le visage de Jonathan Marvin, le père du professeur, pour qui il s'est sacrifié en 1944.

Professeur Marvin

Sa tenue rappelle le professeur ou le scientifique, que ce soit par un costume vieillot ou une blouse blanche. L'âge du professeur est sans importance, mais les joueurs pourraient avoir envie de se vieillir pour rentrer dans le personnage. Il est installé à l'auberge depuis l'après-midi, il a apporté une valise avec quelques affaires (en option, les chambres sont peu fréquentées).

Le joueur doit fournir un pendule d'hypnotiseur, du matériel scientifique, et du matériel électronique.

Pour s'intégrer à différentes époques, le professeur a emporté des fripes ayant appartenu à son grand-père. Dans les poches de celles-ci sont restés quelques souvenirs de famille qui lui permettront d'estimer l'évolution de sa transformation en Müller : des indices que vous trouverez dans le chapitre éponyme. Utilisez bien les versions de départ et non celles correspondant aux avancées des propagations *WWII* et *Flasque*.

McPherson

Elle doit s'habiller comme l'aventurière/Lady qu'elle est, mais garder un accessoire incongru pour montrer sa mauvaise perception des couleurs. Il lui faut aussi prévoir un rangement pour son revolver. Elle dispose d'une grande quantité d'argent donnée comme avance pour ses recherches, et ses notes sont correctement rangées. Elle reçoit à l'avance (avec sa feuille de personnage) quelques informations qu'elle a réunies en préparation de son expédition.

En prélude à l'exploration, McPherson a reçu un mystérieux cube (indice "Cube") ainsi qu'une holocarte ($n^0 4$), à récupérer auprès de 777. Le cube est en fait un calculateur de coordonnées de saut. Les billets de McPherson comportent un symbole hors jeu reconnaissable par le joueur de Golden : ils servent à un de ses pouvoirs. L'héritage des De Mestral, hérité du marquis de Ferson, accompagne ses notes : un texte et un artefact (un communicateur temporel de l'hégémonie) que Gontran peut respectivement traduire et activer (L'objet est verrouillé sur l'ADN des De Mestral).

Lexterbury est un village isolé, le ferry est essentiel pour l'approvisionner et acheminer le courrier. Les messages et les colis sont livrés à l'auberge peu après le début du huis clos, après que les joueurs en aient empêché le naufrage. On trouvera en particulier un dossier du commanditaire de McPherson donnant des précisions sur le site du Charon. Après son sauvetage, l'éminent Otto Von Ulm, passager du Catfish et linguiste de renom, communiquera une lettre d'excuse à McPherson avec qui il devait travailler sur le mystère du Charon : il est légèrement blessé et récupère chez l'habitant.

Démétrius

Le joueur est libre de sa tenue. Un dispositif holographique se charge d'analyser les us et coutumes de la planète et de copier une tenue réaliste (argent compris). Démétrius est armé d'une arme futuriste et doté d'un communicateur radio pour ses rapports avec l'Intrépide. Il possède également un analyseur de poche.

Le joueur doit vous fournir une photo de lui le plus tôt possible, afin d'en réaliser un tableau de Démétrius devenu pirate (qui se retrouvera également dans les Chroniques de Lexterbury).

Gontran

Le chevalier a revêtu une défroque de prêtre qu'il a empruntée. Bien qu'on ne le voit pas, il porte ses frusques moyenageuses par dessous (libre au joueur de les porter ou non). Il porte un grand sac de jute dans lequel se trouvent ses armes et son bouclier (idéalement décoré aux armoiries des De Mestral). Il a également conservé une bourse pleine d'écus.

Gontran connait très bien la région, pour l'aider à se représenter les lieux, un plan commenté lui est fourni en annexe de sa feuille de personnage.

Le chevalier est un expert en messages codés, il est donc le seul à pouvoir décoder d'antiques parchemins en possession des aubergiste (leur porte bonheur responsable du nom de l'auberge), de Golden (un fragment qu'il n'a jamais pu décoder), d'HPL (extrait du codex de Merlin) et de McPherson (un héritage du chevalier de Ferson qui lui aussi a fini par apprendre le code). Vous en aurez la traduction en réserve.

Golden

Outre sa tenue sombre et un peu miteuse, le principal trait de Golden est son piège à rêve. Il le porte autour du cou en permanence et ne fait rien pour le cacher.

Comme son esprit vient de s'incarner, il ignore ce qu'il a dans ses poches : un fragment du rituel de Merlin qu'il n'est jamais parvenu à traduire (voir la section dédiée à Gontran dans le chapitre dédié aux indices), et les papiers d'identité de son hôte. Il a également en tête toutes les informations qu'il a réussi à traduire (une aide de jeu jointe avec la feuille de personnage). Golden est capable de visions extralucides qui sont liées à certains objets. Le portefeuille de Françis Lead est de ceux-ci : il porte un symbole reconnaissable par le joueur. Golden peut déclencher ses visions sans les objets, mais perdra plus de temps.

777

Lorsqu'il a subtilisé l'équipement du clone qui devait partir en mission, 777 a revêtu une tenue décrite comme pouvant être portée universellement au XX^{e} siècle. Elle est également conçue pour résister à toutes les intempéries (bonnet, mitaines, bonnes chaussures). Demandez au joueur de prévoir une tenue futuriste (collants et haut fluo), elle servira pour l'intervention d'un de ses clones et permettra de distinguer les 2. Le joueur doit également fournir une arme vicieuse (un marteau, un pic à glaçe, une clé à molette) et un kit de thérapie nanomachine.

L'élément le plus complexe de son costume est son lecteur d'holodisques, et les disques eux-même. L'une des carte (n^{0}4) est destinée à McPherson.

Aménagement des lieux

3 salles

L'auberge est divisée en 3 parties : le salon, les chambres, et "la salle noire". Tout le long de la soirée, les joueurs seront majoritairement dans le salon. Une grande table permet de prendre le repas qui se déroulera pendant le jeu. C'est une occasion de se restaurer, de changer d'ambiance, et des événements de jeu sont prévus. Le salon dispose d'un comptoir afin d'accueillir les visiteurs (près de la porte d'entrée). Il est encombré de toutes les affaires des aubergistes, et on y trouve un tableau noir récapitulant les noms des pensionnaires. Le reste du salon est aménagé confortablement (canapés, fauteuils, cheminée).

Vous n'aurez peut être pas la dizaine de chambres correspondant à l'auberge, une seule suffira. On considère que c'est une chambre générique : les personnages s'y rendent quand ils ont besoin de jouer une scène, et annoncent clairement quelle chambre ils utilisent. Chaque chambre est fermée à clé par son occupant, il faut la forcer pour fouiller. La fouille n'est pas simulée et doit avoir réellement lieu. Il faut être dans la "bonne chambre" pour accéder aux bagages.

La salle noire représente ce qui se passe dans l'esprit des joueurs : les plans astraux, les possessions, les réminiscences et autres. L'idéal est de prendre une salle nue (sans décor) avec d'éventuels effets de lumière.

Il ne manque plus qu'à instaurer une zone organisateur interdite aux joueurs, ainsi qu'un point de sortie de jeu. Si un personnage atteint le point de sortie lors du dernier chapitre, on considère qu'il parvient à fuir sans encombre. Toute sortie est définitive. Les caves peuvent être visitées virtuellement en s'adressant aux organisateurs (on peut y trouver un passage vers les oubliettes contre 1h sans indice). Idéalement il faudrait également disposer de coulisses pour la préparation des joueurs.

Répartition initiale des indices

Plusieurs éléments clés du huis clos sont agencés dans la salon. La plupart sont à imprimer à partir du chapitre "indices".

Les chroniques de Lexterbury, c'est une gazette locale tenue par le père Marcus, historien amateur quand il n'officie pas à la paroisse. Les 5 derniers numéros sont disposés dans les lieux de lecture. Ces magazines donnent des informations sur les légendes de la région : Merlin, Golden, le pirate Derek, le Charon, etc. Ils témoignent également des propagations, vous trouverez donc plusieurs variantes par numéro dans les indices. La dissimulation ne fait pas parti des mécanismes de ce huis clos : si un de vos joueurs veut cacher un secret honteux en dérobant un exemplaire des chroniques, il suffira de s'adresser aux aubergistes pour obtenir un nouvel exemplaire (prévoyez éventuellement de faire des doubles).

HPL vient régulièrement profiter de la campagne à Lexterbury, les aubergistes se sont donc procuré certains de ses ouvrages. Avant la propagation Likart, ce sont des très mauvais bouquins : aucune originalité, aucune ambition, aucun souffle. Ils sont disposés dans l'espace lecture à l'intention des pensionnaires.

Sur le comptoir on trouve quelques papiers à régler, et en particulier un plan d'une extension de la cave prévue par les aubergistes (en rapport avec la propagation *Plan*).

Un rocher de bonne taille est uti-

lisé comme presse-papier, c'est un bloc d'Avalonium (carburant du voyage temporel) ramené en souvenir d'une expédition spéléologique : une excellente piste vers un gisement significatif.

Les aubergistes ont autorisé avec plaisir le professeur Marvin à réaliser une expérience de transmission radio. Il a donc installé son matériel dans un espace adéquat : un récepteur radio, quelques outils de mesure, du câble. Le poste radio doit fonctionner et passer des messages déterminés à l'avance. Le plus simple est de maquiller un ordinateur ou une enceinte. Le poste a été apporté par Marvin, il appartenait au régiment de la Royal Air Force dans lequel a servit son père, et a été conçu en 1915. Il comporte une discrète griffe *"Royal Flying Corp"* : l'ancêtre de la RAF.

Prévoyez également les différentes pistes sonores que vous allez passer tout le long de la soirée : des parasites radio, le beau Danube bleu de Strauss, des messages de détresse en morse, une horloge qui sonne l'heure, de l'orage, et l'annonce de fin de huis clos (voir indices).

Les aubergistes possèdent une carte de la région avec tous les lieux importants. Des cartes postales sont épinglées sur les lieux touristiques.

Une grosse horloge berce l'auberge de son tic-tac monotone. Elle sonne toutes les heures (ce qui peut être simulé par la radio).

Indices en réserve

Le ferry apporte de nombreuses denrées et indices dont une flasque *Vérité Malt* que les aubergistes ont commandée.

Les propagations modifient les informations rapportées dans les chroniques de Lexterbury. 4 des 5 numéros ont une version alternative qui remplacera tous les autres exemplaires au moment de la propagation. Les aubergistes prévoiront également les bouteilles nécessaires pour transformer toutes les bières en whisky lors de la propagation éponyme.

Le nom de l'auberge provient de la devise du chevalier Gontran de Mestral, recopiée en partie par Golden et héritée par son descendant Joseph Harisson. Initialement c'est un parchemin en possession des aubergistes, mais avec la propagation Malt les aubergistes sont en possession du fragment de marbre original. Ils sont ravis de présenter l'un ou l'autre aux intéressés.

Dans les propagations, il faut également noter l'apparition soudaine d'un authentique portrait de Démétrius du XVII^{e} siècle, en uniforme de corsaire, et des quelques livres passionnants écrits par HPL après la propagation Likart.

Boisson et nourriture

L'auberge doit assurer sa réputation, il est hors de question que les pensionnaires manquent de quoi que se soit. Les aubergistes ont prévu un buffet en attendant le repas principal : saucisson, fromage, et tartines. A l'auberge Vérité Malt, le repas est servi à heure fixe : un ragoût dont le chef garde jalousement la recette. Pour la boisson, les bières brassées sur place sont généreusement fournies jusqu'à la propagation Malt : elle feront alors place au whisky distillé sur place. Les aubergistes ont également tout ce que les pensionnaires pourraient demander : du thé pour messieurs Likart et Li, ainsi qu'une tarte au citron. Tous les ingrédients étranges permettant de réaliser la formule de l'éveil du druide Merlin sont disponibles entre la cuisine et la remise.

C'est aux organisateurs de s'accommoder des limitations des participants et de leurs envies (en particulier en matière d'alcool), mais tous ces éléments doivent être représentés ou substitués.

Préparation collective

Cher joueurs, merci d'avoir répondu présents pour ce huis clos, nous espérons que vous passerez une bonne soirée. Ce huis clos a été écrit avec certaines idées en tête, que nous aimerions expliciter. Aucun huis clos n'est comme les autres, Vérité Malt ne fait pas exception.

Il n'y a pas de mort et aucune raison de paniquer (en tout cas pas en début de soirée). La tempête ne menace que de tremper quelqu'un. L'ambiance est à la convivialité : profitez de la bière, participez au repas, et racontez des histoires au coin du feu.

Vérité Malt n'est pas un huis clos à secret, c'est un huis clos de mise en scène. Les mystères des personnages sont conçus pour être dévoilés avec un maximum d'impact. Ils sont plus souvent étranges et peu crédibles que préjudiciables aux personnages. Ne soyez pas surpris si les aubergistes font des gaffes et vous dévoilent : c'est volontaire. Si à chaque huis clos vous mystifiez tout le monde par un subterfuge qui fait que jamais personne n'a su qui vous étiez vraiment, changez de stratégie. Être démasqué est justement l'occasion de raconter votre plan, puis de partir d'un rire méphistophélique avant de disparaître dans un nuage de fumée.

Les personnages ont un énorme potentiel pour créer des situations décalées et des dialogues burlesques, profitez-en.

La violence est limitée jusqu'au dernier acte de la partie afin d'éviter les disparitions prématurées. Les accrochages et les menaces sont autorisés et même encouragés tout le long de la partie. Méfiance néanmoins aux répercutions sociales de vos actes. Le dernier acte peut par contre être le théâtre de tous les excès.

N'ayez pas peur du surnaturel : nous sommes dans une ambiance d'aventure. La bonne réaction face au surnaturel est de chercher à comprendre, vous avez le droit et même devez pointer du doigt un mystère.

Vous êtes autant spectateur qu'acteur dans ce huis clos. Vous devez vous livrer en secret à une activité louche ? Ne vous cachez pas, installez-vous derrière un mur fictif à travers lequel tout le monde vous voit, et jouez. D'un autre côté, en étant témoin, feignez l'ignorance, puis revenez à la charge sous la poussée d'une intuition de génie !

Préparation individuelle

Avant le huis clos, faites le point avec chaque joueur pour s'assurer qu'ils ont le rôle en tête. Un organisateur peut s'en charger pendant les ateliers.

Pour tous

Quel alias le personnage a-t-il choisi (s'il en a besoin) ? L'équipement fourni par le joueur est-il complet ? Donnez son équipement au personnage. Demandez au joueur un petit historique de son personnage, d'où il vient, ce qu'il a fait. Quels sont ses objectifs ? Quelle va être la première chose qu'il va faire ? Indiquez au joueur son lieu de départ. Simulez les talents de combat et d'enquête du personnage.

HPL

Donnez-lui son carnet, avec la consigne de le lire dans la première demi-heure du jeu. Répétez le tic de regarder sa montre quand une horloge sonne. Faites éventuellement sonner une horloge. Interrogez-le sur son portrait chinois. Que sait-il du codex ? Conseil : il peut avoir l'air perdu, c'est normal. Qu'il n'hésite pas à aller vers les autres et à s'intéresser. Chercher des méthodes pour regagner sa concentration est une bonne idée.

777

Récupérez l'holocarte n^{0}4. Qui est l'ennemi de 777, et pourquoi ? Les holocartes sont un outil puissant et un moteur du huis clos : ne pas les négliger. Qui est Mathusalem ? Comment fonctionnent les propagations ? Comment les utiliser pour contrer l'hégémonie ? Demandez-lui d'imaginer à quoi ressemble le Kronos ? 777 parle anglais car sa puce neurale traduit. Il pourrait parler d'autres langues (mais jamais plus d'une à la fois). Expliquez-lui sommairement qu'il devra sortir pour une intervention spéciale (acte VIII). Conseil : le personnage peut mourir injustement, il ne faut pas en avoir peur ni en concevoir de l'amertume.

Démétrius

Simulez le détecteur de radioactivité. Simulez un appel d'Angus McPherson. Qui sont les ennemis de Demetrius, pourquoi ? Comment les reconnaitre ? (code barre). Nota : la traduction de la langue est réalisée par un module audio adaptatif. Conseil : rester ouvert à l'aventure, captiver l'audience avec ses récits.

Li Chang

Précisez qu'il y a 3 pistes à explorer : souvenirs 1 et 2, pouvoirs. Tout ne pourra pas être parcouru. Le tic et l'horloge : répétez le mouvement. Refaites le portrait chinois. Le personnage est amusant et décalé, il faut le jouer comme tel. Il faut être ouvert au mystère. Demandez à McPherson de vous rejoindre.

McPherson

Demandez aux 2 joueurs de créer la circonstance de leur rencontre. Li Chang peut partir. Demandez quels sont les noms des personnes que Jane connait : son père, sa mère, son compagnon, son amie d'enfance, son guide local, son expert linguiste, son ancêtre. Donnez lui l'holocarte n^{0}4. Prenez-lui l'artefact que Gontran peut identifier (ou une photo). Expliquez le système de symboles et noms de code sur le cube (voir indices). Vérifiez que le problème de vue est bien compris. Conseil : ne pas se laisser utiliser sans contrepartie. Le cube est inutile sans elle.

Professeur Marvin

Donnez-lui le portefeuille avec les affaires de famille. Il serait bien de le consulter dans la première demi-heure du huis clos. Familiarisez-le avec le poste radio. Il connait le morse. Demandez-lui 3 expériences scientifiques qu'il pourrait faire. Précisez où est son véhicule temporel (dans une grange, il ne peut rien lui arriver pendant le huis clos). Qui est Mathusalem ? Précisez le système des coordonnées et de nom de code. Conseil : jouer sereinement au début, les choses vont s'accélérer.

Golden

Donnez-lui le contenu des poches de Lead. Attention : les aubergistes peuvent être méprisants envers Lead, c'est normal. Quels lieux connait-il ? Le rituel de voyage dans le temps relevait d'un contexte unique, on ne pourrait pas le refaire facilement. Celui de création du piège à rêve, peut-être. Il faut s'intéresser au passé et au futur de Golden. Golden est puissant s'il se rend nécessaire : il faut pactiser. Il y a d'autres choses aussi importantes que l'immortalité à récupérer dans cette soirée. Jouer un génie du mal, c'est un art de vivre : il ne faut pas trop craindre de se faire démasquer et abattre.

Gontran de Mestral

Donnez-lui une représentation de l'artefact de l'hégémonie. Faite le point sur les lieux de la région à son époque. Ou sommes-nous ? Précisez qu'il peut camoufler son attirail de combat et aller le chercher pour ne pas se casser le dos toute la soirée, on sera souple en cas de castagne. Qui est le nom de son grand rival ? Quelle est la cause de leur hostilité ? Jouer Gontran : il a un coté brute qui met parfois à mal les autres joueurs : il faut rester bon joueur et accepter d'avoir d'autant moins de cerveau qu'on utilise les muscles.

Déroulement de la soirée

Ce huis clos est scripté : tout en respectant les choix de vos joueurs, des forces sont à l'œuvre et des événements prêts à survenir. Les temps mentionnés sont des estimations tirées de notre expérience : modifiez-les selon le déroulement de votre soirée. N'oubliez pas d'échauffer vos joueurs avec les ateliers de préparation.

Prologue

L'orage gronde, le feu ronronne dans la cheminée, une vieille horloge berce l'auberge de son lent balancier.

Geoffrey Harisson est captivé par le professeur Marvin en train de manipuler ses appareils. Le "cousin" Françis Lead est au comptoir, Golden vient de s'incarner à l'instant et serre son piège à rêve. HP Likart est dans un fauteuil, lui aussi vient de s'incarner dans son corps du futur.

777, Démétrius et Gontran se rencontrent devant la porte d'entrée (les joueurs sont en coulisses prêts à entrer à leur convenance).

Dans leur chambre, Lady McPherson et Li Chang (dans lequel Mathusalem est incarné depuis l'après-midi) se reposent du voyage. Tout comme les joueurs à la porte, ils sont prêts à entrer en scène au moment approprié.

Les nouveaux venus sont accueillis chaleureusement, les aubergistes leurs demandent de choisir un numéro de chambre (et de payer d'avance).

On entend des parasites sur la radio pendant que le professeur ajuste patiemment les différents boutons, puis c'est une réussite : *Le beau Danube bleu* est diffusé. Geoffrey félicite le professeur et demande des précisions : alors c'est un disque passé par le gardien du phare qui est transmis jusqu'ici par radio ? Incroyable !

Acte I : Le Naufrage (15 minutes)

Soudain, la radio crache un message en morse. L'aubergiste et Marvin effectuent une rapide traduction : Le ferry chargé de ravitailler Lexterbury est en détresse. Le phare est éteint (son gardien s'est endormi au son de Strauss), et ses coordonnées sont erronées. C'est une terrible nouvelle, car le Catfish transporte de nombreuses denrées qui seront nécessaires aux pensionnaires (Le professeur Otto Von Ulm, les ingrédients pour le ragoût du soir). Ce passage doit se jouer comme une cellule de crise : impliquez les joueurs, faites-les utiliser leur imagination et les talents de leurs personnages (Gontran connait la région, Démétrius peut faire balayage satellite, Marvin peut fabriquer un communicateur morse, etc).

C'est le début de la propagation *WWII* : l'aubergiste félicite le *"professeur Müller"*.

Acte II : Le Courrier

La livraison est immédiate, l'auberge reçoit de quoi préparer le repas, un compte rendu d'expédition et une lettre d'Otto Von Ulm pour McPherson, une flasque au nom de l'auberge, une carte postale d'Egypte pour HPL.

Acte III : Un Grand Ecrivain (Dépend de votre Joueur)

L'activation de la propagation Likart change toute sa bibliographie : *"Comment j'ai raté ma vie"* disparait au profit de *"L'immortel"* et *"Au dela des étoiles"*. McPherson reçoit en héritage de ses parents *"Le fantôme du gouverneur espagnol"*, dédicacé par HPL.

De plus, l'apparition de Mathusalem dans la trame du temps renforce Merlin à l'antiquité (le Charon est réparé). Le compte rendu d'exploration de McPherson change de version.

Acte IV : Un Chaleureux Repas (1h30)

Le repas est un bon moment pour se reposer, et pousser les relations entre les personnages dans le bon sens. Animez-le en demandant des anecdotes, en racontant les vôtres, en faisant la conversation. Deux événements viennent rythmer le repas.

Le plan de table place HPL, le professeur Marvin et Li en triangle, ils se voient les uns les autres. L'horloge sonne, ce qui provoque exactement le même tic chez HPL et Li. Le professeur pourra le reconnaître comme un tic de Mathusalem. Par la suite, l'horloge sonne toutes les heures (*sic*). Vous pouvez gérer cette périodicité avec la bande son.

Démétrius et Gontran de Mestral sont tous les deux allergiques à l'ingrédient mystère du ragoût (une plante aromatique). Cette sensibilité est bien sûr génétique (et sans danger).

Acte V : De Bière à Whisky (2h30)

La propagation *Malt* atteint l'auberge. Toutes les bières disparaissent au profit de whisky artisanal, le parchemin porte bonheur de l'auberge (où est inscrit *Vérité Mal T*) devient une plaque de marbre accrochée au mur, l'exemplaire des chroniques de Lexerbury "Le meutre de la Walpurgis" devient "La folie de l'Alchimiste".

Acte VI : Derek le Pirate (3h)

La propagation Pirate se déclenche, mais seulement si Démétrius est mal parti pour retourner à son époque (s'il n'a pas encore les coordonnées par exemple). Un portrait du commandant en uniforme du XVII^{e} siècle apparait sur un mur. La chronique de Lexterbury "Le Narval" devient "Derek le Pirate".

Acte VII : Le Retour de l'enchanteur (4h)

Les avancées de Gontran ont provoqué le retour de Merlin. Il s'incarne dans un aubergiste (les autres le craignent). Prenez la description de l'enchanteur pour l'interpréter correctement. Soudain, le Charon n'a jamais cessé d'être actif, mais Merlin l'a farouchement défendu. Tout ceux qui s'en sont approchés ont mystérieusement perdu la mémoire et sont en maison de repos. La troisième version du compte rendu d'expédition de McPherson et les chroniques de Lexterbury sur les ruines de la Winter-river et Merlin témoignent du mystère qui envahit la région.

Acte VIII : L'agent de l'hégémonie (4h30)

Nous sommes vers la fin du huis clos, l'ambiance feutrée va tomber pour laisser place à la panique.

Commencez par faire le point discrètement avec vos joueurs sur ce qu'ils ont découvert, leurs objectifs, et s'ils ont l'intention de jouer un sale tour à quelqu'un. Dites-leur que le jeu va devenir un peu plus agressif : les attaques, interdites en début de soirée pour ne pas gâcher le huis clos, deviennent autorisées. Il devient également possible de quitter le huis clos en rejoignant le point de sortie.

Un message passe à la radio : l'hégémonie envoie 778, un clone de 777 pour éliminer la brebis galeuse. 777 comprend qu'il doit sortir, faites-le changer de costume et revenir sous l'identité de 778. Ses intentions sont belliqueuses : il cherche 777, menace tout le monde, s'engueule avec l'aubergiste qu'il peut même tuer d'un rayon désintégrateur. Il doit être mis hors d'état de nuire par les joueurs.

777 peut alors revenir de sa cache. La tension est montée d'un cran, justifiant les excès.

Acte IX : Bombardement de l'hégémonie (5h)

Un nouveau message est transmis à la radio. 778 a échoué, l'hégémonie va nettoyer la zone avec une "chrono-bombe". Au terme d'un compte à rebours de 10 minutes, une explosion dans le continuum espace-temps va renvoyer tout ce qui n'appartient pas à sa propre époque au crétacé supérieur. Seuls McPherson, HPL, et les aubergistes sont protégés contre ses effets (ils appartiennent plus ou moins à cette époque). Les autres feraient mieux de partir avant l'explosion.

Rideau

AIDE DE JEU : CHECK-LIST

Accessoires à récupérer au près des joueurs

HPL
- Photo d'identité ☐

Démétrius
- Portrait en buste ☐

777
- L'holocarte n°4 ☐
- Tenue Futuriste ☐

Equipement des joueurs *(* : indice fournit par l'organisateur)*

Marvin
- Pendule Hypnose ☐
- Outils Electroniques ☐
- Matériel Scientifique ☐
- Photo "RAF"* ☐
- Arbre Généalogique [1]* ☐
- Lettre à Lady O'hara* ☐

McPherson
- Dossier "Lexterbury"* ☐
- Cube Cybernétique* ☐
- Holocarte n°4* ☐
- Liasses Billets*[G] ☐
- Arme à feu ☐
- Notes "De Ferson"+Artefact*[M] ☐

Gontran
- Hache, Bouclier ☐
- Bourse d'Or ☐
- Dossier "la Région"* ☐
- Photo Artefact Anubis* ☐

Démétrius
- Arme Energétique ☐
- Communicateur Radio ☐
- Analyseur de poche ☐

Li Chang
- Souvenir "Le Pilote"* ☐

Golden
- Piège à Rêve ☐
- Portefeuille Lead*[G] ☐
- Parchemin Crypté*[M] ☐
- Dossier "Rituel Merlin"* ☐

777
- Holocartes (x7) ☐
- Visionneuse ☐
- Kit de Soin Cybernétique ☐
- Arme Vicieuse ☐

HPL
- Carnet de notes*[M][H] ☐

Accessoires en jeu

Chroniques de Lexterbury
- N°1 : "Merlin, le bucher de l'Enchanteur" ☐
- N°2 : "Personnalités de Lexterbury" ☐
- N°3 : "Le meurtre de la Walpurgis" ☐
- N°4 : "Les ruines de la Winteriver" ☐
- N°5 : "Le Narval" ☐

Bande Son
- Parasites ☐
- SOS (Morse) ☐
- Le Beau Danube ☐
- Exterminez 777 + Ordre Chrono-Bombe ☐
- Horloge ☐
- Orage ☐

- Tableau des pensionnaires ☐
- Presse-Papier ☐
- Plan de la cave ☐
- Poste Radio[G] ☐
- Horloge[G] ☐
- Carte de la Région ☐
- Tasse de Thé[G] ☐

Livre de HPL
- "Comment j'ai raté ma vie" ☐

Accessoires en Réserve

Cartes Postales Mathusalem
- Egypte[H+] ☐
- Pérou[H+] ☐
- Chine[H+] ☐

Chroniques de Lexterbury
- N°1 : Merlin, l'enchanteur trompe la mort ☐
- N°3 : La Folie de l'Alchimiste ☐
- N°4 : Hommage au Père Marcus ☐
- N°5 : Derek le Pirate ☐

Le porte bonheur des aubergistes
- Plaque Marbre[M] ☐
- Format Parchemin[M] ☐

Livres Likart
- Le fantome du gouverneur espagnol[H+] ☐
- L'immortel[H+] ☐
- Au delà des étoiles[H+] ☐

- Message Merlin (Oubliettes)[M] ☐
- Portrait de Démétrius (en Pirate)[M] ☐
- Flasque de Whisky[G] ☐

M: A Traduire (Gontran de Mestral)
G : Symbole de Vision (Golden)
H : Symbole de Recession (HPL)
H+: (Après Propagation Likart)

RESERVE AUX ORGANISATEURS : ORGANISER LE HUIS CLOS

Indices par personnage

777
- Contenu des Holocartes (x7) ☐
- Indicateur de Puissance de l'Hégémonie ☐

Professeur Marvin
- Expériences de Physique Temporelle ☐
- Résultats de l'hypnose ☐
- Arbre Généalogique 2 ☐
- Photo "Luftewaffe" ☐
- Avis de Décès ☐

Golden
- Lecture d'Aura ☐
- Vision du Destin ☐
- Vérité du Démon ☐

HPL
- Effets des Recessions ☐
- Potion de l'Eveil ☐

Gontran
- Décrypter un message codé ☐

Li Chang
- Sentir le Qi ☐
- Pouvoirs psychiques ☐
- Souvenirs ☐

McPherson
- Liste des destinations (cube cybernetique) ☐
- Notes de McIngway (x3) ☐
- Lettre d'Otto Von Ulm à McPherson[G] ☐

Démétrius
- Scanneur de Surface ☐
- Cartographie Stellaire ☐
- Labo de Biochimie ☐
- Analyseur Multi-Mode ☐

Boisson et Nourriture

- Bière ☐
- Whisky (après propagation Malt) ☐
- Ragout avec ingrédient mystère ☐
- Tarte au citron ☐
- Thé vert ☐
- Buffet Froid ☐
- Potion Eveil ☐

Déroulement de la Soirée

Prologue
- Professeur M. sur le poste radio. ☐
- Françis Lead au comptoir. ☐
- HPL dans un fauteuil. ☐
- 777, Démétrius, Gontran à l'entrée. ☐
- Li et McPherson dans leur chambre. ☐
- Diffusion de "Ce beau Danube Bleu" ☐

Acte I : Le Naufrage (15 min)
- SOS en morse sur la radio. ☐
- Coordonnées du CatFish éronnées. ☐
- Phare éteint. ☐
- Propagation WWII ☐

Acte II : Le Courrier (Immédiat)
- Lettre Otto Von Ulm (McPherson) ☐
- Carte Postale Egypte (HPL) ☐
- Compte Rendu Exploration n°1 (McPherson) ☐
- Flasque Vérité Malt ☐

Acte III : Un Grand Ecrivain
- Déclenché par HPL ☐
- -"Comment J'ai raté ma vie" ☐
- +"L'Immortel" ☐
- +"Au delà de étoiles" ☐
- +"Le fantôme de gouverneur espagnol" ☐
- Rapport d'Exploration N°2 (McPherson) ☐

Carte Postale, Progression Marvin, Souvenir Li ☐

Acte IV : Un Chaleureux Repas (1h30)
- Instant Discution ☐
- L'horloge sonne : Tic Mathusalem ☐
- Allergie de Démétrius et Gontran ☐

Acte V : De Bière à Whisky (2h30)
- Enlever les Bières ☐
- Distribuer le Whisky ☐
- -"Le meurtre de la Walpurgis" ☐
- +"La folie de l'Alchimiste" ☐
- Plaque de Marbre "Vérité Malt" ☐

Acte VI : Derek le Pirate (3h)
- Portrait de Démétrius ☐
- -"Le Narval" ☐
- +"Derek le Pirate" ☐

Carte Postale, Progression Marvin, Souvenir Li ☐

Acte VII : Le Retour de l'Enchanteur (4h)
- Un aubergiste devient Merlin ☐
- -"Le Bucher de l'Enchanteur" ☐
- +"L'Enchanteur Trompe la Mort" ☐
- -"Les Ruines de la WinterRiver" ☐
- +"En Hommage au Père Marcus" ☐
- Rapport d'Exploration n°3 (McPherson) ☐

Acte VIII : Agent de l'Hégémonie (4h30)
- Message Radio : "Exterminez 777" ☐
- 777 s'eclipse et se déguise ☐
- Intervention musclée de 778 ☐
- Violence autorisée ☐
- Fuite autorisée ☐

Acte IX : Bombardement de l'Hégémonie (5h)
- Message Radio : "ChronoBombe" ☐
- Compte à rebours 10 minutes ☐
- Reste McPherson, HPL, et les aubergistes. ☐

Jeu et Mise en scène

Pendant ce temps dans un autre huis clos du même univers,Océan atlantique, 1923.

Règles du jeu

Unité de Lieu, de Temps, et de Vraisemblance

Le jeu est prévu pour durer entre 5 et 6h en huis clos. Les joueurs peuvent évoluer librement entre le salon et les chambres. Ils peuvent intéragir avec l'extérieur par radio ou par courrier. En accord avec les organisateurs, ils peuvent occuper la salle noire ou disparaitre en coulisses pendant que leur personnage visite la cave. Evitez d'ailleurs qu'un groupe trop important utilise la cave comme prétexte à s'isoler : une telle démarche casse l'immersion du huis clos en passant d'une histoire jouée à une histoire racontée.

Il est interdit de sortir de l'auberge ou d'user de violence excessive avant la fin du huis clos (marqué par l'arrivée de 778). Jusqu'à ce moment, les joueurs doivent contraindre leur personnage et se trouver une excuse. Il ne s'agit pas que de respecter une contrainte, c'est une construction dramatique faite d'une montée de la tension jusqu'à un point de rupture. L'acte final doit se dérouler dans une explosion de panique et de confusion (c'est d'ailleurs pour cela qu'il est aussi court). Tous les personnages peuvent alors quitter le huis clos en se rendant au point de sortie. Si personne ne les en empêche, ils sortent du jeu définitivement.

C'est aux organisateurs de définir le niveau de réalisme du huis clos. Vérité Malt a été écrit sur un ton humoristique, il n'y a donc pas d'incohérence à ce que les accessoires du huis clos soient décalés. L'important est de respecter une cohérence, et de l'expliquer à vos joueurs. Ils vont devoir manipuler les objets en jeu que se soit des mots sur du papier ou des copies parfaites : donnez leur les moyens de le faire. Il n'y a rien de choquant à ce qu'un post-it marqué "revolver" représente une arme à feu dans votre huis clos, mais on doit quand même pouvoir tirer avec, le recharger, etc...

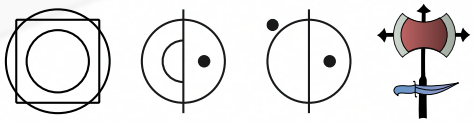
Techniques hors-scène

Autant que possible, on jouera les situations instinctivement (séances de Tai-Chi, exorcisme, hypnose, communication radio, larcin). Pour les situations extrêmes, un hors-jeu cadré prend ponctuellement le relais.

Si un organisateur a besoin d'intervenir sur le huis clos, il peut geler la scène en prononçant "Freeze" à haute et intelligible voix. Les joueurs ferment les yeux. Ce peut être l'occasion de donner des précisions sur la scène : expliquer un phénomène, recadrer une situation, modifier subrepticement le décor. Pour ne pas déconnecter du jeu, utilisez ce stratagème avec parcimonie.

Les actions spéciales des personnages se comptent en minutes. Soit une action peut se faire avec une certaine fréquence (toutes les heures par exemple), soit on considère qu'il faut du temps pour que l'action se fasse. Pendant ce laps de temps, le joueur n'est pas bloqué : il se contente d'un mime de quelques secondes puis retourne au jeu. Le résultat est obtenu immédiatement : c'est une petite irrégularité qui évite que l'organisateur oublie une requête. Pensez à garder une montre dans l'espace organisateur, et à faire une feuille de requêtes (les joueurs n'auront pas le temps de surveiller).

Certains indices destinés à Golden ou HPL sont dissimulés parmi les accessoires, et un symbole permet de les identifier conformément à leurs feuilles de personnages. Ces dessins ne sont pas vraiment là, les autres joueurs doivent donc en faire abstraction. Même les personnages concernés ne voient pas des symboles, ils ressentent que leurs pouvoirs sont utilisables. On retrouve un symbole pour Golden (Visions) et deux pour HPL : avant et après la propagation Likart (Récession). Il n'y a pas de symbole sur les messages traduisibles par Gontran de Mestral : tout le monde se rend compte qu'ils sont cryptés. Les objets ayant appartenu à sa famille portent par contre son sceau ce qui peut le guider.



Symboles de Golden (1) et HPL (2,3), Blason De Mestral

Combat

La plupart des combats seront résolus dans le feu de l'action de manière très simple : le résultat dépend des circonstances et de l'intention. Un tir dans la tête tue, un dans le genoux estropie, un coup de poing assomme. L'agresseur doit exprimer son intention par un mot bref et approprié : généralement *Assommé !* ou *Mort !*. Les possibilités sont limitées selon les personnages et leur équipement, il est toujours possible d'appliquer un effet moins drastique comme une clé de bras au lieu d'assommer, ou une blessure grave à la place d'un meurtre.

On distinguera pour l'application des effets trois situations : en opposition, pris par surprise, et inconscient.

L'action est une attaque par surprise si la cible n'a pas le temps de demander une défense à voix haute. Les attaques par surprise sont automatiquement réussies. En cas d'opposition les adversaires s'affrontent à marteau-ciseaux-papier, le vainqueur décide de l'issu de la passe (toujours en fonction de la situation et de ses talents) et bloque l'attaque adverse. Une personne inconsciente ne peut pas se défendre (mais on peut la protéger).

Les mêlées se résolvent en tour par tour, chaque personnage indique sa cible en la désignant avec un marteau-ciseau-papier. Si elle ne se défend pas ou si elle perd la confrontation, la cible subit l'effet. Il est possible, en cas de triangulaire, que tous les protagonistes perdent.

Il y a deux stratégies face aux tirs : se mettre à couvert (impossible d'être touché) ou réduire la distance pour passer au contact et se battre normalement. Dans ce dernier cas une confrontation détermine si la cible est blessée pendant son mouvement. Le tireur ne risque rien.

Compétence	Maitrisée par	Effet
A Couvert	Tous	Défense contre les tirs. Nécessite un vrai couvert. Impossible de bouger. Un personnage à couvert n'est pas touché par les tirs.
Bouclier	Gontran	Le chevalier peut réduire la distance en restant à couvert (contre un seul tireur à la fois).
Assommer	Tous	Rend inconscient pour quelques minutes.
Achever	Tous	Sur un personnage inconscient. Automatique si personne ne fait barrage.
Arme	Gontran, 777, McPherson, Démétrius	(Armés de départ) Un personnage qui a trouvé une arme peut tuer.
Symbole Gagnant	Gontran, Démétrius, Li Chang	Ces personnages gagnent sur une égalité s'ils jouent leur symbole fétiche (respectivement Marteau, Ciseaux, Papier). Ils peuvent choisir de perdre volontairement.
Coriace	Gontran	Le chevalier doit prendre deux coups pour être assommé.
Très Coriace	Gontran	Le chevalier est assommé par les armes ou les assassinats.
Assassinat	Golden et 777	Tue par surprise, même à mains nues.

Règle d'occupation simultanée

Vérité Malt est un jeu à mise en scène : vos joueur sont à la fois acteurs, intrigants, et spectateurs. Dans l'auberge chaque personnage a sa chambre, mais sur les lieux du huis clos, une seule pièce les représente toutes. Les joueurs doivent faire un effort pour que les personnages dans des pièces différentes ne se voient pas comme si un mur invisible les séparait. Ils sont néanmoins spectateurs de la scène jouée par les autres.

On se permet alors une légère transgression à la séparation entre joueur et personnage : ce qu'à vu le joueur devient une intuition ou une déduction de génie pour le personnage. Il peut légitimement intervenir sur la base de celle-ci.

L'occupation simultanée concerne également les objets rangés dans les chambres. Une étiquette indique dans quel lieu ils se trouvent réellement, mais tous les joueurs peuvent les voir.

Paradoxes temporels et fantômes

Lorsqu'une propagation survient, c'est tout un pan du décor qui doit changer très rapidement. L'idéal est de profiter d'un instant de distraction des joueurs. Si ce n'est pas possible, faites un arrêt du temps. Le rôle des aubergistes est crucial pour entériner les propagations. Ils ne remarquent pas les modifications avant d'être mis devant les faits. Ensuite, ils fournissent l'explication logique à la nouvelle situation (*Ce portrait a toujours été là, c'est un pirate Anglais originaire de la région*). Peu après, ils se rendent compte qu'il se passe des choses étranges, mais ne seront pas en mesure de donner une explication convaincante. Les joueurs auraient-ils une hypothèse ?

Les paradoxes temporels qui effacent un personnage le transforment d'abord en fantôme. C'est une conséquence limitée aux manipulations du temps : tuer un personnage crée un cadavre, pas un fantôme. Profitez que le joueur soit isolé pour lancer une crise fantôme : stoppez la scène et annoncez aux autres joueurs que le joueur fantôme sera invisible pour leurs personnages jusqu'à nouvel ordre . Ils oublient son existence passée tant qu'ils ne sont pas confrontés à une preuve directe. Une fois la surprise passée, indiquez également au spectre qu'il ne doit pas interagir physiquement avec les autres (pousser, ou bloquer). Il est par contre immatériel et libre d'espionner.

Quand il réapparait, ils doivent se comporter comme si le personnage n'avait jamais disparu. Ici aussi, ils pourront réagir à une preuve directe du contraire (personne ne se rappelle du rôle du fantôme lors d'un événement quelques minutes plus tôt).

Ateliers et exercices de préparation

Vos joueurs ne sont ni dans votre tête ni dans la mienne : il ne peuvent pas deviner ce qui est attendu d'eux pendant ce huis clos. Les ateliers sont un mélange d'exercices de théâtre et de mises en situation. Ils permettent de confronter les joueurs aux points importants du huis clos afin de solutionner les problèmes avant de commencer à jouer. N'hésitez pas à ajouter vos propres exercices.

Occuper l'espace

Ce premier atelier fait travailler le corps, les émotions, les personnages, le méta-jeu, et détend avant la partie. Prenez un espace dégagé, et faites y marcher les joueurs. Ils doivent marcher d'un bon pas en cherchant à occuper tout l'espace possible en allers-retours. Les collisions doivent être évitées sans changer de trajectoire.

L'organisateur reste statique et donne les instructions de l'exercice. Lors d'une première étape attribuez des actions à différentes consignes. Par exemple, quand vous dites "un", les joueurs doivent sauter. Quand vous dites "deux", ils doivent taper des mains. Sélectionnez quelques échauffements physiques et des actions relaxantes (rire, s'étirer, bailler, répeter une phrase, se serrer la main, chanter). Faites interagir les joueurs. Continuez à ponctuer

les étapes suivantes avec ces interventions pour rompre la monotonie.

Au bout de quelques minutes, demandez aux joueurs de moduler leur comportement. Ils doivent se saluer à chaque rencontre de manière neutre, puis triste, joyeuse, etc... Finalement, demandez leur de rentrer dans leur personnage et de saluer comme il le ferait.

La dernière phase aborde les règles de méta-jeu propres au huis clos : déclenchez un "Freeze" (les joueurs s'arrêtent), donnez leurs des indications hors jeu (vous êtes désormais dans le désert, vous ne pouvez plus parler, etc) afin d'illustrer le concept. Une fois que les joueurs sont à l'aise, faites disparaitre une personne.

Un joueur devient fantôme. Lors d'un "Freeze", expliquez que le joueur va devenir invisible. Donnez les indications nécessaires pour ajuster la réaction des joueurs (fantôme ou normaux). Invitez les fantômes à hanter les vivants.

L'Arène

Ce second échauffement a pour objectif de présenter les règles de combat. Formez un grand cercle, placez 2 chaises et des armes fictives au milieu. Annoncez aux joueurs que nous sommes dans une arène de gladiateurs pour cet exercice. Prenez un volontaire et faite une démonstration. Illustrez les concepts de surprise et de couvert (avec les chaises). A chaque fois, faites la démonstration vous même puis laissez un joueur s'exercer. Quand vous avez présenté toutes les règles, répartissez des personnages fictifs du tableau suivant et faites se battre les joueurs dans différentes conditions : en duel, en mêlée, à distance, par surprise. Simulez les cas d'un personnage cherchant à fuir (point de sortie), d'un personnage en protégeant un autre inconscient. Trouvez vos marques et fixez votre interprétation des règles.

Le but n'est pas d'instaurer une compétition mais de rendre les affrontements aussi fluides que possible pendant le huis clos. Insistez sur le fair-play.

Personnage	**Talents Spéciaux**	**Description**
Vlad le sanguinaire	Ciseaux gagnants, armé (épée), très coriace.	Vampire
Padre Valentine	Feuille gagnante, armé (tir)	Chasseur de Vampires
Maitre Tao	Bouclier, coriace.	Grand maitre Chinois
La Mort Orange	Assassin	Ninja
Isidore le Palfrenier	Marteau perdant	Freluquet
El Poyo Loco	Marteau gagnant	Luchadore
Commandant Baston	Bouclier, armé (tir)	Brigade Anti-Emeutes

Le Cercle

Formez un cercle, et faite un tour des prénoms *en jeu, avec les alias*. Puis chaque personne donne le nom de son voisin de droite, puis de gauche. Puis chaque une personne en appelle une autre qui poursuit la chaine(*Charles Marvin appelle Henri Paul Likart*). Accélérez la cadence.

Le chapeau aux concepts

Mot (évocation)	Type	Description
Bonjour !	Petit jeu	Saluez votre voisin à tour de rôle comme le ferait votre personnage.
Timing !	Explication	Durée du huis clos, condition de sortie, événement de panique.
Combat !	Petit jeu	Voir 'l'arène'. Ne pas utiliser les talents des personnages du huis clos.
Ambiance !	Explication	Un univers "Pulp" : aventure, exploration, mystère, retournements de situation rocambolesques.
Occupation simultanée	Démonstration	Séparer les joueurs en 2 groupes. Un meurtre a lieu dans une chambre.
Symboles !	Explication	Les 3 symboles d'activation. Comportement en leur présence.
Freeze !	Explication	Arrêter le jeu, modifier un élément, et reprendre.
Espace	Visite	Faite le tour du propriétaire. Nature de chaque zone.
Mort	Explication	Dans ce huis clos, les morts sont arbitraires. Un accès de paranoïa, une confrontation ratée, ça va vite. Ne pas en concevoir de l'amertume ou se mettre sur la défensive.
Initiative	Encouragement	Une idée ? Demandez aux organisateurs. Si c'est possible on improvisera, si c'est contraire à l'intérêt du jeu vous le saurez (exemple : organisateur, je vole tous les journaux qui me mentionnent).
Coïncidences	Explication	Les indices sont souvent directs. Si deux personnes ont le même nom par exemple, elle sont reliées. La coïncidence énorme, c'est presque un code du roman d'aventure.
Réaction	Explication	Réagir logiquement à la situation, pousser la scène jusqu'à sa conclusion. Le vol n'est pas juste un moyen de récupérer des indices. Casser vos habitudes de murder party.

Cet exercice se prête bien à l'attente associée aux briefings individuels, et convient si vous n'avez pas l'espace pour les exercices précédents. Un chapeau contient plusieurs papiers avec des mots clés concernant le huis clos. On en pioche régulièrement.

Pour les joueurs : Feuilles de personnages

"—Mais vous vous rendez compte, taxer le Whisky, si c'est pas déloyal !
—Si je comprends bien, vous trouvez que votre gouvernement utilise trop la répression ? Honnêtement, j'ai connu des endroits où pour dire ça, on vous faisait un trou dans la tempe et on trifouillait dedans jusqu'à ce que vous soyez d'accord.
—De toute façon, la démocratie, ce n'est qu'une mode, ça ne marchera jamais.»
Discussion autour d'un verre, Vérité Malt, 1912.

Commandant Alexandre Démétrius

Personnage et Historique

Démétrius

Oublions la Terre, oublions 1912. Vous n'êtes pas officier britannique, mais le commandant Alexandre Démétrius, de la fédération spatiale. Depuis votre sortie — major de promotion — de l'académie galactique, vous luttez contre l'hégémonie Γ-T (Gamma-Tau), afin que prévale la liberté.

C'est d'ailleurs grâce à vous et à votre fidèle second, le capitaine Angus McPherson surnommé "Oeil de taupe", que la fédération a pu subtiliser à l'hégémonie la technologie des moteurs "Ragnarök" permettant d'effectuer (même si pour l'instant, personne ne sait exactement comment) des sauts en hyper-espace.

Malgré cela, vous êtes en train de perdre la guerre. Sur le plan stratégique l'ennemi semble prévoir tous vos mouvements, son avance technologique est considérable, et son utilisation du clonage et des puces neurales lui permet de former des troupes en un temps record.

Vous pourriez faire de même, mais votre bataille est idéologique : jamais la fédération n'acceptera l'élevage d'humains en batterie, la sélection génétique et l'interdiction de l'alcool. Les hégémoniens sont tous marqués comme du bétail.

Tatouage de l'hégémonie

Lors de votre dernière bataille, vous avez pris la décision, malgré les cris de panique de votre équipage, d'effectuer un saut en urgence. Votre vaisseau, l'*Intrépide*, a subi de sérieuses avaries : il peut encore effectuer un unique saut avant d'exploser, mais vous êtes complètement perdu, et vous n'avez plus de carburant. Fort heureusement, vous avez sauté à proximité d'une petite planète bleue qui pourrait vous sortir de là.

Lors du grand exode, à une époque tellement reculée qu'aucun vaisseau n'en a gardé la trace, l'humanité a fui la planète *Origine* pour partir à la conquête de l'espace. Très rapidement, les vaisseaux-arches ont subi des avaries, des mutineries ou des scissions. Les coordonnées d'Origine ont été perdues en même temps que nombre de vaisseaux. Il est donc normal, avec les nouvelles possibilités de saut plus rapide que la lumière, de découvrir des planètes ayant vécu en autarcie. Vous venez de découvrir un de ces mondes primitifs, certainement peuplé de belles indigènes et de farouches sauvages.

N'écoutant que votre courage, vous partez en mission de reconnaissance. Vous espérez trouver sur place de l'Avalonium, un carburant radioactif, ainsi que des données complémentaires qui permettraient de calculer des coordonnées de retour sur un monde allié (votre Ordinateur Cartographe Stellaire est tout aussi perdu que vous).

Un premier relevé topographique a révélé la présence d'Avalonium dans la région (Sans réussir à donner des coordonnées précises). C'est pourquoi vous êtes entré dans l'auberge, à la recherche d'informations.

Jouer votre rôle

Votre personnage est un fier aventurier qu'un grand nombre de fictions, de *Star Trek* à *Battlestar Galactica*, nous ont appris à connaître. Vous avez du courage, du panache, du génie, du charisme, et une absence absolue de peur ou de prudence... pour le plus grand malheur de votre équipage.

Officier d'une prestigieuse académie, vous êtes charmant, poli et distingué : un vrai gentleman. Vous ne supportez pas la grossièreté, la brutalité et l'orgueil. D'un naturel franc, vous aimez raconter vos anecdotes de guerre (qui risquent fort de nécessiter des adaptations pour la population sauvage) et trinquer en bonne compagnie. Vous avez tendance à épouser toutes les causes qui vous paraissent justes, et serez peut-être amené à le faire.

Bien évidemment, votre mission vous incite à la réserve, vous savez donc être plus malin que vous ne le paraissez. Être un extra-terrestre n'est pas un rôle évident : ne vous révélez pas en début de partie en surjouant votre personnage, et restez discret. Vous êtes, par contre, encouragé à dévoiler votre rôle au moment le plus dramatiquement approprié pendant la partie : contrairement à d'autres huis clos, celui-ci vous encourage à dévoiler vos secrets.

Votre infiltration est facilitée par deux dispositifs : un camouflage holographique, qui reproduit les coutumes vestimentaires des indigènes et un module linguistique. Celui-ci s'enrichit au contact d'une population : vous risquez, dans les premières minutes de la partie, de faire des contresens ou d'utiliser une expression en dehors de son contexte.

Citations

–Haha !

–Monsieur McPherson, mettez-nous en orbite !

–Chaaaaaargeeeeeeez !

–Accrochez-vous, ça va secouer !

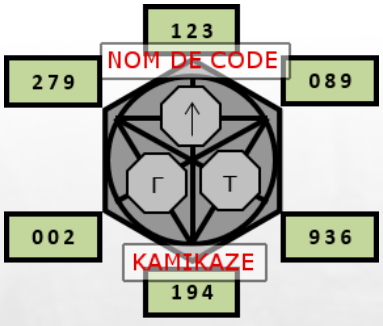
–Je le dis toujours : on ne peut pas savoir si ça va marcher tant qu'on n'a pas essayé !

–Commandant Démétrius, soldat de fortune, à votre humble service !

–Et sinon, vous avez un câble à transmission non quantique ? Enfin je veux dire, un câble électrique, en cuivre... Haha !

Le saut en hyper-espace

Comme la plupart des moteurs Ragnarök, le vôtre est une prise de guerre récupérée à l'hégémonie. Vous ne savez donc pas exactement ce qu'il y a à l'intérieur. Le tableau de bord de votre moteur de saut est constitué de 6 coordonnées qui permettent de sélectionner une destination. Pour vous simplifier la vie, toutes les destinations importantes ont un nom de code. Celui de votre interface actuelle est *KAMIKAZE*.



Interface de saut

Compétences

Cpt. McPherson

Vous êtes en communication radio avec l'*Intrépide* où le capitaine Angus McPherson attend vos ordres. La technologie du vaisseau est très avancée. Lorsque vous souhaitez utiliser les ressources de l'intrépide, demandez un aparté avec un organisateur et expliquez votre demande. Vous obtenez immédiatement le résultat, mais les ressources de l'Intrépide sont bloquées pour une durée dépendant de votre demande (généralement 20 minutes). Ce n'est pas logique, mais c'est pratique. Mimez la scène : isolez-vous pour parler dans votre communicateur.

Vous êtes également venu armé et paré à toutes éventualités.

Enquête

–Analyseur vidéo acquisition de vidéos et de sons. Possibilité d'imagerie Ultra-Violet et Infra-Rouge.

–Analyseur Biochimique : solide, liquide, gaz, adn. Le laboratoire de bord de l'*Intrépide* ferait pâlir "les experts".

–Compteur de radioactivité : fonctionne de lui-même sans passer par l'*Intrépide*. Un des moyens les plus sûrs de détecter l'Avalonium. De plus, il est immédiat : demandez à un organisateur de vous indiquer si vous approchez de matériel radioactif en temps réel. Vous devez mimer son utilisation.

Les équipements précédents sont sur vous : un appareil spécial de la taille d'un stylo. Vous enregistrez sur place les données à transmettre au vaisseau. Au contraire, les moyens qui suivent sont exclusivement à bord.

–Cartographe Stellaire : pour l'instant, l'ordinateur est perdu... mais avec des informations supplémentaires, peut-être arrivera-t-il à vous sortir de là ?

–Balayage Topographique : permet de générer des images satellites de la région, des clichés météo, des cartes de chaleur, etc. La taille des zones analysées est limitée, soyez précis dans votre demande.

–Rayon Tracteur : Permet de retourner sur l'Intrépide en fin de jeu. Une équipe de mineurs sera envoyée dès que vous aurez trouvé le gisement d'Avalonium. Un agent peut également venir vous porter secours, mais seulement en cas d'extrême urgence (si vous êtes capturé ou blessé). Le rayon tracteur est indépendant des autres équipements de l'Intrépide : il ne bloque que lui même (mais pendant une heure).

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base. Démétrius dispose de règles spéciales.

–Ciseaux Gagnants ! Démétrius l'emporte aussi lors d'une égalité sur des ciseaux. Vous pouvez garder ce pouvoir secret en perdant volontairement, il n'est mentionné que quand vous l'utilisez. Certains petits malins pourraient vous attaquer au marteau s'il découvrent votre avantage.

–Armé et dangereux ! Vous avez une arme énergétique, vous pouvez tuer ou blesser.

À fournir

Sans vous gâcher la surprise, sachez que le huis clos se passe dans une auberge isolée en Angleterre au début du XX^{e} siècle (c'est ce qu'ils croient). Votre module holographie restitue à la perfection les tenues de l'époque, en se pliant à vos exigences. Vous portez donc, en apparence, la tenue classique d'un officier de retour d'une lointaine colonie. Vous êtes libre de porter ou non un uniforme : votre couverture n'est pas en service.

Fournissez également pour les besoins du huis clos :

–Un dispositif de communication radio quantique avec l'Intrépide, qui sera habilement simulé par un lecteur mp3 et des écouteurs.

–Un analyseur de données multimodal, par exemple un stylo 4 couleurs ou un pointeur laser.

–Un pistolet à énergie Thunderstruck. Choisir le plus futuro-kitsch dans le rayon enfant d'un magasin de jouets.

–Un alias. Démétrius, ce n'est pas terrible comme nom de famille.

–Une photo de vous, de 3/4 face, en buste ou en pied, regard au large, pistolet à la ceinture, se riant du danger. (À envoyer à l'organisateur le plus tôt possible, sans costume.)

Portrait à fournir

Aide-mémoire

Vous êtes un officier de la fédération spatiale, votre ennemi dans cette guerre est l'hégémonie Γ-T.

Vous avez des moyens d'investigation poussés, permettant de prendre des photos, du son, des films, et d'effectuer toutes sortes de mesures chimiques. Vous pouvez même effectuer des mesures de radioactivité. N'oubliez pas non plus que l'Intrépide peut dresser des relevés topographiques de la zone où vous êtes. Le carburant que vous recherchez, l'Avalonium, a justement une signature radioactive. Les coordonnées de saut se présentent sous la forme de 6 valeurs comprises entre 0 et 999. On leur associe un nom de code (par exemple Kamikaze) pour simplifier.

Pour l'ambiance : Une aventure du Commandant Démétrius !

Cette histoire est indépendante du huis clos, ne vous contraignez pas à la retenir par cœur.

Le poste de commandement d'un vaisseau spatial. Les officiers ont les yeux rivés sur les radars et le plan de la zone spatiale. Ils sont nerveux. L'officier en chef donne l'ordre à deux vaisseaux alliés de prendre une formation offensive contre un ennemi et d'attendre ses ordres. Un officier de liaison annonce que l'*Intrépide* désire parlementer. Le capitaine acquiesce puis s'adresse au visage apparu sur l'écran géant au milieu de la salle.

–Commandant Démétrius, votre réputation vous a précédé.

–Vous de même, Capitaine Xénon, 24 ans, major de l'académie spatiale, bien que vous soyez dans le camp d'en face, et malgré votre...jeunesse...j'ai énormément de respect pour vous.

Un rictus de malice se dessine au coin de la bouche du capitaine Xénon.

–C'est trop d'honneur venant de la légende vivante que vous êtes commandant, je saurai le mentionner dans votre éloge funèbre. Maintenant si vous m'excusez, je vais procéder à l'annihilation de votre vaisseau.

–Qui vous dit que vous en êtes capable ? Lui répond Démétrius en relevant un sourcil.

–Allons commandant, nous sommes à 3 contre 1, et je connais vos tactiques.

–Je ne vous aurais pas appelé seulement pour vous montrer mon respect, qui est sincère ceci dit. Mais pendant que nous discutions, l'Intrépide s'est placé au milieu de votre formation. Vos trois vaisseaux sont désormais à portée raisonnable pour que la bombe thermonucléaire à mon bord nous répande tous en une fine poussière d'étoile.

Le ricanement de Xénon tombe d'un coup.

–Vous bluffez, vous n'oserez pas faire sauter votre propre vaisseau, c'est de la folie !

–3 vaisseaux contre 1, c'est une bonne manœuvre, non ?

–Impossible ! Je ne vous crois pas ! jamais vous n'aurez les tripes !

–Pour cela, je vous laisse vous référer à ma réputation. Vous êtes jeune capitaine, et j'ai des remords à gâcher votre talent. Partez maintenant, vous sauvez 3 vaisseaux, je reste en vie encore quelques années, tout le monde est content, n'est ce pas ?

Xénon bout littéralement de rage.

–Je me replie, mais ne croyez pas vous en tirer comme ça Démétrius ! Nous nous reverrons, je vous en fais la promesse !

–J'y compte bien, ce sera un honneur de croiser le fer avec vous. Les trois vaisseaux de l'hégémonie disparurent dans un éclair.

Dans le centre de commandement de l'*Intrépide*, Monsieur McPherson, le second, pousse un immense soupir de soulagement.

–Vous n'étiez pas sérieux quand vous parliez d'exploser le vaisseau avec une bombe thermonucléaire, pas vrai commandant ?

–Bien sûr que c'était du bluff ! Nous n'avons même pas de bombe thermonucléaire à bord voyons ! Hahaha ! Bien, je crois que j'ai mérité un bon café !

Gontran De Mestral

Personnage et Historique

Gontran

L'habit ne fait pas le moine : vous n'êtes pas un prêtre, mais Gontran de Mestral, surnommé *Le Vaillant*. Vous êtes un gentil chevalier de l'an de grâce 1317, un franc défenseur de l'église et le suzerain d'un fief verdoyant en Bourgogne. Tout a commencé par la visite du marquis de Ferson. Il se prétendait érudit à la recherche de secrets ramenés des croisades par votre ancêtre Amédé De Mestral. Il fut vigoureusement éconduit, mais il ne lâcha pas prise. Votre domaine a depuis été la cible de divers complots que vous lui attribuez.

Les choses se sont envenimées jusqu'à ce que vous décidiez de régler cette affaire au tournoi de Montjouflu : si vous gagniez, il reconnaitrait ses méfaits et vous donnerait la main de sa sœur, sinon vous lui céderiez votre fief et le trésor qu'il convoitait. La joute était truquée : vous avez tout perdu.

Parole donnée à un félon n'engage pas celui qui la donne : vous êtes parti avec une partie des documents de votre aïeul, avec lesquels vous avez retrouvé l'antre de l'enchanteur Merlin sur les côtes de la perfide Albion. L'enchanteur vous promit de vous ramener au début du tournoi pour vous donner une seconde chance en échange des documents : leurs secrets n'auraient jamais dû quitter le monde occulte. Deux lunes plus tard pour le solstice, il vous a conduit à un anneau de pierre entouré de menhirs. Sur son commandement, l'ouverture s'est remplie d'une nappe lisse et brillante. Vous alliez y plonger quand vous avez été embusqué par le marquis de Ferson accompagné de soldats anglais. Au plus fort de la bataille, vous avez chu à travers la porte, l'espace et le temps.

Vous êtes apparu au beau milieu des dolmens, mais ce ne sont plus que des ruines à présent. Il en est de même pour le repaire de Merlin : ses grottes ne contiennent plus que des ossements de poulet et de la moisissure. Aucune trace de votre héritage des croisades. On a saccagé votre propre refuge mais il restait une inscription codée, gravée dans la pierre : *"Vous devez trouver un autre chemin pour rentrer. Un autre moyen, c'est très simple, vous devez..."*. La pierre a été comme taillée au burin au-delà de ces maigres informations. N'est ce pas là que vous aviez inscrit votre devise ? Sacrilège !

En désespoir de cause, vous avez rejoint le monastère pour y chercher asile. L'écriteau *"Bière Vérité Malt : médaille d'or du festival des brasseurs de Lancaster, 1912"* vous a alors informé de la situation qui est la vôtre. L'espoir ne vous fait pas défaut : le sage enchanteur vous a certainement laissé d'autres messages, s' il n'est point là en personne (on le dit immortel). Vous devez découvrir ce qu'il est advenu de Merlin, retrouver son savoir perdu, et trouver le rituel qui vous emmènera au minimum à votre point de départ, et au mieux avant le tournoi.

Mais d'ailleurs, si vous êtes dans le futur, avez-vous eu descendance ? Il y a fort à parier que celle-ci se trouve en France, mais cette pensée vous remplit d'espoir. Qu'en est il du marquis de Ferson ? Sa famille a-t-elle honteusement prospéré sur la fortune qu'il vous a extorqué ? Est-ce lui qui a dérobé votre héritage à Merlin ?

Jouer votre rôle

Votre personnage est tout simplement Godefroy Amaury de Malfête, Comte de Montmirail, d'Apremont et de Papincourt (*Les Visiteurs*). Vous êtes intrépide, honorable et sans peur. Sans aucune peur : vous êtes même incapable d'appréhender le concept.

Vous êtes également pieux et courtois. La devise de votre maison, *"La Vérité Mal Trahit Mon Nom !"*, illustre bien ce trait : quoi que vous ayez pu faire sur un champ de bataille ou à votre cour, vous assumez vos actes et n'avez pas à rougir. Vous respectez les hommes d'église et les hommes de bien, quelle que soit leur condition. Vous méprisez au contraire les fats et les bélîtres. Vous n'êtes pas personne patiente, ou à apprécier qu'on s'en moque.

Il serait faux de dire que vous êtes dénué de subtilité, votre infiltration dans les terres ennemies en est la preuve : en cas de nécessité, vous êtes capable de vous montrer discret. Vous parlez parfaitement l'anglais, le latin et le français.

Vous avez donc pris comme couverture un homme d'église, dont vous avez trouvé la défroque en train de sécher sur un fil (vous avez fort courtoisement laissé une pièce d'or en dédommagement) et vous avez empaqueté vos armes, votre écu et votre armure dans un sac.

Venir du passé n'est pas un rôle évident : ne vous révélez pas accidentellement en surjouant votre personnage, et restez subtil. Vous êtes par contre encouragé à dévoiler votre rôle au moment le plus dramatiquement approprié pendant la partie : contrairement à dans d'autres huis clos, nous vous encourageons à dévoiler vos secrets.

Citations

–Holà !

–Eh bien maraud, qu'as-tu à dire pour ta défense ?

–Coquin ! Pendard ! Tu vas être dûment châtié !

–Madame, souffrez que moi-même, Gontran de Mestral, chevalier de notre bon roi, sois à votre service !

–Qu'ouïs-je ? Démocratie ? Cela doit être une nouvelle mode, mais rassurez-vous, ça ne marchera jamais.

–La Vérité Mal Trahit Mon Nom !

–Merci mon gueux !

À fournir

Vous êtes déguisé en moine ou en prêtre. Vos connaissances du culte devraient faire illusion dans ce monde de païens. Vous pouvez porter un signe discret indiquant votre vraie nature : une chevalière une cicatrice ou autre. En plus de cela, apportez spécifiquement :

Une arme médiévale : Une hache, une masse d'arme, une épée (vous prendrez bien sûr une réplique inoffensive).

Un bouclier : Le carton fait une très bonne base. Peignez-vous un beau blason si le cœur vous en dit (reprendre le sceau).

Un sac. Rustique, pour y dissimuler vos affaires. Prenez quelque chose de transportable.

Un alias crédible : il va bien falloir vous faire passer pour quelqu'un ce soir. Peut-être pouvez-vous prendre un nom écossais ? Le préfixe *Mac* suffit parfois à se donner une contenance.

Une bourse de pièces d'or. Vous êtes suffisamment riche pour couvrir généreusement vos frais.

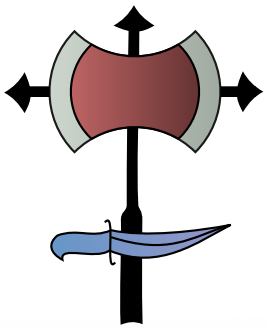
Compétences

La plupart des actions ne demandent pas de système particulier (fouille, discussion, intimidation, négoce). Deux aspects sont simulés : le combat et les talents d'occultistes de Gontran. Lorsque vous souhaitez traduire un texte ou obtenir des informations, prenez un organisateur en aparté. Vous obtenez immédiatement votre réponse (pas de nouvelle tentative avant 20 minutes).

Enquête

–Decryptage Pendant votre séjour,Merlin vous a appris la *langue occulte*. Des messages se cachent peut-être dans l'auberge.

–Héritage Les manuscrits rapportés des croisades par votre aïeul sont écrits en langue occulte. Les rares que vous aviez encore après le tournoi décrivent la résurgence en Égypte d'un culte chassé de Grande-Bretagne par Merlin. On y parlait d'immortalité : est-ce le but du marquis de Ferson ? Tout le trésor est marqué aux armoiries de votre famille.



Le blason des De Mestral

–Exploration Vous avez parcouru la région pendant des semaines en échappant aux patrouilles. Vous connaissez tous ses recoins (une carte est disponible en annexe). Vous connaissez également les bâtiments tels qu'ils étaient en 1318 (Demandez des détails à l'organisateur pendant la partie).

–L'Artefact Votre héritage comportait un artefact dont seuls les De Mestral connaissaient la clé (une goutte de sang). Vos légendes mettent en garde contre lui et vous l'avez cédé à Merlin avant de connaitre son usage.

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base. Gontran dispose de règles spéciales.

–Marteau Gagnant ! Gontran l'emporte aussi lors d'une égalité sur un marteau. Vous pouvez garder ce pouvoir secret en perdant volontairement, il n'est mentionné que quand vous l'utilisez. Certains petits malins pourraient vous attaquer à la feuille s'il découvre que vous avez un avantage.

–Armé et dangereux ! Vous avez une hache, vous pouvez tuer ou blesser.

–Coriace ! Gontran est difficile à abattre : au lieu d'être assommé, il est sonné. Il titube mais reste debout, avec sa pleine puissance d'attaque. Il faut l'assommer une seconde fois pour qu'il s'évanouisse vraiment. Il n'a aucune protection contre d'autres agressions comme les clés de bras.

–Très Coriace ! Au lieu d'être tué ou blessé par une arme ou un assassinat, Gontran s'évanouit. Il faut spécifiquement l'achever quand il est inconscient pour le tuer.

–Bouclier ! Gontran peut se déplacer en restant protégé des tirs comme s'il était à couvert.

Aide-mémoire

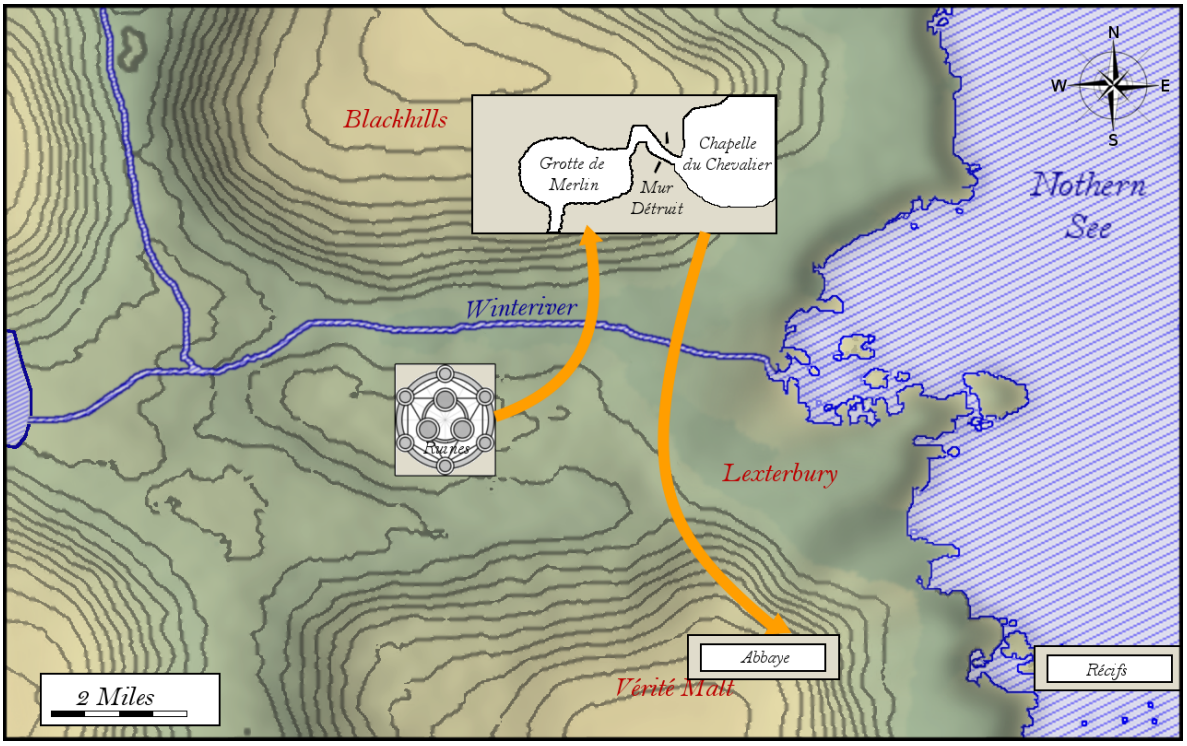
Vous êtes Gontran de Mestral, un chevalier français. Votre devise est "La Vérité Mal Trahit Mon Nom !".

Vous avez été entrainé dans cette aventure par le marquis de Ferson. Il en voulait aux connaissances ramenées des croisades par vos ancêtres. C'est à cause de lui que Merlin n'a pas pu vous renvoyer à la bonne époque.

Tout votre héritage, cédé à Merlin contre son aide, a disparu après votre départ du moyen-âge.

Vous connaissez la région comme votre poche.

Annexe



Voici la carte de la région, les lieux que je connais, et le parcours que j'ai réalisé depuis mon arrivée sur les ruines des dolmens.

La chapelle avant mon départ et aujourd'hui. Un sauvage a défoncé la pierre au burin.

Jane McPherson

Personnage et Historique

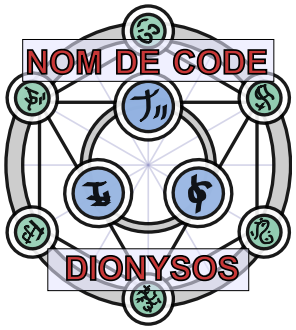
Jane

Toute ma jeunesse a été bercée par les voyages de mes parents, les célèbres archéologues Archibald et Gladys McPherson. Je les voyais très peu, mais ils m'envoyaient toujours des souvenirs de leurs expéditions lointaines. Depuis la solitude du manoir familial, j'imaginais milles aventures, c'est ce qui m'a poussé vers la carrière d'exploratrice. On peut dire que j'ai vu du pays.

Ils ont disparu lors d'une expédition en Égypte il y a de nombreuses années. En retrouvant leurs notes, j'ai découvert qu'ils y cherchaient la solution d'un mystère qui hante ma famille depuis des générations. Notre ancêtre le marquis de Ferson (qui fut le premier à prendre le nom de McPherson) était un occultiste français obsédé par une peuplade apparue au V^{e} siècle en Égypte. Il leur attribuait le secret de la vie éternelle.

Le marquis a passé sa vie à chercher une réponse. Ses notes font état d'un rival qui gardait jalousement des bribes de savoir ramenées des croisades. Il l'a traqué de France jusqu'en Écosse où il a disparu. Le marquis s'y est installé avec un maigre butin et y a fondé ma famille. Toute sa vie son échec l'a rongé et il est mort dans d'étranges circonstances.

Qu'avaient découvert mes parents ? Qu'était-il arrivé au marquis ? Je passais des nuits blanches à tenter de comprendre quand un ami de l'université d'Edimbourg, le professeur McIngway, m'a contacté pour me soumettre une découverte. Un certain Père Marcus, abbé et historien amateur, a découvert des ruines celtes sur la commune de Lexterbury à la suite d'un glissement de terrain. Il s'agit d'un cercle de pierres parfaitement ordonnées. Le professeur m'a transmis le résultat d'une première fouille : une étrange carte en métal, portant le chiffre IV, et un cube d'une régularité à couper le souffle, orné de symboles étranges.



Face avant du cube. Les zones colorées contiennent des symboles dont le nom de code est "Dionysos".

C'était il y a une semaine. McIngway suspecte un canular, mais j'ai trouvé des similitudes troublantes entre les glyphes du cube et les carnets de mes parents. Quel est le lien avec le mystérieux peuple d'Égypte ?

Je suis venue aussi vite que possible. Peut-être trop vite : Li Chang, mon fidèle serviteur, a fait une mauvaise chute de cheval. Bien que sa commotion soit légère, il tient des propos incohérents depuis. J'ai décliné l'invitation de Lady O'Hara (mon amie d'enfance) pour joindre l'auberge *Vérité Malt* et monter au plus vite mon expédition. Francis Lead, un home louche mais qui connait bien la région, et Otto Von Ulm, un éminent linguiste, doivent m'y retrouver. McIngway doit également m'y envoyer ses notes.

Jouer votre rôle

Vous êtes une aventurière flegmatique s'intéressant aux sciences occultes, calquée sur le Professeur Bell (*Sfarr*), Adèle Blancsec (*Tardi*), ou Indiana Jones.

Vous êtes une personne intelligente, réfléchie et pondérée. Vous avez été confrontée à suffisamment de situations périlleuses pour savoir garder votre sang-froid, et jouer vos cartes sans paniquer.

Votre principal défaut est l'obsession pour ce mystère qui court dans votre famille, et l'attrait de l'aventure. Vous êtes tenace et ne pouvez laisser une piste non-explorée.

Votre second principal défaut est un problème de vue : vous êtes daltonienne ce qui se répercute sur vos goûts vestimentaires (ce complet gris anthracite n'est-il pas magnifique ? Comment ça, "rose vif" ?).

Votre éducation est remarquable, vous auriez pu avoir une belle carrière universitaire, mais vous avez choisi de déserter l'odeur de vieilli des amphithéâtres, et de vous consacrer au mystère de votre famille.

Vous êtes sensible au surnaturel, sa présence vous surprend toujours, mais vous avez été témoin de faits étranges durant vos voyages : hypnotisme, vaudou, télékinésie, prémonitions. Vous aurez donc l'esprit ouvert si des phénomènes inexpliqués se produisent, et garderez votre sang-froid.

Votre but est de découvrir le lien des ruines de Lexterbury avec le peuple d'Egypte. Qu'est il arrivé à vos parents ? A votre ancêtre ? Vous voudriez déjà être sur place, mais de nuit avec le mauvais temps, vous sacageriez de précieux indices. Vous allez donc en profiter pour planifier votre expédition, et recueillir les rumeurs sur place. Rien ne vous empêche non plus de passer une bonne soirée et de tisser quelques liens avec les pensionnaires.

Vous êtes chef de cette expédition, c'est donc à vous de décider de sa marche à suivre. Vous avez donc toute latitude pour passer des marchés, engager un membre, ou en licencier un autre.

Citations

–Tout le monde a un secret, tout le monde, et il est bien souvent nécessaire de les trouver tous pour découvrir ce qui se passe.

–Oui, Bornéo, Rio, Saint-Pétersbourg... C'est lassant quand on y pense.

–Les travaux d'Adela Breton sont tout à fait remarquables. Selon son hypothèse, les Incas n'auraient pas été les premiers à s'implanter dans la vallée du...

–Mon instinct me disait que j'allais mettre mon nez là où je n'aurais pas dû, mais qu'est-ce que vous voulez, on ne refuse pas l'invitation d'un maharajah.

Compétences

La plupart des actions ne demandent pas de système particulier (fouille, discussion, intimidation, négoce). Deux aspects sont simulés : le combat et l'enquête.

Enquête

–Le Cube : La nuit dernière, vous vous êtes assoupie en le manipulant. Il vous semble l'avoir vu luire un instant, puis vous avez rêvé d'une grande pièce avec deux murs. L'un était orné d'écritures indéchiffrables, l'autre d'images. Vous y avez machinalement dessiné l'acropole. En vous réveillant, vous auriez juré que les inscriptions couvrant le cube avaient changé.

Vous pouvez refaire cette expérience et même la partager avec un tiers. Vous entrez dans un sommeil profond et vous trouvez face aux deux murs. Vous pouvez soit écrire sur le mur aux inscriptions, soit dessiner sur le mur aux images. Il faut 25 minutes entre deux sessions, le cube ne s'activera jamais sans vous.

Afin de vous éviter une fastidieuse mémorisation, chaque combinaison que vous pourriez rencontrer durant le huis clos sera associée à un nom de code unique. Les inscriptions du cube sont actuellement associées au nom de code Dionysos.

–Recherches sur Lexterbury : Avant de venir, vous avez composé un dossier sur la région, ses légendes, et son histoire. *Les chroniques de Lexterbury*, une gazette tenue par le père Marcus, vous ont bien aidé (Dossier en annexe). Sans vous gâcher la surprise, des exemplaires de ce journal seront présents lors du huis clos. Vous y trouverez peu d'informations que vous n'ayez pas déjà.

–Une Carte Métallique : Vous ignorez tout de son utilisation. Elle porte le chiffre IV.

–L'héritage des McPherson : Le marquis de Ferson a réuni quelques objets liés au peuple Egyptien : des parchemins intraduisibles, et une curieuse statuette. Nul n'en a jamais percé le secret.

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base. McPherson dispose d'une règle spéciale.

–Armé et dangereux ! Vous avez une arme à feu, vous pouvez tuer ou blesser. Vous pouvez toucher à distance.

Archibald et Gladys McPherson, mes parents.

Carnet d'Adresse

–Li Chang : *(Un des joueurs)* C'est votre fidèle serviteur, vous l'avez rencontré lors d'une aventure rocambolesque en Asie.

–Professeur McIngway : Votre contact de l'université D'Edimburg.

–Juliette O'hara :Votre amie d'enfance. C'est une romantique qui attend toujours le grand amour. Elle adore écouter vos histoires d'horizons lointains et exotiques.

–Francis Lead : (*un des joueurs*) : C'est un habitant de la région. Un ami vous l'a conseillé. Selon ses recommandations, c'est un gaillard rustique, de mauvaise réputation, mais dont les superstitions cachent de solides connaissances ésotériques. Vous lui avez envoyé une avance, il a intérêt à vous aider.

–Geoffrey Harisson : (*l'organisateur*) : le patron de la brasserie. Il n'a pas l'air des plus vifs, mais il a une excellente mémoire.

–Otto Von Ulm : Un grand spécialiste des langues anciennes. Il doit vous aider avec les ruines de Lexterbury et vous rejoindre par le ferry.

–Le père Marcus : la personne ayant mis à jour le site de pierres. Auteur des *"chroniques de Lexterbury"*.

À fournir

Vous êtes une Lady, vous savez faire la différence entre Londres et la Patagonie. Vos habits sont de bonne facture, mais d'un goût douteux en raison de votre daltonisme, à moins que Li ne vous ait sauvé la mise de dernière minute. Vous portez également certains accessoires sur vous.

Une arme à feu. On est jamais trop prudent. Prévoyez également de la cacher.

Des billets de banque. L'argent est un puissant persuasif. La liasse est fournie par l'organisateur avant le début de partie. Il ne s'agit bien sur pas de véritable argent.

Les autres accessoires vous seront remis au début de la partie par les organisateurs.

Aide-mémoire

Quelle civilisation a construit les vestiges de Lexterbury ? Quelle est son lien avec le mystérieux peuple égyptien ? Qu'est il arrivé à vos parents ? A votre ancêtre ? Vous pouvez compter sur votre fidèle compagnon : Li Chang. Vous avez rdv avec Françis Lead à l'auberge. Otto Von Ulm doit vous rejoindre par le ferry. Vous attendez du courrier de la part de McIngway. On a découvert sur le site un mystérieux cube et une tablette marquée du chiffre iv. L'héritage du marquis de Ferson se compose d'un parchemin indéchiffrable et d'une statuette. Votre meilleure amie, Lady O'hara, habite à quelques km d'ici.

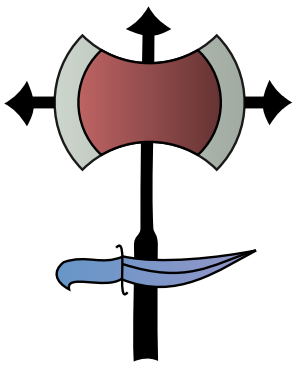
Dossier : Lexterbury

Lexterbury est situé au bord de la mer du nord, au sud du mur d'Hadrien. C'est une zone enclavée par les montagnes, la mer est son principal lien avec l'extérieur. La localité est connue pour sa production de navires lors de la guerre de course au XVI^e siècle, et quelques chefs de clan remarquables lors des guerres contre Guillaume le conquérant au XI^e siècle.

Deux sorciers ont prétendument vécu à Lexterbury. Le premier est le druide Merlin. D'après la légende arthurienne il est le fils d'une pucelle et d'un démon. On lui attribue des pouvoirs comme l'immortalité, le contrôle des bêtes, et la lecture des pensées. Il est mentionné pour la première fois par les représentant de l'empire romain : ils font état d'une lutte qui l'aurait opposé à une divinité païenne, et dont il serait sorti vainqueur.

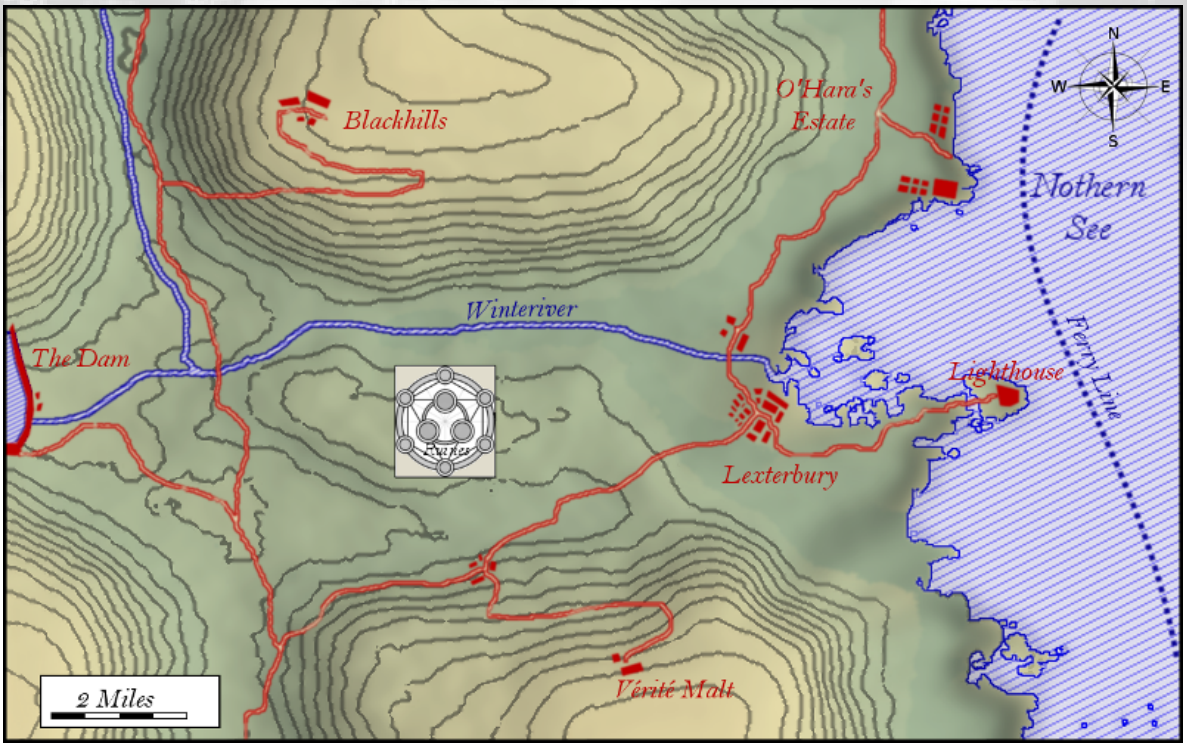
La second preuve tangible de son existence apparait dans les archives de l'inquisition au XIV^e siècle. Un homme répondant à son signalement a été jugé pour sorcellerie et brûlé à cette époque. Ses bourreaux ont ensuite été victimes d'accidents étranges attribués à des malédictions. Le prévot mentionne un grimoire récupéré dans son refuge. Le refuge de Merlin comportait également une cache qui n'a pas été découverte avant le XV^e. Il s'y trouvait une chapelle, ce qui est étonnant : pourquoi Merlin aurait il caché cela à l'Église ?

L'arrivée de mon ancêtre le marquis de Ferson correspond à l'exécution de Merlin, mais j'ignore quel fut son rôle. Des rumeurs d'un espion français pourraient lui être liés, A moins qu'il ne s'agisse du rival qu'il poursuivait dont j'ai trouvé le blason (bourguignon) dans les notes de mon ancêtre.

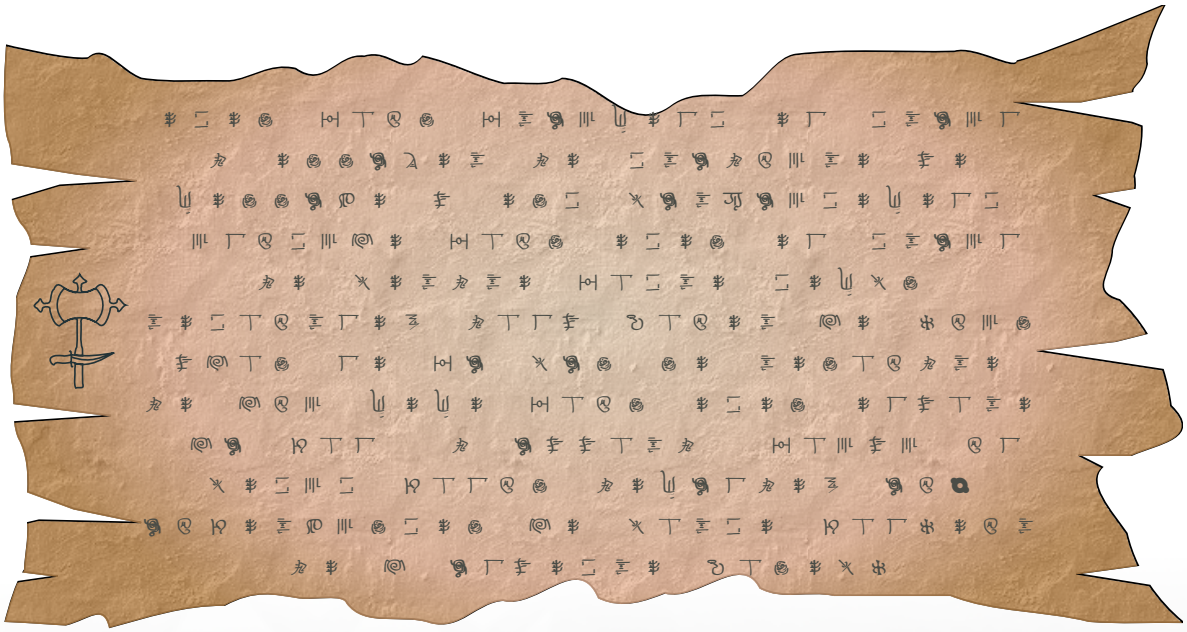


L'autre sorcier de la région se nomme Golden, c'est un alchimiste ayant vécu au XV^e siècle. Il est tristement célèbre pour avoir assassiné toute une congrégation de l'abbaye lors d'une messe noire. Il a disparu de la région ensuite, mais sa famille a prospéré : c'est l'ancêtre de Françis Lead, l'homme que je dois rencontrer, et des aubergistes (par une branche différente).

Les ruines découvertes par McIngway se trouvent dans le bassin de la Winteriver, le lieu n'est pas fréquenté.



La carte de la région, et les lieux que vous connaissez (certains sont secrets !).



Un parchemin légué par votre ancêtre, le marquis de Ferson. (Vous pouvez l'imprimer)

7-7-7

Personnage et Historique

777

Pour un vagabond, je viens de loin, bien plus qu'on ne pourrait l'imaginer. Je suis un survivant en provenance d'un futur lointain et sombre, où l'humanité est gouvernée par une engeance inhumaine, despotique et toute-puissante : l'hégémonie Γ-T (Gamma-Tau). La caste supérieure est composée de purs esprits incarnés dans des corps humains, à qui on prête des pouvoirs comme l'immortalité, la télékinésie, le don de double vue et autres pouvoirs psychiques. Grâce à une technologie de clonage et de puces neurales, ils disposent d'une réserve infinie d'esclaves dociles et de corps d'accueil résistants. Je crois qu'ils ont été humains, un jour.

Je suis le clone numéro 777 de la série 007, un génome d'élite au service direct du Grand Maitre. J'ai donc plus de libre arbitre que la moyenne : la série est connue pour qu'un exemplaire sur 1000 ne soit pas asservi aux puces neurales inhibitrices. Dans ces cas-là , les modèles défectueux sont envoyés à l'incinérateur... Mais je me suis échappé.

À force d'explorer, j'ai découvert un des secrets de la puissance de l'hégémonie : le *Kronos*, une machine à voyager dans le temps. Ils éliminent leurs ennemis avant qu'ils n'agissent. J'ai saisi cette chance, j'ai pris la place d'un agent temporel sur le point de partir en mission (un de mes clones), et j'ai sauté dans le passé dans l'espoir d'utiliser la même stratégie : détruire l'hégémonie avant sa création.

L'équipement de l'explorateur contenait des holo-cartes : des enregistrements réalisés à différents points de l'espace-temps. Grâce à ces informations, je dois pouvoir trouver où frapper. Il ne me restera qu'à changer intelligemment quelques détails dont les conséquences lointaines nuiront à l'hégémonie. Par effet papillon, un rien peu suffire.

Dans l'équipement se trouvait aussi un ordre de mission.

Mission de type surveillance temporelle.

Agent 754, après les brillants résultats de vos explorations récentes, nous allons vous envoyer dans les années 1900. Votre maîtrise de l'explorateur Kronos devrait vous permettre de viser au plus juste le 6 juin 1944 à Caen (France). Votre mission est de localiser une apparition de "Mathusalem" et de rapporter ses actes. Souvenez-vous que vous devez, si vous le pouvez, avancer l'avènement de l'hégémonie.

Gloire et pouvoir à Γ-T !

N'étant pas formé à manœuvrer le Kronos, j'ai raté l'objectif de plusieurs dizaines d'années : je me suis matérialisé en pleine campagne en 1912. Si j'ai la moindre chance d'agir, c'est ici et maintenant. Perdu en plein orage, j'ai rejoint au plus vite l'habitation la plus proche : l'auberge *Vérité MalT*.

Jouer votre rôle

Vous êtes un mélange de James Cole (*L'armée des 12 singes*) et de Kyle Reese (*Terminator*). Vous avez un air de vagabond un peu bizarre, vos habits sont mal agencés et font mauvais genre, vous n'êtes pas coiffé, vous tenez un discours incohérent, vos actions ne valent guère mieux. Bien que dédié à la cause humaine, vous êtes une personne dure, traumatisée, paranoïaque, et prête à tout pour survivre.

Vous connaissez des informations inédites (vous venez du futur !), ne gardez pas tout pour vous. Tout en jouant la paranoïa, il est important de discuter avec les autres joueurs, de comprendre leurs buts et leurs motivations. N'hésitez pas à lâcher une information importante en faisant semblant de vous parler à vous-même.

Évitez de divulguer trop facilement votre origine par un jeu trop appuyé : ne demandez pas d'un air paniqué quel jour nous sommes, quelle année. Par contre, n'hésitez pas à communiquer cette information à un moment de tension dramatique.

Une dernière chose : en quelques heures vous devez sauver le monde, l'univers, et l'humanité. Même Jack Bauer aurait besoin de 24 h. Ce sont des objectifs difficiles, ne soyez donc pas frustré si vous n'arrivez pas au bout de vos peines. Votre rôle comporte une marge de progression infinie : vous ne risquez pas de vous ennuyer ! Faites de votre mieux. N'oubliez pas que les holocartes sont votre meilleur atout.

Citations

–Hahaha ! De l'air pur, de l'eau claire, des poissons, j'adore ce monde !

–Si j'ai bien compris, vous trouvez que votre gouvernement contrôle trop la population, c'est bien ça ? Oh non, pour rien.

–Il faut faire vite, il ne nous reste pas beaucoup de temps !

–Je suis désolé, vous n'avez encore rien fait, mais votre fils...

–Je sais ce que je dis, j'ai une bonne mémoire, c'est pour ça qu'ils utilisent mon modèle pour ces missions.

–Arrêtez ! Sinon... voila ce qu'il va se passer !

Propagation Temporelle

Lorsqu'on modifie le passé par ses actes, les événements futurs en sont affectés. La modification n'est cependant pas "immédiate", le monde va muter, se modifier pour adopter sa nouvelle forme, sur un laps de temps dépendant de la distance à la source. L'effet peut être spectaculaire : on peut voir des personnes disparaître, des bâtiments apparaître.

Exemple : À la suite d'un retour en 1955, Marty McFly fait la rencontre accidentelle de sa mère, et empêche ses parents de se rencontrer. Sortant une photo de son portefeuille, il se rend compte que la propagation de cet événement a déjà atteint son grand frère, qui disparaît, mais pas lui, puisque sa naissance se situe plus loin dans le temps.
Exemple : Vous disposez de 4 à 6 heures avant que l'hégémonie puisse vous retrouver en consultant ses archives historiques.

Compétences

La plupart des actions ne demandent pas de système particulier (fouille, discussion, intimidation, négoce). Deux aspects sont simulés : le combat et l'enquête.

Enquête : Les Holocartes

Chacune de ces cartes contient un enregistrement réalisé par un agent temporel. Une visionneuse envoie les données à votre puce neurale qui les transmet à votre cerveau.

L'appareil a intégré un message du Grand Maitre de l'hégémonie consultable à loisir : il donne une indication de sa puissance dans le futur, et donc les résultats de vos initiatives.

Pour lire une carte, demandez un aparté avec un organisateur. Il vous donnera l'indice correspondant mais vous devrez attendre 30 minutes que l'appareil recharge ses batteries (qui sont d'ailleurs vides en début de partie). Faites ensuite semblant de consulter l'enregistrement en manipulant la visionneuse.

I : L'Inventeur
II : Carburant
III : Silver Labs
V : Escarmouche
VI : La cause première
VII : Laboratoire Secret

La carte IV manque à votre liste.

Nanomachines Thérapeutiques

Votre matériel de mission comporte également un kit de thérapie universelle (T.G.A.N.M : Thérapie Génétique Assistée par Nano-Machines).

Cet appareil d'apparence étrange injecte des nanomachines réparatrices capables de soigner toutes maladies ou infections, même de nature génétique. Ses effets peuvent passer pour miraculeux à l'époque reculée où vous êtes. Un personnage blessé sera sur pied en 1h. Appliquez l'appareil sur le patient en décrivant les soins appliqués en validant avec un organisateur. Les batteries mettent 1/2 heure à recharger.

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base. 777 dispose de règles spéciales.

–Armé et dangereux ! Vous avez un marteau, vous pouvez tuer ou blesser.

–Assassinat ! Vous pouvez tuer (même à mains nues) si vous réalisez une attaque surprise.

À fournir

Vos vêtements sont simples, le paquetage universel du XX^e siècle fourni par la mission, et pas particulièrement soignés. Vous êtes mal coiffé. Vous êtes censé avoir un code-barre dans un endroit discret (nuque, poignet, etc.) : demandez à l'organisateur qui doit avoir du maquillage.

Code-Barre de l'hégémonie

Holovisionneuse : prévoyez une paire de lunettes de soleil au look aussi futuriste que possible, et peut-être des écouteurs.

Holocartes : Apportez 7 objets similaires marqués de I à VII. La carte IV sera récupérée par l'organisateur. L'idéal serait de prévoir un système permettant de les insérer dans la visionneuse.

Nanomachines Thérapeutiques : L'objet doit avoir une apparence aussi futuriste que possible.

Arme Vicieuse :Vous avez toujours sur vous un pic à glaçe, un marteau, ou une clé à molette afin de vous prémunir des coups durs. Vous pouvez aussi assassiner à mains nues. Prenez (bien sûr) une réplique inoffensive.

Costume du Futur : Vous n'en aurez pas usage en début de huis clos, mais prévoyez un costume de votre époque d'origine : survêtement fluo, bandes brillantes, et une arme énergétique.

Aide-mémoire

Vous êtes un clone de l'hégémonie que vous essayez de renverser. Les membres de la caste supérieure de l'hégémonie Γ-Tsont des créatures aux pouvoirs dépassant l'imagination.

Vous disposez d'un moyen de vérifier à quel point vos actions ont modifié le futur, en visionnant des holocartes. Un enregistrement du Grand Maitre vous permet de juger de la puissance de l'hégémonie.

L'effet papillon peut prendre de nombreuses formes, certaines anodines, d'autres curieuses, et certaines encore effrayantes. Soyez réfléchi.

La mission originale assignée à votre clone l'envoyait en 1944 sur les traces d'un certain *Mathusalem*.

Professeur Charles Marvin

Personnage et Historique

Charles Marvin

Je suis professeur de physique à l'université d'Oxford, mais pas en 1912 : je viens du futur ! J'ai créé un prototype de machine temporelle avec laquelle j'ai voyagé depuis le 14 mars 1987. C'est le fruit de 15 ans de travaux en marge de la communauté scientifique.

A l'époque j'étudiais l'antimatière, j'avais réussi à en synthétiser mais mes observations était tellement surprenantes que mes confrères croyaient à un canular. Lors d'une conférence j'ai néanmoins reçu une aide inespérée. Un jeune homme se faisant appeler Mathusalem (certainement un pseudonyme) m'a abordé en fin de présentation, m'a fait part de son admiration, puis il a repris et développé tous mes calculs au tableau. Je fus alors stupéfait : mes travaux prenaient tout leur sens en considérant des phénomènes de boucle temporelle. Une brillante démonstration, il m'aurait fallu des années pour arriver aux mêmes conclusions.

Il est resté incroyablement modeste face à ma surprise : pour lui, ce n'était qu'un travail de mémoire, car il provenait d'un lointain futur où mes travaux seront bien connus. Il s'est éclipsé avant que j'eu le temps de lui poser plus de questions. Quel étrange personnage ! Capable de résoudre des équations incroyablement complexes tout en dessinant puérilement une tortue à la craie, et qui s'interrompt en plein milieu pour écouter l'horloge sonner, et se tapoter le front d'un air pénétré comme si rien d'autre n'avait d'importance.

Galvanisé par cette rencontre, j'ai quitté l'université où mes idées ne seraient jamais prises au sérieux. J'ai installé mon laboratoire à Lexterbury, le village natal de ma mère, dans la cave de l'ancienne abbaye. La permittivité temporelle y est 10 fois supérieure à la normale, ce qui est excellent pour mes expériences.

Mon premier voyage est un succès : bien que je ne contrôle pas encore l'appareil, je suis réapparut en 1912. Fort heureusement, j'ai prévu des vêtements d'époque (Je porte actuellement une veste de mon grand-père qui a échappé aux vide-greniers). La machine est intacte et j'ai du carburant pour le retour (un élément d'antimatière que j'ai nommé Marvinium, c'est l'opposé du Thorium, j'utilise un isotope nommé l'Avalonium). mon processeur 80486 100 MHz, emprunté à la NASA, est en train de calculer les coordonnées de retour à partir de mes premières mesures.

Tout est à découvrir ! Je suis bien sûr resté discret pour éviter un paradoxe temporel dont l'issue pourrait déchirer le tissu même du continuum espace-temps, provoquant la destruction totale de l'univers (hypothèse la plus pessimiste : le cataclysme pourrait affecter uniquement notre galaxie).

J'ai pris une chambre à l'auberge Vérité Malt dans l'après-midi, en me faisant passer pour un professeur de physique de l'université d'Oxford et je suis en train d'étudier la propagation des ondes radio dans un milieu temporellement excité, à l'aide d'un émetteur que j'ai placé dans le phare de Lexterbury, et d'un récepteur placé à l'auberge (le vieux poste TSF de mon père que j'ai apporté spécialement avec moi). Les locaux croient à une expérience de transmission sans fil, ce qui est révolutionnaire pour l'époque.

Jouer votre rôle

Votre personnage, c'est Emet Brown de *Retour vers le futur* : enthousiaste, un peu dans son monde, génial. Rien ne vous stimule autant qu'une nouveauté scientifique, et vous sortez vos instruments de mesure à la moindre occasion.

Vous avez étudié bien des domaines, ce qui fait que vous êtes capable d'une conversation de salon en psychologie, philosophie, archéologie, chimie et autres. Vous êtes également un personnage cultivé, ouvert et humaniste.

Être un explorateur temporel n'est pas un rôle évident : ne vous révélez pas en début de partie en sur-jouant votre personnage, et restez discret. Vous êtes par contre encouragé à dévoiler votre rôle au moment le plus dramatiquement approprié pendant la partie : contrairement à d'autres huis clos, celui-ci vous encourage à dévoiler vos secrets.

Lors de cette soirée, vous n'avez pour l'instant pas d'autre objectif que de profiter d'une bière et d'un bon feu. N'ayez crainte, ça va se corser. En attendant, vous êtes libre de choisir les causes auxquelles adhérer, et les personnages avec qui vous deviendrez ami ou allié. Gardez juste à l'esprit que le professeur est un brave type dans l'ensemble.

Citations

–C'est tout à fait incroyable !

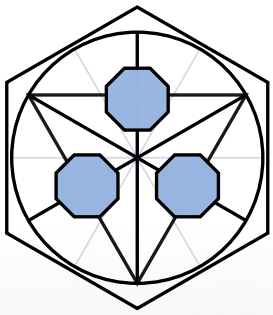
–Mais bien sûr ! Si le flux est inversement proportionnel à la masse réduite, il ne peut y avoir qu'une solution possible !

–Par les culottes de ma belle sœur !

–Laissez-moi vous expliquer, c'est très simple : imaginez que cette banane soit le continuum spatio-temporel.

Les coordonnées du voyage dans le temps

Bien que vous deviez calculer des centaines de paramètres sur votre machine, 3 coordonnées suffisent à caractériser un saut. Votre interface permet d'entrer ces données. Pour vous simplifier la vie, toutes les destinations intéressantes dans le huis clos ont un nom de code. Votre premier saut étant expérimental, vous n'avez pas de coordonnées associées. Votre machine temporelle (de la taille d'une voiture) est camouflée dans une grange à quelques *km*. Vous pouvez la contrôler par télécommande pour lancer le calcul de nouvelles coordonnées, ou pour venir vous récupérer en pilote automatique (seulement à la fin du huis clos).



Interface de la Machine

Compétences

La plupart des actions ne demandent pas de système particulier (fouille, discussion, intimidation, négoce). Deux aspects sont simulés : le combat et l'enquête.

Enquête

–Science : Le voyage dans le temps est une science toute neuve que vous êtes prêt à défricher. Proposez une expérience de votre invention aux organisateurs. Vous devez ensuite manipuler vos instruments pendant quelques secondes. Vous ne pouvez réaliser aucune enquête pendant les 20 minutes qui suivent une expérience.

–Hypnose : Vous pouvez faire remonter les souvenirs d'un sujet volontaire. L'hypnose ne permet pas d'implanter des suggestions ou de forcer à répondre la vérité. C'est également une forme de méditation et de relaxation. Demandez à un organisateur de vous accompagner et faites semblant d'hypnotiser le sujet. Tant qu'il est sous hypnose, c'est l'organisateur qui répond à sa place à vos questions. Il peut sortir de la transe hypnotique quand il le souhaite. Vous ne pouvez pas réaliser d'enquête pendant 20 minutes après une hypnose.

–Electronique : Ce genre de bricolage n'a pas de secret pour vous : réalisez instantanément une réparation ou un montage simple.

–Ordinateur : Votre machine calcule en ce moment des coordonnées pour retourner en 1987. Il reste une autre destination (unique) à calculer. Vous obtiendrez le résultat en fin de soirée.

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base.

À fournir

Vous avez un air de vieux professeur : costume vieillot ou blouse blanche, nœud papillon ou cravate (moche, cela va de soi), veston, chemise, chapeau. Apportez également certains accessoires.

Un pendule : Il vous servira pour l'hypnose.

Des appareils scientifiques : Vous pouvez piller une cuisine de ses gadgets les plus pointus, ou utiliser des applications smartphone.

Des outils : Un peu de fil électrique, une pince, un tournevis.

L'organisateur doit vous fournir un portefeuille avec des documents : il y avait des vieilleries dans la veste de votre aïeul.

Aide-mémoire

Votre époque d'origine est 1987. Vous êtes venu avec une machine camouflée à l'extérieur. Elle fonctionne avec de l'Avalonium, un isotope de Marvinium. 2 éléments vous ont marqué vis-à —vis de Mathusalem : il dessine des tortues, et il a le tic de se taper le front avec l'index. Il peut venir de n'importe où dans le futur ou le passé. Demandez à l'organisateur de remplir votre portefeuille au début du huis clos, et n'oubliez pas de vous familiariser avec son contenu. Dans 70 ans, cette auberge sera votre laboratoire.

François Golden

Personnage et Historique

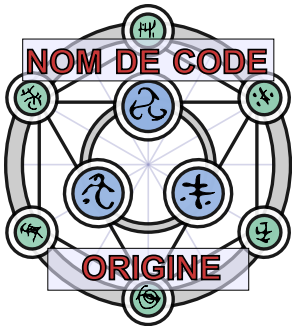
Françis Lead

Je suis un moine-alchimiste du XV^e^ siècle (surprise !). J'ai été trouvé sur le parvis d'une église, un ordre de Franciscain m'a donc retrouvé, élevé, et admis dans les ordres. Seulement, j'ai toujours été d'un naturel ambitieux, j'ai lu nombre de livres jugés impies par l'Église, et surtout, j'ai multiplié les recherches sur un païen de la région, un celte du nom de Merlin, brûlé sur le bûcher au siècle précédent. J'ai retrouvé les grottes où il avait vécu, dans les *Black-Hills*. L'inquisition, des rats, et plusieurs générations de clochards sont passés plusieurs décennies avant moi, et il ne restait pas grand-chose, mais, j'ai mis à jour un passage muré, derrière lequel se trouvait une chapelle. La chose est singulière, car Merlin n'était pas chrétien : je pense qu'elle appartenait à une autre personne.

Sur l'inscription plus ancienne d'une devise : *"La Vérité Mal Trahit Mon Nom"*[1], J'ai trouvé un message crypté qui ressemblait à un rituel. J'ai récupéré le tout au burin. Une partie du message permettait d'invoquer un démon, ce que j'ai fait. Il est depuis enfermé dans mon piège à rêves. Il m'a promis l'immortalité, et le jeu en vaut la chandelle.

C'est à cette période que, surpris en train de parler dans le vide, j'ai été expulsé du monastère. J'ai donc pris une vieille mégère pour femme, j'ai rapidement acquis un petit héritage, et j'ai reconstruit mon laboratoire d'alchimie. J'ai pris le pseudonyme de *"Golden"*. Quoi de plus approprié qu'un métal pour un alchimiste ?

À la suite de longues recherches, aidé par le démon, j'ai complété le cercle ésotérique qui m'a permis de compléter le rituel promis par le démon : 3 symboles de puissance dans un cercle magique.



Le cercle magique tel qu'il devait être. Je l'ai modifié suivant les conseils du démon.

Grâce aux symboles de puissance que m'a donnés le démon, et au sacrifice des 13 moines qui ont eu l'audace de me rejeter, j'ai projeté mon esprit à travers les mondes.

Je vais rejoindre un "immortel", que je pourrai convaincre, tromper ou menacer afin qu'il me confie son secret. Alors que je prend possession d'un nouveau corps, la voix du démon se fait entendre dans ma tête : *"1912, pourquoi pas ? Nous sommes au bon endroit, il y a un immortel dans cette délimitation du temps et de l'espace, à toi de le trouver."*

1. En français dans le texte.

Jouer votre rôle

Que dire ? Vous êtes un génie du mal. Vous êtes un être retors et habile. D'un naturel calme et calculateur, vous arrivez sans mal à vous donner l'apparence de la vertu et vous accommoder de conventions sociales. Vous savez feindre la compassion, le désarroi, et globalement tout ce qui vous permettra d'atteindre vos odieux objectifs. Vous êtes assoiffé de pouvoir et de savoir interdit, vous aimez que l'on vous respecte ou qu'on vous craigne.

Il y a un immortel dans cette auberge ? Vous ne partirez pas sans avoir conquis son secret. Et si vous avez une chance d'extorquer autre chose, c'est avec plaisir que vous le ferez.

Lorsque vous êtes certain d'avoir gagné et que vous vous révélez, vous laissez alors exploser un rire malsain et vainqueur, mais jusqu'au dernier moment, vous saurez vous montrer discret.

Vous jouez un pourri, mais essayez de travailler avec les autres joueurs tout de même. Donnez-leur les informations qui leur permettront d'effectuer les basses besognes à votre place, tissez de fausses relations de confiance qui vous profiteront, proposez l'avant-goût d'un pouvoir que vous seul pouvez offrir, afin de vous assurer l'obéissance d'un potentiel allié.

Votre priorité est l'immortalité, mais vous êtes encouragé à chercher autant d'informations que vous pouvez, à des fins de chantage ou de profit personnel. Ne négligez aucune piste.

Citations

–Bientôt, oui, très bientôt, vous saurez.

–Allons, comment pouvez-vous douter de ma bonne foi ?

–Il est trop tard, vous êtes fini, et le pouvoir est à moi ! Mwahahahaha !

–J'ai ouï dire bien des choses sur certaines personnes que vous appelez vos "amis".

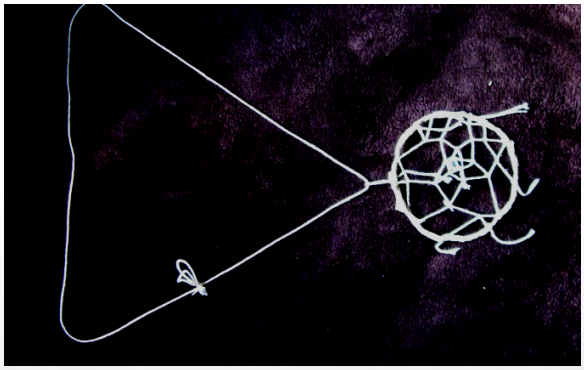
–Démon ! Réponds à mes ordres !

–Allons, laissez de côté ces puériles considérations de mal et de bien, nous savons tous deux qu'il n'y a que le goût suave du pouvoir.

À fournir

Vous avez les habits du malheureux qui vous accueille dans son corps, des habits plutôt simples, dans les tons sombres, assez pratiques, et le signe d'un homme des milieux populaires. Vous avez également un piège à rêves. Votre nouveau corps d'accueil le porte autour du cou lorsque vous revenez à vous. Le démon est enfermé à l'intérieur.

Les autres accessoires (ce que votre corps d'accueil a dans les poches) sont fournis par les organisateurs.



Piège à Rêve

Compétences

La plupart des actions ne demandent pas de système particulier (fouille, discussion, intimidation, négoce). Deux aspects sont simulés : le combat et l'enquête, en particulier les pouvoirs du démon.

Enquête

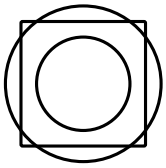
–Scruter les âmes : Une fois par heure (à l'heure pile), le démon peut observer l'aura d'une personne et vous rapporter ce qu'il a appris. Un immortel a forcément une aura spéciale. Sachant que la partie dure autour de 5h, ne gâchez pas vos chances. Quand vous souhaitez l'utiliser, prenez en aparté l'organisateur et désignez lui votre cible.

–Vision Démoniaque : Cette capacité cryptique vous permet d'apercevoir des bribes du futur ou du passé. Une fois par heure (à l'heure et demi), vous recevez une vision. Vous n'êtes que spectateur et ne pouvez intervenir sur ce que vous voyez. Prévenez un organisateur de l'heure pour récupérer votre dû.

–Vérité Du Démon : Ce rite extrêmement perturbant est réalisé en plaçant le pendentif autour du cou d'une personne. La cible, vous même, et le démon (un organisateur) vous retrouverez alors en songe dans l'esprit de celle-ci. Tout en interprétant votre personnage, vous allez forcer votre victime à répondre à trois questions en envoyant le démon fouiller son âme. C'est l'organisateur qui répondra pour elle, et elle se souviendra de tout.

Vous devrez ensuite attendre 20 minutes que le démon récupère avant une nouvelle tentative.

–Connexion mystique : Certains accessoires ont une résonance spirituelle avec vous. Peut-être est ce le destin ? peut-être est ce Dieu ? Toujours est il qu'ils améliorent les chances de succès de vos pouvoirs. Vous ressentez instinctivement leur présence : ils sont marqués d'un symbole hors jeu.



Chaque symbole réduit d'un quart d'heure le temps de récupération après un pouvoir.

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base. Golden dispose de règles spéciales.

–Assassinat ! Vous pouvez tuer (même à mains nues) si vous réalisez une attaque surprise.

Annexe : les rituels

Voici le compte rendu précis de vos explorations occultes. Le préambule du texte codé trouvé dans la grotte était sans intérêt, et vous n'avez réussi à traduire entièrement qu'un seul autre passage.

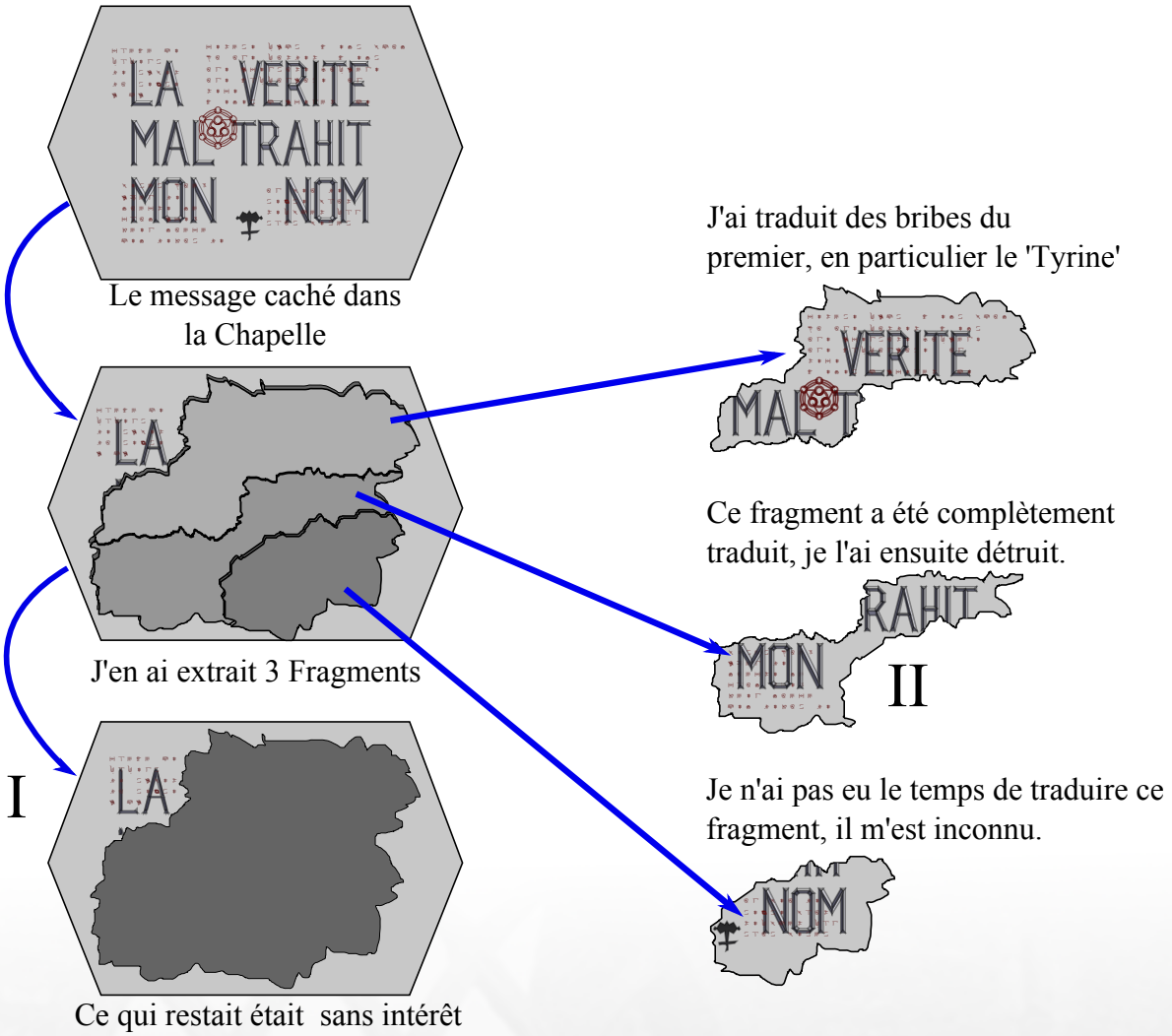
–I : Préambule *"Vous devez trouver un autre chemin pour votre retour, suivez simplement mes indications. C'est risqué, mais nous n'avons pas le choix."*

–II : Rituel de capture *"L'objet est un filet tendu sur un anneau de métal. Un piège à rêve comme disent les simples.*

Le métal doit être pur, et les fibres doivent provenir d'un végétal ayant vu un cycle de lune sans être touché du soleil.

Une fois réalisé, l'objet doit être baigné dans l'eau de mer puis le sang. Lorsque sera prononcé la formule "Ashgrabat" pour la troisième fois, un esprit y sera alors prisonnier.

Faites le parler ! Il vous donnera les glyphes !"



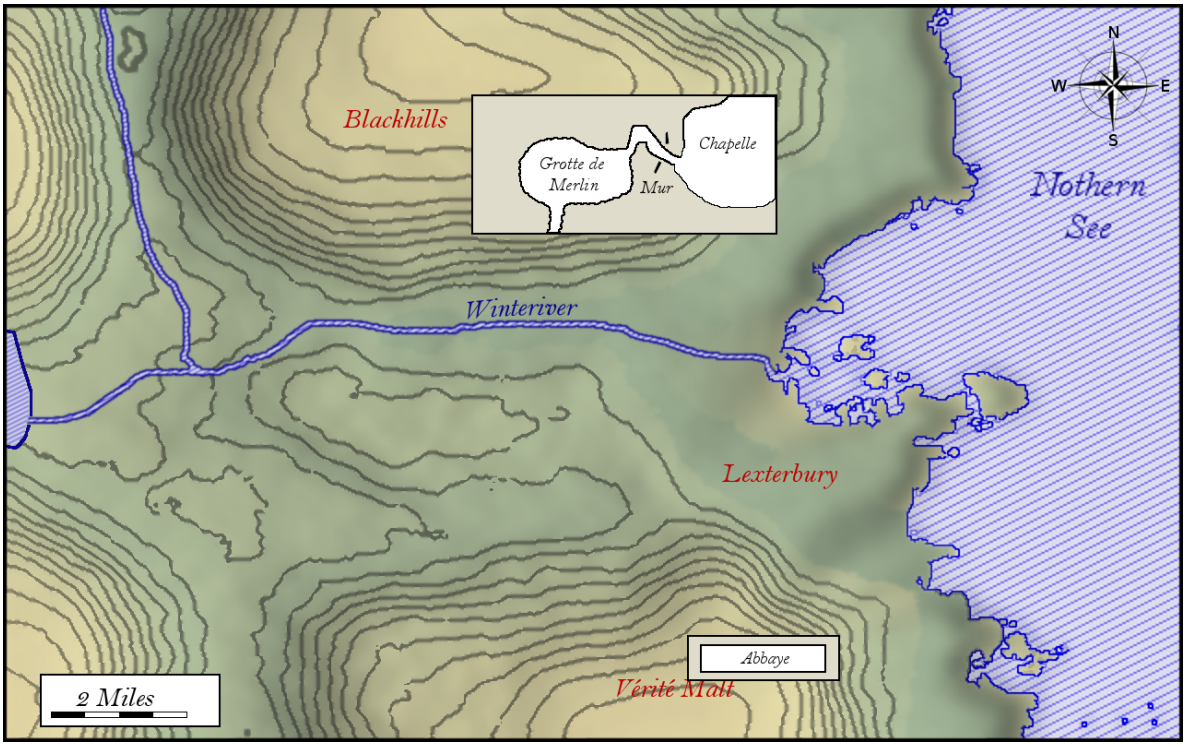
La chapelle se trouvait dans les Blackhills, comme indiqué sur la carte ci-dessous. J'ai conduit le rituel la nuit de la Walpurgis à l'abbaye. Toutes mes affaires

sont restées dans mon laboratoire au village : je pensais avoir le temps d'y repasser pour effacer mes traces.

Quand j'ai invoqué le démon, j'ai commencé par lui demandé ce qu'étaient ces "glyphes" mentionnés dans le rituel. C'est apparemment un triplet de symboles qui doivent être inscrits dans le Tyrine, le cercle de puissance que nous avons retrouvé sur un fragment dont la traduction complète m'échappe. Il ne me sont d'aucune utilité, mais j'ai très bonne mémoire. Pour se simplifier la vie, ils sont associés à un nom de code : ORIGINE.

J'ai alors réussi à contraindre le démon à un autre service : nous avons élaboré notre propre rituel pour me rendre immortel (j'ignorais que j'allais voyager dans le temps, les démons sont vraiment de rusées créatures).

Lors du rituel, nous avons utilisé un jeu de 3 autres glyphes (nom de code PROMÉTHÉ). Le démon m'a clairement prévenu que c'était la dernière fois qu'il réalisait un tel service pour moi.



Aide-mémoire

Vous avez pu invoquer votre démon grâce à la sagesse de Merlin, et en pillant sa grotte, où vous avez trouvé une cache. Vous n'avez déchiffré qu'un seul rituel, le reste vous a échappé.

Le Tyrine est un signe occulte nécessaire pour voyager entre les mondes, gardez sa forme en mémoire. Un Tyrine ne sert à rien sans les glyphes inscrit à l'intérieur.

Vous êtes François Golden, mais vous êtes actuellement dans le corps d'un malheureux nommé Francis Lead. Vous recherchez un immortel pour lui voler son secret.

La Vérité Mal Trahit Mon Nom était inscrit dans la chapelle.

Henri Paul Likart

Personnage et Historique

H.P. Likart

Je suis un auteur raté, et un poète maudit. Je suis un vieillard qui a pris sa retraite, j'ai peut-être 60 ans.

Ça peut paraître réducteur, mais c'est un soulagement de savoir ça, parce qu'à côté, je suis complètement perdu. Je ne parviens pas à distinguer mes souvenirs de mes fantasmes, à distinguer l'imaginaire des faits. Dans une série psychédélique de flashs, je viens de revivre ce qui semble être des périodes clés, réelles ou imaginées, de ma vie.

J'ai 18 ans, je finis de rédiger "Comment j'ai raté ma vie" dans ma mansarde. Un nouveau navet à mon palmarès, mais s'il n'est pas édité, je ne mange pas ce mois-ci. Je suis assis dans un fauteuil de l'auberge "Vérité Malt", je suis vieux. Je prends des notes pour un prochain livre. Malgré une vie d'échecs, je crois dur comme fer que cette fois, le best-seller est à ma portée.

Je suis dans la fleur de l'âge, et je lis le codex, les yeux hallucinés. Il y a quelque chose dans ce livre, d'indicible et malsain, que l'esprit humain ne peut supporter.

Du mercure, de la sauge, et quelques champignons, voilà ce que l'esprit humain ne peut supporter (son estomac non plus). La formule exacte provient du codex. J'ai réalisé la formule pour impressionner des amis pratiquant l'ésotérisme de salon. Tous des dégonflés, j'ai bu d'un trait, en prenant "un trait de jus de framboise après pour couper l'amertume", comme indiqué dans le codex.

Je suis jeune, j'achète à une vente aux enchères un vieux grimoire poussiéreux : *Le Codex de Merlin*. Ses précédents possesseurs sont morts dans d'étranges circonstances.

Je suis étalé, catatonique, dans ma chambre de bonne, les yeux grands ouverts sur le néant, des mouches volettent autour de moi. La logeuse ne devrait pas tarder à découvrir mon cadavre ?

Un homme lance des éclairs du bout de ses doigts. C'est un officier britannique. je marche sur une corniche à 30 mètres de hauteur sur les toits de Londres, vêtu seulement d'une redingote et d'un chapeau haut de forme.

Je suis enfermé dans une cellule capitonnée, entravé dans une camisole. Un gardien me tend une soupe où nagent 3 cafards. Je les trouve sympathiques.

Un quatuor à cordes joue *Le beau Danube bleu* et je danse avec une vieille femme aveugle sur les plages de Douvres.

La succession d'images ralentit. Je retrouve mon équilibre, mes sensations. Je suis confortablement assis dans mon fauteuil. Derrière le bar, le sympathique tavernier sifflote un air du pays en lavant ses verres.

Jouer votre rôle

Ce personnage, indicible et cyclopéen, est inspiré de H.P. Lovecraft, dont il partage les initiales. Il incarne la lutte constante de l'humanité contre des forces qui le dépassent, et qui minent son esprit, le poussant à la folie. L'introduction doit vous donner l'effet d'un mauvais trip : c'est le cas. Vous commencez le huis clos alors que vous êtes à peine redescendu, les mains encore tremblantes. Votre vision est claire, vous n'avez pas de nausée, vous êtes pleinement lucide et vous en soupirez de soulagement.

Vous avez un air névrosé et une santé visiblement fragile. Vous êtes légèrement paranoïaque, et jamais complètement à l'aise. Vous faites néanmoins votre possible pour vous comporter en gentleman que vous êtes. Votre tenue est propre et soignée, vous êtes poli et réservé, et vous souriez à vos interlocuteurs. Dans une bonne société britannique, il est inutile d'ébruiter vos histoires de drogue secrète ou de délires de persécution.

Vous trouvez paradoxalement votre état de névrose très stimulant : les idées défilent, l'inspiration coule dans vos veines, vous sentez que vous tenez le livre du siècle. Vous notez nombre d'éléments dans votre carnet.

Vos objectifs sont de reconquérir votre calme (dans l'hypothèse d'une rechute), de reprendre le contrôle de vos émotions, de trier mensonge et réalité dans ce que vous voyez, et de découvrir pourquoi tout vous semble si étrange. N'hésitez pas à profiter des aides que d'autres personnages peuvent vous offrir pour réguler votre stress, et à enquêter sur tout ce qui vous paraît étrange. Prenez de l'initiative.

Citations

–Oh ! Vous m'avez fait peur, ne recommencez plus cela s'il vous plaît.

–Avez-vous vu ce qui vient de se passer ? Il vient de se passer quelque chose, n'est-ce pas ?

–Mon dieu, c'est si difficile, je ne me rappelle rien, je ne comprends pas.

–L'esprit humain, très cher, n'est pas fait pour supporter la connaissance des horreurs indicibles qui flottent entre les mondes, j'en suis persuadé.

–Il y a chez ce peuple quelque chose de contre nature, et de terrifiant.

–"Les roses sont rouges, les violettes sont bleues"... Oui, c'est de moi !

À fournir

Vous êtes habillé comme un gentleman (ou une Lady) classique de l'époque, au détail près que vous êtes sans le sou. Chemise à col amidonné relevé et cravate pour les hommes, robe de soirée pour les dames. Vous pouvez compléter votre tenue d'une canne et de lunettes de lecture. L'organisateur doit vous fournir un carnet et un crayon. Dieu seul sait où vous avez laissé le codex de Merlin.

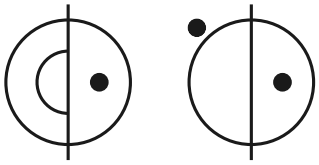
Pour les besoins du huis clos, envoyez une photo de vous au format portrait, en costume, le plus vite possible.

Compétences

La plupart des actions ne demandent pas de système particulier (fouille, discussion, intimidation, négoce). Deux aspects sont simulés : le combat et l'enquête.

Enquête

–Visions : Certains indices du huis clos ne concernent que votre personnage. Afin que vous soyez le seul à les interpréter, les organisateurs ont pris soin d'y dessiner un symbole particulier. Si vous rencontrez le premier symbole ci-dessous, demandez à l'organisateur ce que vous avez découvert.



Deux symboles qui vous indique que votre personnage peut faire quelque chose.

Vous devrez ensuite attendre 20 minutes sans nouvelle enquête. Plus tard, vous pourrez activer le second symbole, mais en attendant confirmation, ignorez-le.

–Réminiscence : Pressentiment. L'appareil que le professeur Marvin est en train de régler va bientôt se mettre en marche, et vous allez entendre *Le beau Danube bleu*. Puis, une mauvaise nouvelle. C'est comme si vous saviez ce qu'il va se passer.

–Potion : Vous connaissez par cœur la composition de la potion du codex.

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base.

Traits de personnalité

Tic-Tac-Toc : Lorsqu'une pendule sonne l'heure, vous ne pouvez vous empêcher de vérifier l'heure sur votre montre d'un geste ample, puis de vous taper le front de l'index avec un air pénétré, 3 fois. Soyez attentif, c'est un détail qui a son importance. Vous pouvez en perdre le fil d'une conversation.

C'est assez cocasse, ce tic remonte à votre enfance, lorsque votre précepteur, un vieil homme débonnaire à la longue barbe blanche, vous surprenait à rêvasser en regardant l'horloge pendant son cours de littérature. Il vous tapait alors sur le front d'un geste paternaliste pour vous rappeler à l'ordre, et il vous disait "Concentre-toi mon garçon, tout n'est que concentration dans la vie."

Mon animal préféré : la tortue, un animal placide, d'une grande sagesse. Allez savoir pourquoi, vous le préférez largement au hibou.

Ma mélodie préférée : *Le beau Danube bleu* de Johannes Strauss, tube de l'été en 1866.

Ma couleur préférée : le violet.

Mon plat préféré : la tarte au citron, comme la faisait ma mère.

Ma boisson préférée : Le thé vert (mais la bière n'est absolument pas exclue).

Li Chang

Personnage et Historique

Li Chang

Vous êtes le fidèle compagnon de McPherson, que vous avez rencontré lors d'une aventure mémorable dans un pays exotique de votre choix. Seulement voilà , vous n'en avez pas le moindre souvenir.

Vous êtes amnésique. Si des grands noms de la littérature utilisent ce stratagème bancal, on ne va pas se gêner. Votre amnésie est récente : un grand choc, suivi d'une chute de cheval, ou peut-être l'inverse. McPherson vous a examiné et soigné, son diagnostic n'a pas été très concluant, et vous avez ensuite repris la route.

Votre seul souvenir d'avant la chute de cheval : une personne, certainement importante. Il s'appelle Jonathan. Vous savez tout de même que vous vous appelez Li, que vous êtes né en Chine, et que vous êtes l'inséparable compagnon de McPherson dans ses explorations à travers le monde. Il vous semble bien la connaître : sa marque de thé favorite, son whisky favori, les conséquences désastreuses de son daltonisme sur sa garde-robe. Vous ne comprenez donc pas, dans ce cas-là , qu'aucun sentiment fort ne soit lié à cette intimité.

Jonathan

Vous ressentez également que McPherson est sur une affaire qui la préoccupe, et vous entendez bien l'aider.

C'est un peu une surprise, mais vous vous sentez exceptionnellement sage et intelligent aujourd'hui. Vous savez des choses, pas toujours utiles, traitant aussi bien de philosophie que d'astronomie ou de physique fondamentale, qui s'avèrent exactes. Vos connaissances sont même avant-gardistes pour 1912 (physique quantique, radioactivité, neurologie, sociologie, médecine).

À fournir

Vos vêtements sont, au choix, d'origine orientale avec un goût certain ou d'origine occidentale avec quelques accessoires rappelant votre côté exotique. L'organisateur doit vous fournir une image représentant Jonathan, c'est pour vous un souvenir important. Petit conseil enfin : essayez d'avoir des poches ou un sac pour le huis clos, histoire de ne pas avoir des indices plein les mains.

Jouer votre rôle

Cette amnésie ne vous rend pas anxieux, car vous êtes d'un calme olympien, détendu à l'extrême, votre niveau de zen abaissant Bouddha au rang de psychopathe névrotique. Vous êtes ouvert et attentif, zen, calme, amical en toutes circonstances. Vous restez calme et positif en toutes situations. Vous voyez le bien partout, vous restez philosophe même face à la pire des catastrophes.

Lorsque vous agissez, c'est à mouvements lents et sans hâte, chaque muscle suivant un rythme parfait ancré dans l'harmonie globale. Vous êtes auréolé de mystère. Vos paroles, imprégnées de sagesse orientale, laissent songeurs ceux qui les écoutent. Vous maîtrisez un grand nombre d'arts traditionnels (arts martiaux, danse, calligraphie, thé), que vous aimez à pratiquer en toutes circonstances. Vous n'hésitez pas à aider votre prochain grâce à une sensibilité qui peut manquer à un Occidental.

Lors de cette soirée, tout en feignant d'avoir atteint le nirvana et de n'avoir plus aucun besoin terrestre, vous devez chercher à comprendre les causes de votre amnésie. Des souvenirs et des capacités peuvent vous revenir au fil de la soirée.

Vous allez également chercher à épauler McPherson dans son entreprise, tel le fidèle majordome que vous êtes.

Citations

–Zen...

–Lorsque l'imbécile parle, le sage mange un biscuit.

–La connaissance est un bien précieux, et qui l'est d'autant plus qu'on la récupère soi-même.

–Un mal est un bien, un bien est un mal.

–Détendez-vous, mangez une orange.

–Je vais faire du thé.

Compétences

La plupart des actions ne demandent pas de système particulier (fouille, discussion, intimidation, négoce). Deux aspects sont simulés : le combat et l'enquête.

Enquête

–Sentir le Qi : par une série de mouvements fluides et aériens, vous pouvez ressentir le "Qi" d'une personne, et obtenir des informations sur sa personnalité et sa spiritualité. Vous devez pratiquer les arts martiaux, le tai-chi, la cérémonie du thé, ou un autre art ancestral avec la cible. Vous devez vous concentrer pendant 20 minutes entre deux utilisations.

–Souvenirs : Au fur et à mesure de la soirée, l'organisateur vous transmettra d'autres souvenirs de la même manière que celui de *Jonathan*. Ils sont imprimés de manière à ce que vous puissiez les montrer aux autres joueurs (c'est l'équivalent d'une description parfaite), mais on ne peut ni vous les voler, ni vous les prendre : ils sont immatériels.

Actions de Combat

Consultez l'aide de jeu *"Règles de combat"* pour vous familiariser avec les interactions de base. Li Chang dispose de règles spéciales.

–Feuille Gagnante ! Li l'emporte aussi lors d'une égalité sur une feuille. Vous pouvez garder ce pouvoir secret en perdant volontairement, il n'est mentionné que quand vous l'utilisez. Certains petits malins pourraient vous attaquer au ciseaux s'il découvrent votre avantage.

Traits de personnalité

Mon animal préféré : la tortue, un animal placide, d'une grande sagesse. Allez savoir pourquoi, vous le préférez largement au hibou.

Ma mélodie préférée : *Le beau Danube bleu* de Johannes Strauss, tube de l'été en 1866.

Ma couleur préférée : le violet.

Mon plat préféré : la tarte au citron, comme la faisait ma mère.

Ma boisson préférée : Le thé vert (mais la bière n'est absolument pas exclue).

Tic-Tac-Toc : Lorsqu'une pendule sonne l'heure, vous ne pouvez vous empêcher de vérifier l'heure sur votre montre d'un geste ample, puis de vous taper le front de l'index avec un air pénétré, 3 fois. Soyez attentif, c'est un détail qui a son importance. Vous pouvez en perdre le fil d'une conversation.

C'est assez cocasse, ce tic remonte à votre enfance, lorsque votre précepteur, un vieil homme débonnaire à la longue barbe blanche, vous surprenait à rêvasser en regardant l'horloge pendant son cours de littérature. Il vous tapait alors sur le front d'un geste paternaliste pour vous rappeler à l'ordre, et il vous disait "Concentre-toi mon garçon, tout n'est que concentration dans la vie."

Aide-mémoire

Vous avez le tic de vous taper le front d'un air pénétré. Vous avez une connaissance très étendue. Vous avez le don de ressentir le Qi d'une personne Vous aimez les tortues, la tarte au citron et le thé vert. Vous aimez le Feng Shui et le Tai-Chi. McPherson va certainement avoir besoin de votre aide.

Spécial : 7-7-8 le Tueur

Personnage et Historique

Enfin, nous avons localisé le traitre 777 ! J'ai été envoyé pour le retrouver et l'exterminer ! Nous sommes des clones de la même souche génétique, nous avons donc la même apparence. Je sais comment il pense. Je sais ce qu'il fera. L'heure n'est plus à la discrétion : 777 a compromis l'hégémonie en manipulant le continuum espace-temps, ma priorité est de l'abattre. Les dommages collatéraux ne sont pas un problème. Le Kronos m'a envoyé sur son point d'arrivée. Il n'a que quelques heures d'avance.

Jouer votre rôle

778 n'est pas un rôle de joueur. Votre objectif est d'animer la soirée pour les autres participants, votre intervention est scriptée. Vous entrez dans l'auberge plein d'assurance à la recherche de 777 (qui s'est éclipsé, comme vous le savez). Vous prenez les pensionnaires à parti avec brutalité : intimidation, menace, agression. S'ils coopèrent, vous ne les croyez pas, vous les accusez de tenter de vous manipuler et de cacher 777. La situation doit dégénérer : vous pouvez tirer sur un pensionnaire ("assommer" sur un joueur, "blessure grave" sur un organisateur) pour faire un exemple. Au bout d'un moment, quelqu'un devrait vous tuer. Votre cadavre sera rapidement mis à l'écart, changez-vous et revenez sous l'identité de 777.

Dernière chose : demandez à l'organisateur si "l'artefact de l'hégémonie" a été utilisé et si vous avez eu un appel radio.

Citations

–Gloire et Pouvoir à Γ-T !

–Ou est il ? 777 ! Il a mon visage ! Il doit clamer venir du futur.

–Silence ! C'est moi qui pose les questions !

–Tu veux jouer au con avec moi, hein ! ?

–Répondez ! Ou il y aura de la viande froide !

–Trop tard. Je vous avais prévenu ! *Fait feu de son arme*

Compétences

Actions Spéciales de Combat

–Stim Pack ! Relevez-vous après avoir été assommé.

–Arme Energétique ! Attaquez un organisateur, blessez le mortellement.

–Capsule de Cyanure ! Ils ne m'auront jamais vivant.

Spécial : Helmut Müller

Personnage et Historique

Helmut Muller

Je suis le professeur Helmut Muller...Non ! Je m'appelle Charles Marvin, professeur de physique de l'université de Berlin.... non, Oxford ! C'est à n'y rien comprendre, qui suis-je ? Mes souvenirs s'emmêlent, je n'y comprend plus rien, c'est à devenir fou. Que se passe-t-il ?

Et cette conférence, je me souviens avoir été aidé... comment s'appelait-il, cet homme qui voulait me financer secrètement ? N'était-ce pas Alister Silver ? Certainement un pseudonyme. Mais qui est Mathusalem alors ?

Restons calme : si ce "Müller" est en train de se faire une place dans mon esprit, je garde encore le cap. Je dois découvrir ce qu'il se passe et remédier à la situation.

Jouer votre rôle

Voyons, j'ai toujours été d'un naturel enthousiaste, humaniste, et sans pitié ! Ya !. Heu non, enthousiaste, tête en l'air, froid, et calculateur. Ha ! Impossible de se concentrer !

La science est bien sûr un instrument à utiliser pour le pouvoir personnel, Ja ! heu... le bien de toute l'humanité ! Ach Ja !

Ces sauts d'humeur sont préoccupants, sans parler de cet horrible accent allemand ! C'est comme si quelqu'un voulait parler à ma place.

Citations

–Ja ! Bien sûr !

–Imbécile !

–J'ignore si vous êtes stupide ou si vous le faites exprès.

Compétences

À partir de maintenant, le poste de TSF vous permet de communiquer avec l'extérieur : le phare, le ferry, le village. Comme pour les autres talents d'enquête, vous êtes bloqué 20 minutes après l'envoi d'un message.

Conseils d'interprétation

Le professeur ne veut pas que son esprit soit remplacé par ce "Müller" : vous devez tout faire pour remédier à ce problème. De même, vos sauts d'humeur sont spontanés, involontaires, et brefs : votre personnalité reste majoritairement celle de Marvin. Voyez Müller comme un syndrome de Tourette très particulier. Cette situation n'est absolument pas naturelle.

Spécial : Professeur fantôme

Personnage et Historique

Je disparais !

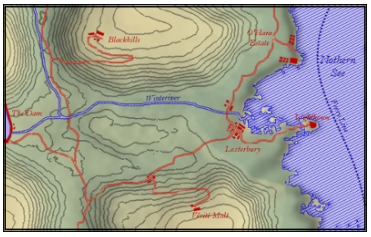
Je suis le professeur Charles Marvin, professeur de physique de l'université d'Oxford. Je suis né en ... impossible de m'en rappeler. Je suis pris de malaise et de doute : les gens m'ignorent par intermittence, ce qui est une aubaine en soit : je peux les espionner à loisir. Ils ne me voient pas, je ne peux pas les toucher, c'est comme si j'étais sur un autre plan d'existence. Je me sens perdu, mon esprit m'échappe, on dirait un mauvais rêve. Il est urgent de trouver une solution à ce problème. Mieux vaut devenir l'autre allemand que disparaitre à jamais. Comment tout cela est-il arrivé ?

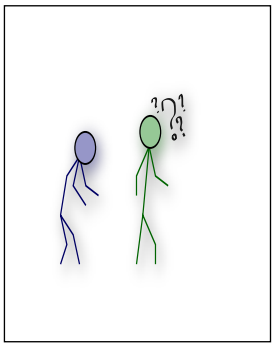
Compétences

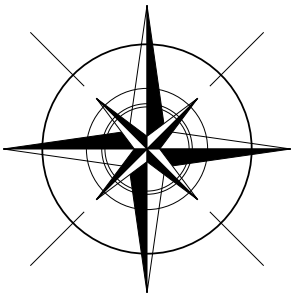
Lors de certaines phases de jeu, spécifiées par l'organisateur, vous ne pourrez plus interagir physiquement avec les autres joueurs, comme si vous étiez sur un autre plan d'existence. N'essayez pas de les bousculer ou de les pousser. En contrepartie, ils doivent continuer à parler librement comme si vous n'étiez pas là.

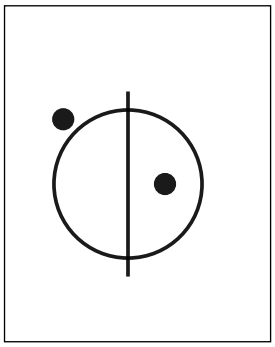
Quand vous réapparaissez, vous avez pleinement conscience de ce qu'il s'est passé, même si ce n'est pas le cas de vos interlocuteurs.

Pour les joueurs : aides de jeu









CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 4 : Novembre 1911 — Journal Semestriel

5 p — Imprimé par la paroisse de Lexterbury

–Tous le monde à terre ou je vous descends !
–Je vous en prie, vous êtes dans une auberge !
–Ou est-il ! Il a mon visage !
–La cave ! Je l'ai vu partir vers la cave !
–La cave est vide ! Je vous jure que la cave est vide ! Y'a personne !
–Vous mentez !
–Montjoie ! Saint-Denis !
–Mon Dieu ! il lui a pété le bras !
Une fin de soirée mouvementée Vérité Malt, 1912.

Règles du jeu

Le méta-jeu

La plupart des interactions entre les personnages se font naturellement (intimidation, séduction, marchandage, fouille, danse, etc...). Néanmoins un organisateur pourra demander un hors-jeu de recadrage. Il l'annonce en prononçant "Freeze" à haute et intelligible voix. Le jeu est mis en pause, les joueurs se figent et ferment les yeux. L'organisateur peut ensuite réagencer le décors ou donner quelques instructions. Quand il annonce "Freeze-Out", le jeu reprend comme si rien ne s'était passé.

Comme la tragédie classique, ce huis clos respecte une unité de temps et de lieu. Vous distinguerez donc les zones en-jeu des zones hors-jeu et des zones à accès spécial. Une fois la partie commencée, vous ne pouvez ni quitter les lieux ni tuer d'autre personnage avant le dernier acte. Les violences moins importantes sont possibles, mais les autres joueurs (dont les organisateurs) doivent réagir en suivant les conventions sociales : giflez quelqu'un on vous sermonnera, assommez-le et vous serez ligoté en attendant la police.

Vous serez prévenu en méta-jeu d'un événement de fin par l'organisateur, et serez alors libre de mettre en scène votre sortie ou de laisser libre cours à la violence. Le dernier acte survient au bout d'à peu prêt 4h30 de jeu. Un autre événement conclut le huis clos 30 minutes plus tard.

Le joueurs peuvent également demander des périodes de méta-jeu pour utiliser leurs diverses ressources en prenant un organisateur en aparté. Ils reçoivent des informations, et reprennent le jeu comme si leur personnage avait fait l'action. Les ressources sont généralement payées en temps virtuel : elles sont bloquées pendant un certain temps après la demande.

Symboles déclencheurs

Une feuille de jeu est trop courte pour décrire l'intégralité des connaissances d'un personnage. Ainsi, certains joueurs peuvent identifier les objets que son personnage connait à l'aide d'un symbole. Un détective pourra par exemple reconnaitre un indice important sur la scène d'un crime : le personnage par ses compétences, le joueur à l'aide d'un symbole, les deux grâce à leur sens de l'observation.

Le symbole est un outil du méta-jeu : pour les personnages non-concernés, il n'y a rien. Les joueurs doivent feindre de ne rien voir quand ils sont confrontés aux symboles suivants.

Sans mentionner explicitement le symbole, un personnage peut néanmoins sentir que l'objet est utile aux autres. S'il trouve un coffre, un joueur peut légitimement penser que quelqu'un a la clé.

Règles de combat

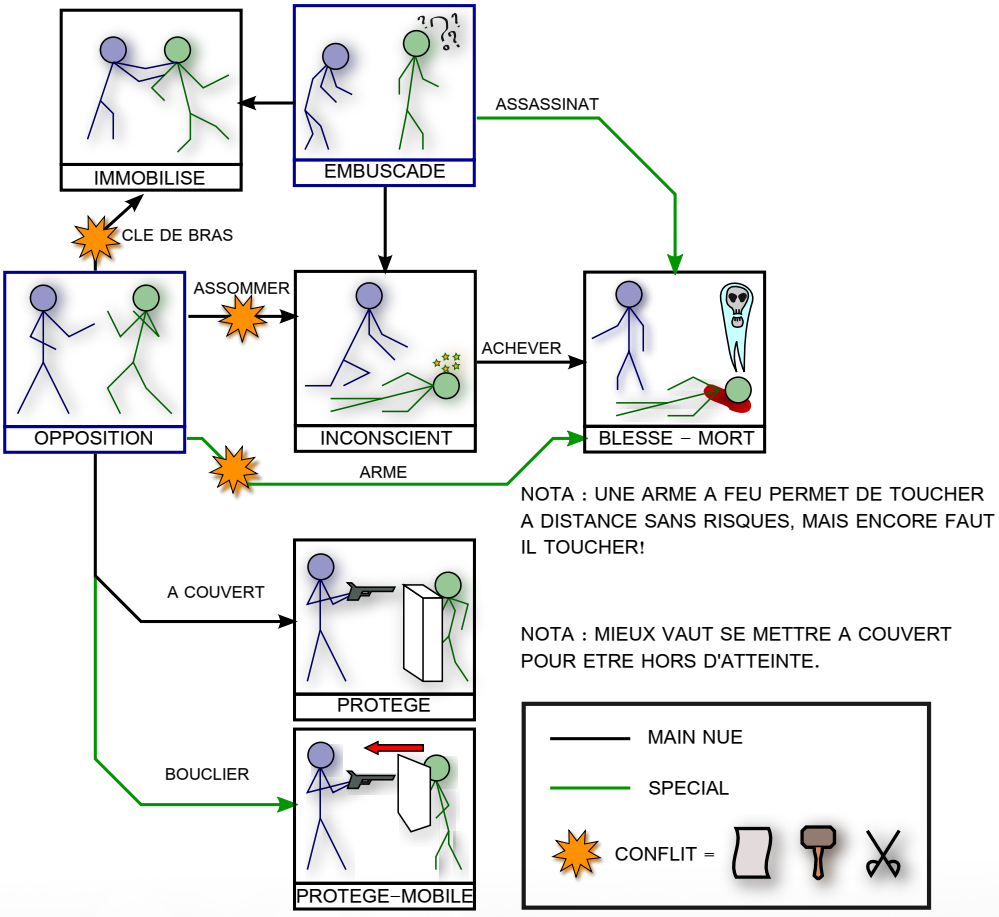
Lors d'une embuscade, l'attaquant annonce l'effet de son attaque : il est immédiat et automatique.

Si l'adversaire voit venir l'attaque l'opposition est résolue au *Marteau-Ciseau-Papier*. Le vainqueur annonce clairement l'effet de son attaque, une égalité se traduit par une lutte équilibrée.

Les effets les plus classiques sont *"Assommé"* et *"Mort"* (comme résumé dans la figure suivante).

Les joueurs sont invités à mettre en place des variantes moins puissantes : immobilisé, blessé, ridiculisé, aveugle, etc...

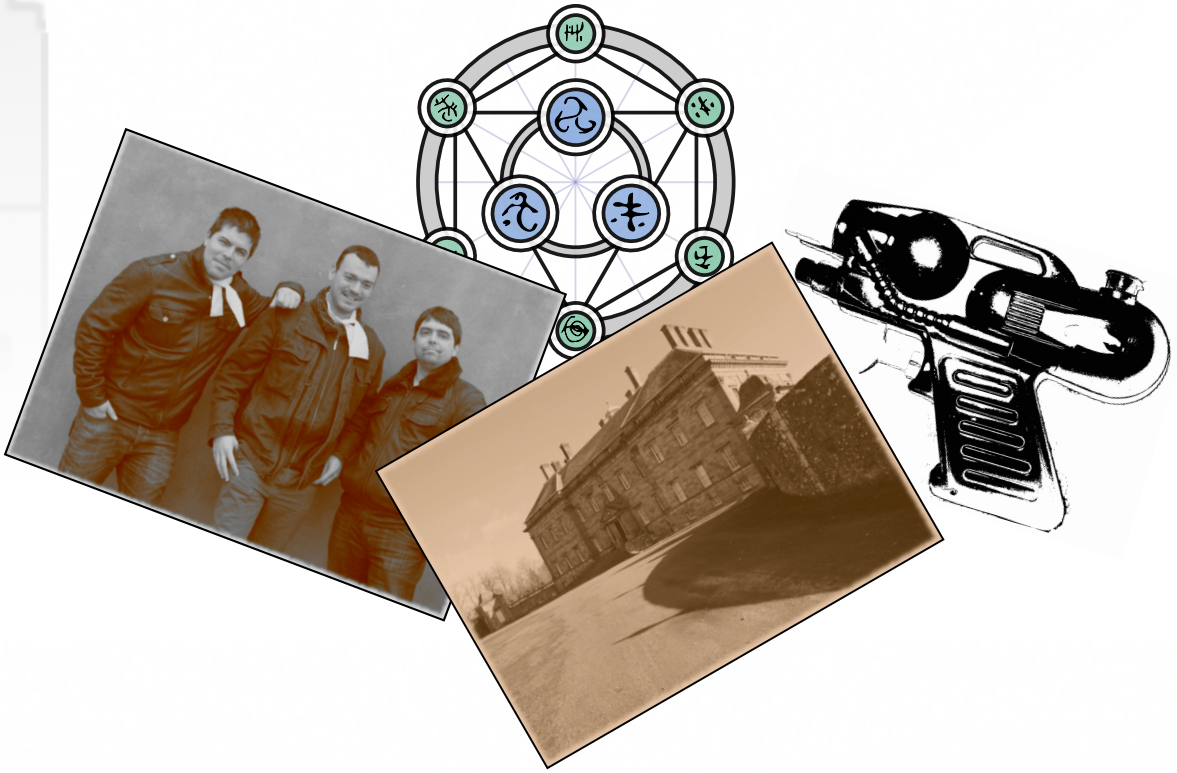
Si le combat implique plus de 3 personnages, toutes les actions sont simultanées. La main est dirigé sans ambiguïté vers la cible dont il faut battre le signe même s'il agit sur un autre front. Une égalité peut donner à de nouveaux joueurs le temps de se positionner dans le conflit.



Situations et actions de combat

Le tir permet (en bonus) d'attaquer sans craindre de riposte tous les adversaires non munis eux même d'une arme à distance. Attention néanmoins : une cible qui survit à la confrontation peut fermer la distance et passer au corps à corps. Une cible plus prudente pourrait aussi se mettre à couvert ou prendre un otage ce qui rendrait le tir impossible (à la santé de l'otage près).

Indices en Détail

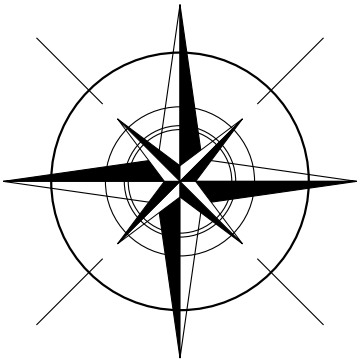


«*—J'ai trouvé ce primitif objet, quelqu'un peut il me renseigner sur son utilité ?*
—Il fait un drôle de son quand on souffle là.
—Arrêtez, pauvres fous ! Ne comprenez-vous pas que la compréhension de cet artefact dépasse nos sens atrophiés, incapables d'appréhender l'indicible réalité d'un univers cyclopéen ! Je sens ma santé mentale vaciller.
—Rendez-moi ça ! Un authentique ocarina inca, vous seriez capables de me le casser.»
De l'animation dans le salon, Vérité Malt, 1912.

Liste des indices

Ce chapitre est presque à imprimer dans son intégralité pour les besoins du huis clos. Nous vous invitons à réunir les indices par catégorie dans plusieurs enveloppes kraft sur lesquelles vous aurez collé le tableau récapitulatif correspondant. Certains indices sont recto-verso : vous trouverez soit une bande à plier en deux, soit des parchemins et plaques de marbre dont le revers est en annexe (pleines pages).

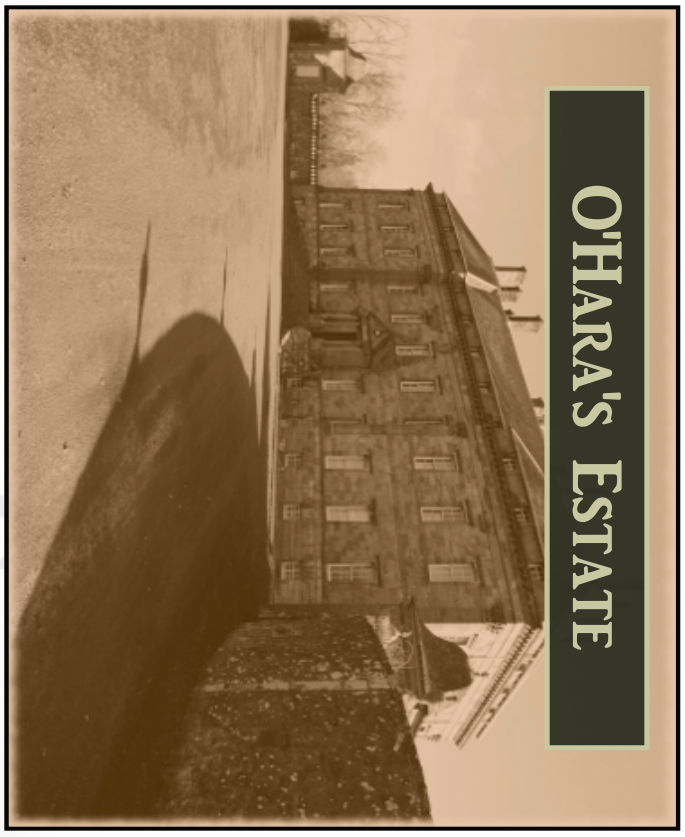
Accès	**Description**	**Eléments**
Tous	Carte de la région	x7
Tous	Objets divers répartis dans l'auberge	x9
Tous (dont réserve)	Chroniques de Lexterbury	x9
Événements	Bande Son	x7
Événement	Potion de l'éveil	–
Poste Radio	Personnages secondaires	x3
777	Holocartes	x8
Marvin	Techniques	–
Golden	Scruter les âmes	x10
Golden	Visions	x6
Li	Sentir le Qi	x10
Li	Souvenirs et pouvoirs	x10
HPL	Récessions	x8
HPL	Cartes postales	x3
Gontran	Traductions	x7-9
Démétrius	Laboratoire et vaisseau	–
McPherson	Cube	–
McPherson	Documents	x4
McPherson et Gontran	Communicateur	x3

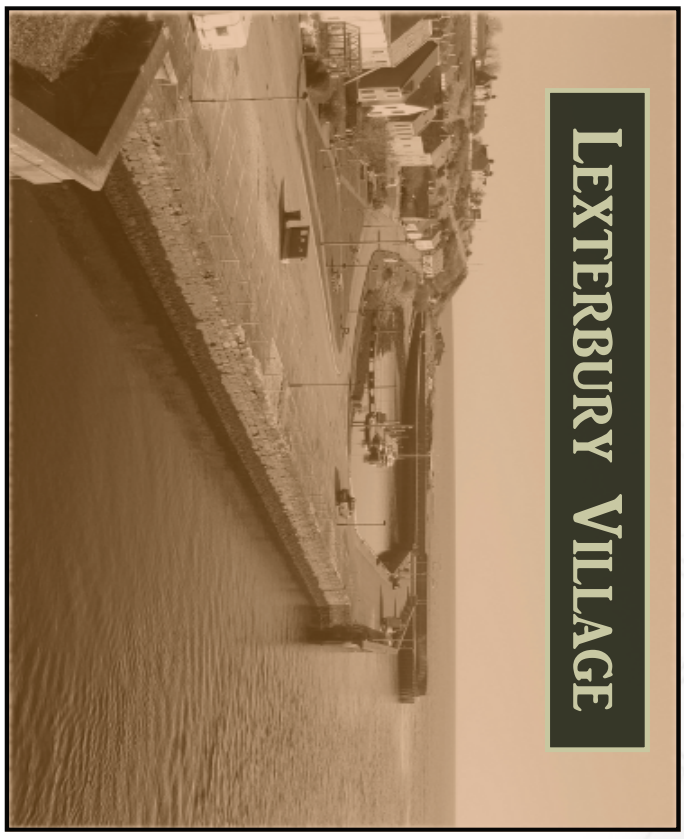


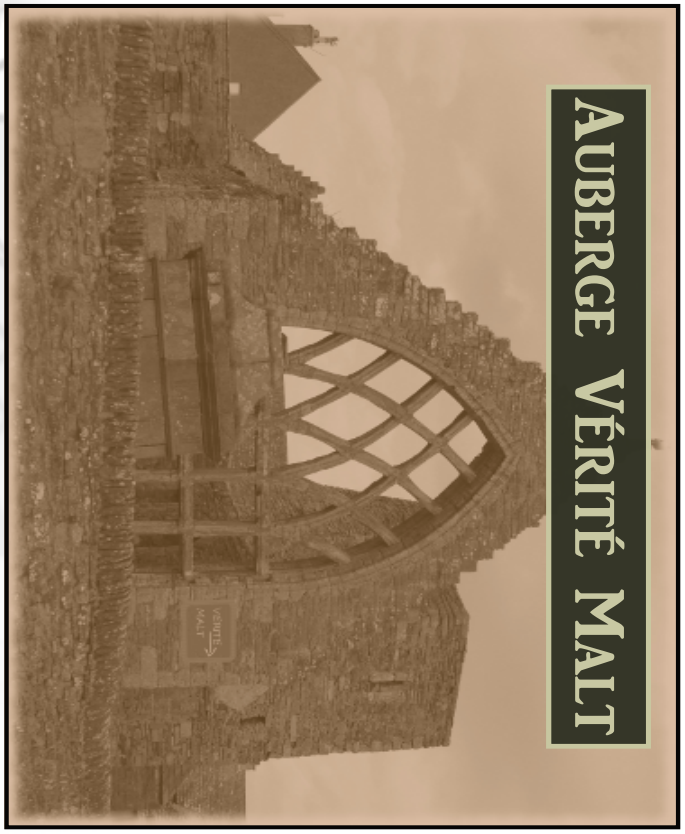
Présents dans l'auberge dès le début

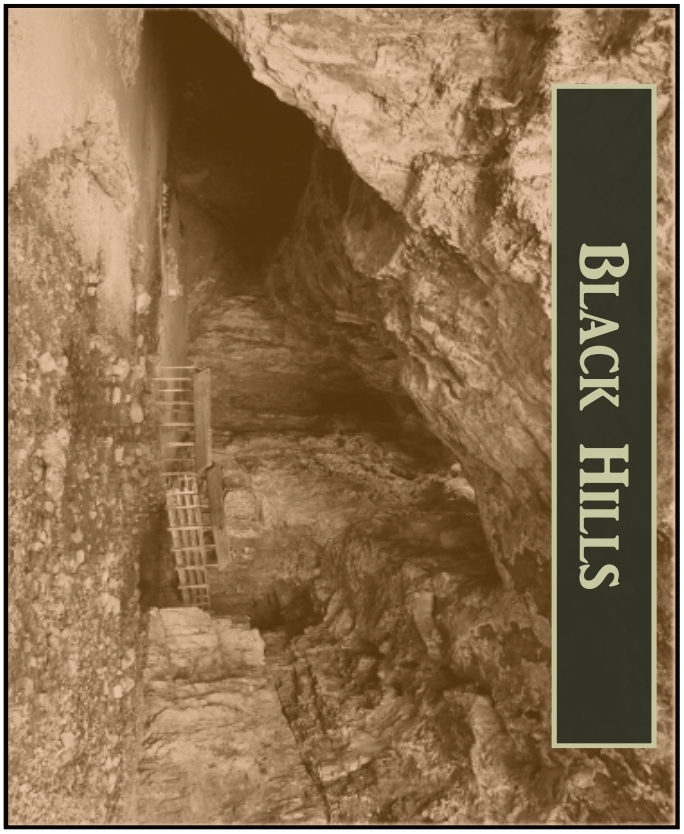
La carte de la région

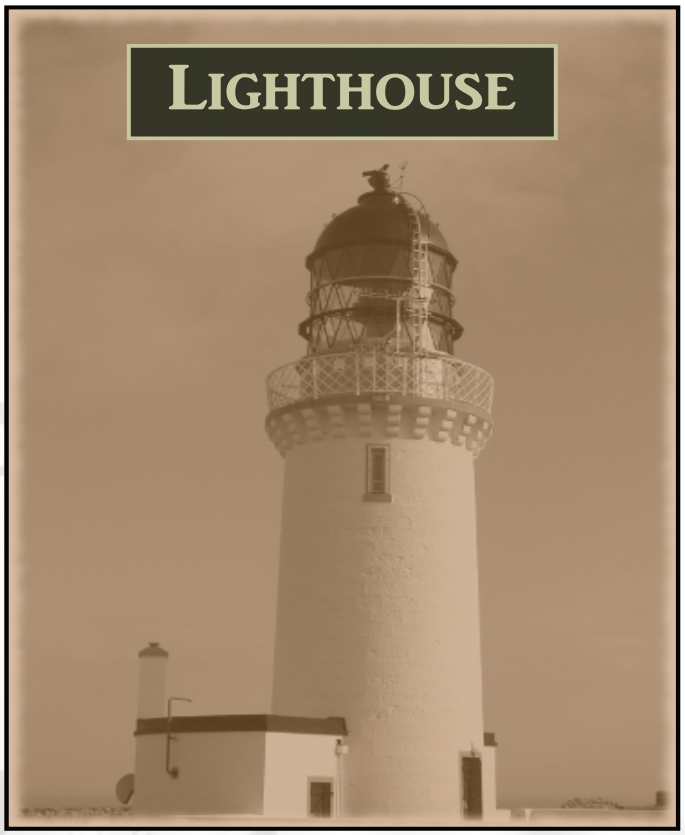
Les aubergistes possèdent une carte de la région avec tous les points d'intérêt. Pour les plus importants, ils ont également une carte postale punaisée sur la carte. L'accessoire permet de monter des plans et de donner des indications aux joueurs. Elle est particulièrement utile pour l'acte I : le naufrage. Imprimer la grande carte en A3 est préférable.

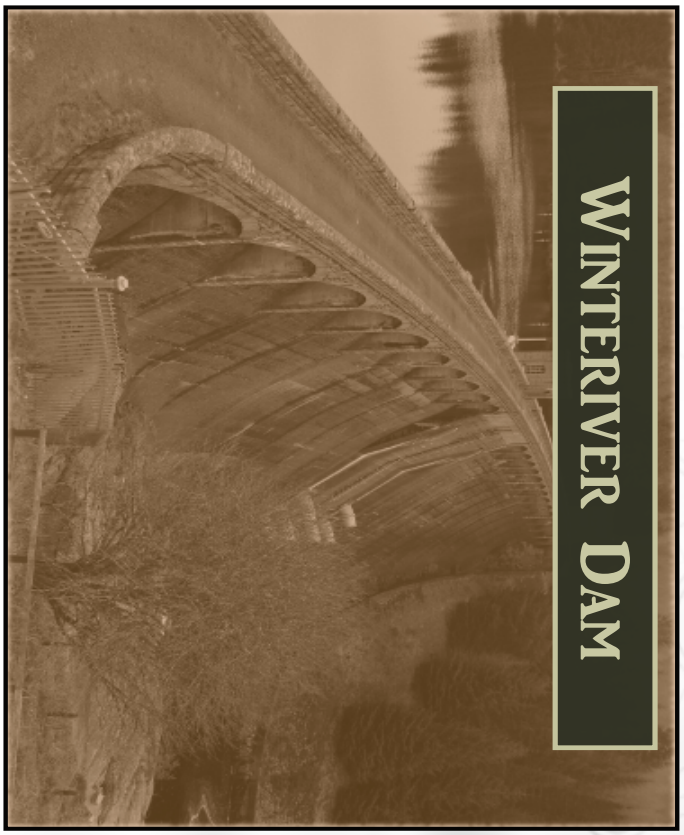


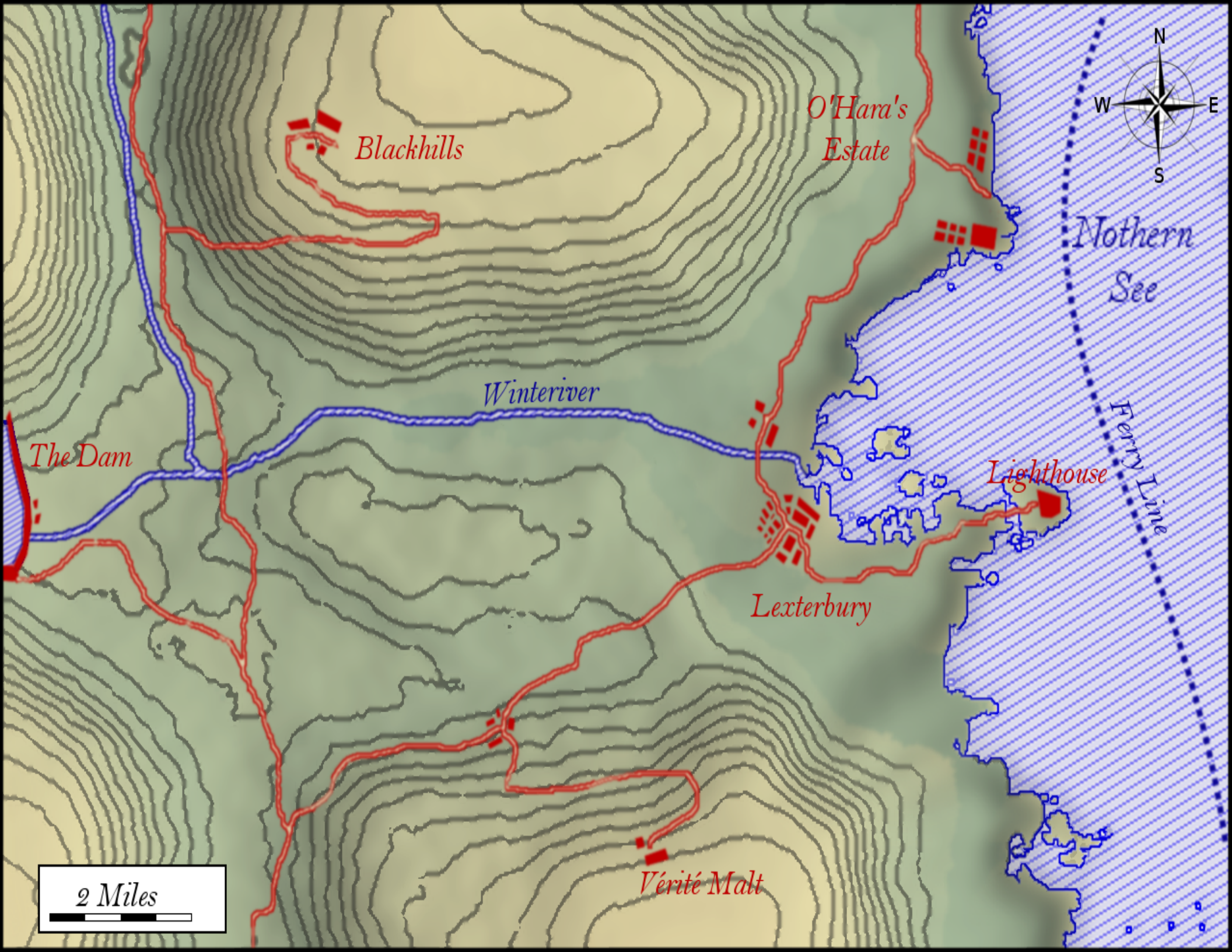



Auberge Vérité Malt


Black Hills


Lighthouse

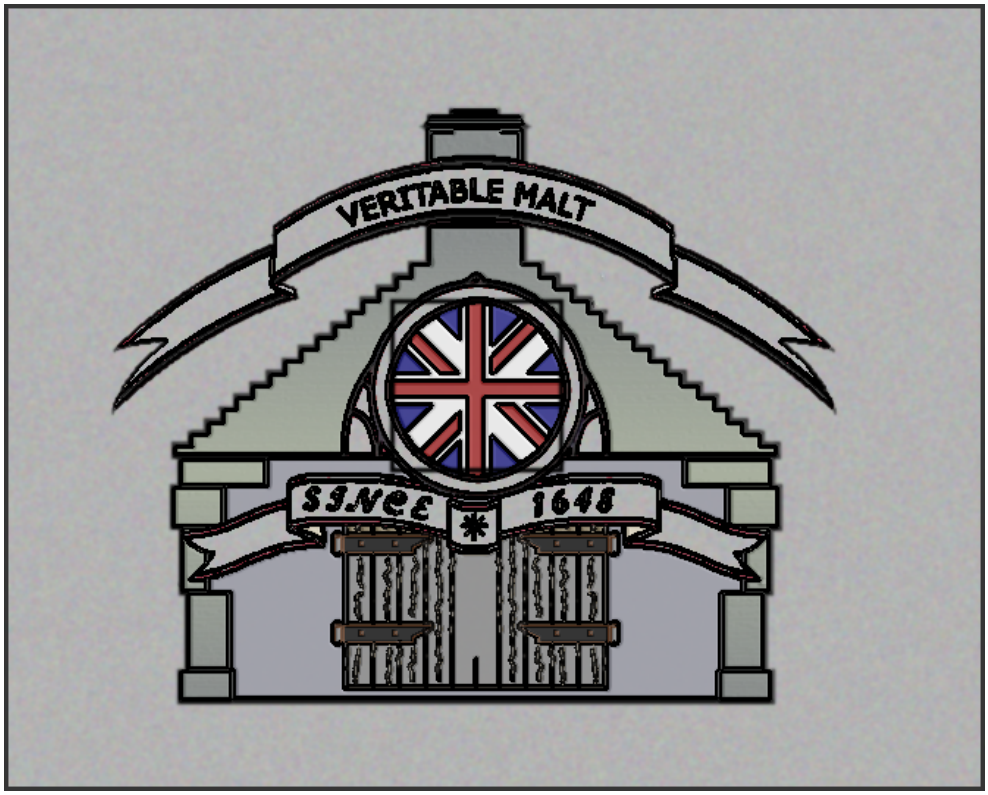

Winteriver Dam


Blackhills
O'Hara's Estate
Mothern See
Winteriver
The Dam
Lighthouse
Ferry Line
Lexterbury
Vérité Malt
2 Miles
N
W
E
S

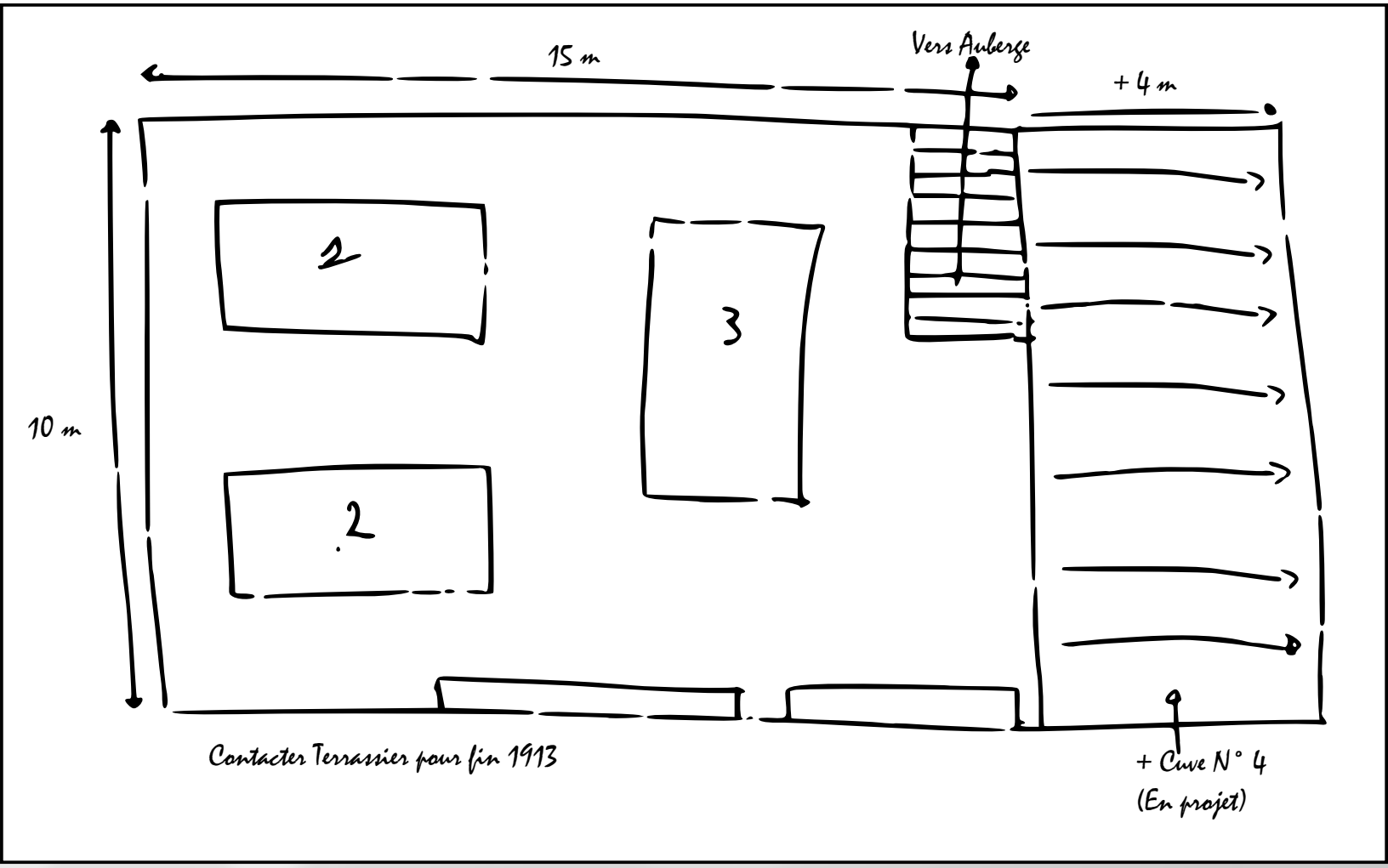
Objets Divers

Objet	Rôle
Presse-papier rocheux	Il a été récupéré dans les Black Hills lors d'une exploration des grottes par les aubergistes. Il est légèrement radioactif et composé de Thorium. Le commandant Démétrius peut donc en déduire qu'il y a du carburant non raffiné pas loin et donner l'ordre de l'extraire. Le presse papier lui-même fournit une quantité négligeable d'Avalonium.
Flasque souvenir	Elle est livré par le ferry, c'est un prototype de souvenir commandé par les aubergistes, et ils sont furieux (on y lit 'Véritable Malt' en français et il arbore un *Union Jack* ostentatoire au lieu de la traditionnelle *St Andrew's cross*). Les aubergistes partagent ouvertement leur déception et leur intention de s'en débarrasser comme cadeau de mariage à la première occasion. Cet objet sauvera la vie du grand père du professeur pendant la première guerre mondiale (propagation 777-Flasque), s'il n'est pas détourné avant.
Plan de la cave	Les aubergistes ont pris des mesures pour agrandir leur cave. Tout est sur ce croquis. Tel qu'ils sont prévus, les travaux aboutiront à la découverte de la cave par l'hégémonie, alors laboratoire du professeur, dans un lointain futur.
Poste TSF	Cette antiquité a été ramenée par le professeur pour ses expériences. L'appareil est suffisamment vétuste pour sembler d'époque, même s'il est considéré comme une innovation majeure et un prototype.
Horloge	Cette vieille toquante est là pour l'ambiance. On s'en servira également pour justifier que l'heure sonne, ce qui active le tic de Mathusalem (il se tapote le front). Comporte un symbole de Golden.
Livre de HPL	Les aubergistes ont un exemplaire de *"comment j'ai raté ma vie"* ,un ouvrage écrit par le HPL raté. Il disparait avec la propagation HPL. Voir les indices dédiés à HPL pour en savoir plus.
Tableau d'accueil	C'est un moyen élégant et immersif d'indiquer les noms d'emprunt et chambres des personnages.
Bouteilles de Bière	Que vous y mettiez du sirop, de la bière premier prix, ou de la vraie bière, c'est l'élément indispensable de ce huis clos.
Bouteille de Whisky	Après la propagation 'Malt', les bouteilles disparaissent et laissent place à du whisky. Ici aussi, à vous de décider du contenu réel.

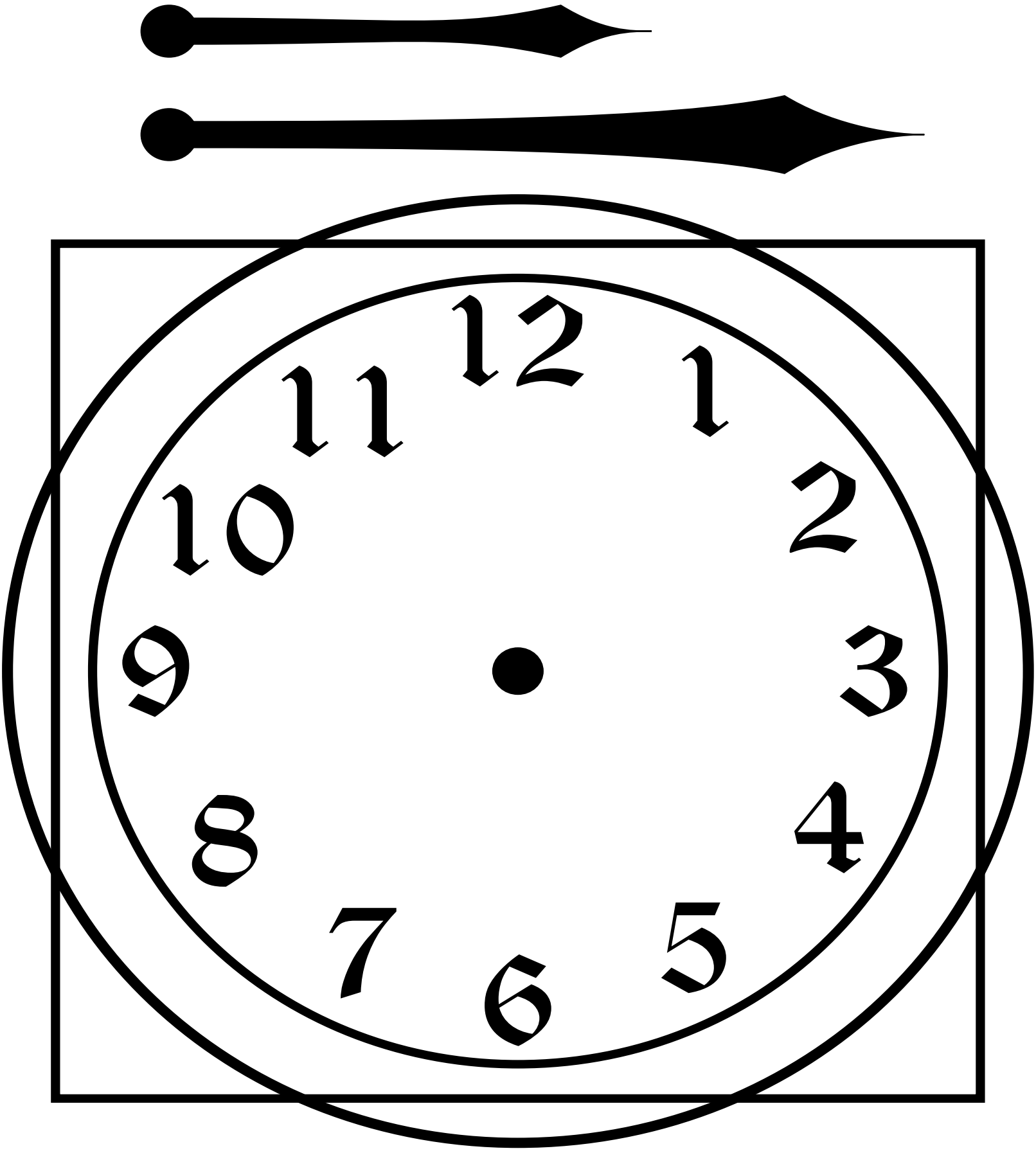
Pour la flasque

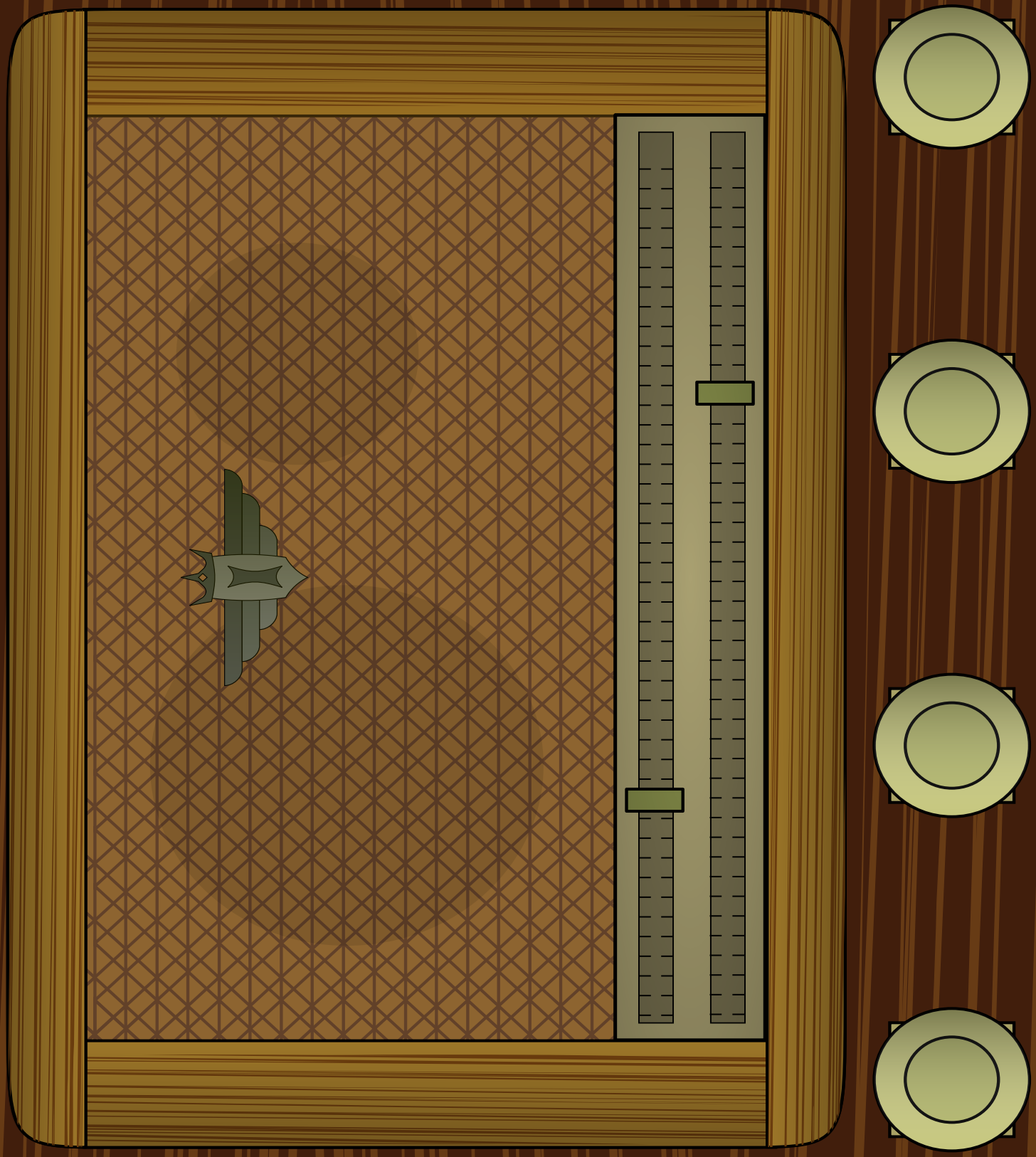


Plan de la cave

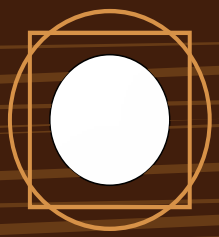


Indice pour Golden masqué
dans le cadre de l'horloge

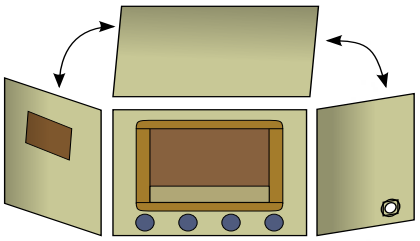




• Royal
• Flying
• Corps



POWER OUTLET



VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

VERITE MAY T
S3.Vee 1648

PREMIUM SCOTCH
VERITE MAY T
S3.Vee 1648

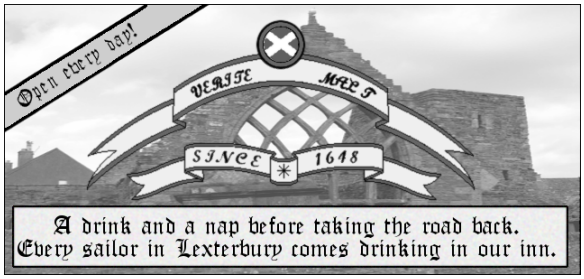
PREMIUM SCOTCH
VERITE MAY T
S3.Vee 1648

PREMIUM SCOTCH
VERITE MAY T
S3.Vee 1648

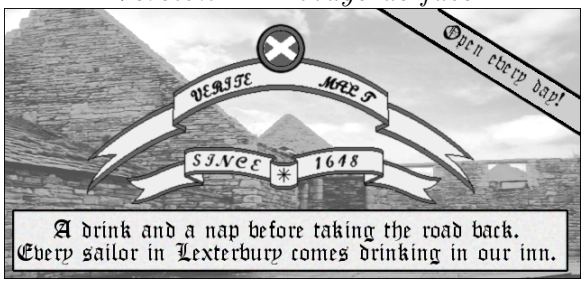
Chroniques de Lexterbury

Les chroniques de Lexterbury c'est une gazette locale tenue par le révérend Marcus. C'est un passionné d'histoire et de nature, c'est d'ailleurs lui qui a découvert les ruines du Charon après le glissement de terrain provoqué par son activation. Les chroniques sont disponibles à volonté pour les joueurs. Idéalement, vous en aurez prévu plusieurs exemplaires si quelqu'un venait à dissimuler des informations compromettantes.

Tous les articles ne sont pas utiles (vous le verrez alors mentionné noir sur blanc), et 4 des 5 numéros sont sensibles aux propagations. Il en existe deux versions et vous devrez opérer la substitution en temps voulu. Les exemplaire originaux n'ont pas le même entête que les autres, ni la même publicité : cela vous aidera à vous y retrouver. Les originaux ont une légère barre verticale sur la première page (ou une indication explicite dans le cas du numéro IV).

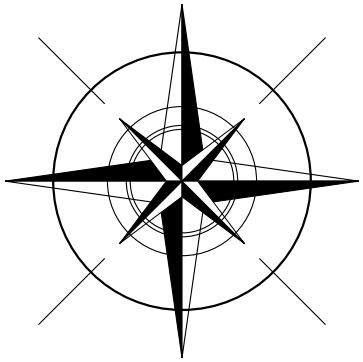


Version 1 : Abbaye de face



Version 2 : Abbaye de coté

Numéro, date		Trame temporelle	Informations
I	Juillet 1910	Originelle	Le rituel de Golden
I	Juillet 1910	Propagation Malt	Rituel effectué
II	Décembre 1911	Originelle	Mort de Merlin, le chevalier Gontran
II	Décembre 1911	Propagation Merlin	Survie de Merlin
III	Juillet 1911	Originelle	Familles de Lexterbury
IV	Novembre 1911	Originelle	Aucunes
IV	Novembre 1911	Propagation Piraterie	Démétrius le pirate
V	Mars 1912	Originelle	L'antiquité à Lexterbury, le Charon
V	Mars 1912	Propagation Merlin	Le père Marcus neutralisé



CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 1 : Juillet 1910 | Journal Semestriel
5 p | Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Le meurtre de la Walpurgis 1427

C'est une des légendes les plus connues non pas par les passants, mais par les bons habitants de Lexterbury.

Qui n'a pas, étant enfant, entendu au coin du feu l'histoire de la mort des 13 frères de l'abbaye ? Je vais voùs la conter comme ma mère le faisait, c'est-à-dire comme ma grand-mère et sa mère avant elle l'ont fait auparavant. C'était la nuit de Walpurgis, la nuit des sorcières, une nuit où les ombres sont les plus longues, la nuit où les loups-garous viennent danser dans les plaines et où les fées viennent roder près des maisons.

L'Abbaye

A cette époque, dans l'abbaye, vivaient 14 frères, en pieuse et chaste communauté. Mais ils étaient doctes en Dieu, et ne croyaient pas en la sagesse du peuple. Il était de coutume pour la nuit de la Walpurgis de marquer sa porte d'une branche de genévrier, et de laisser un bol de sang de chèvre pour que les démons soient apaisés, mais l'abbé voyait la une superstition, et il avait fait fouetter le jour-même plusieurs villageois.

Il y avait dans l'abbaye un curieux jeune moine qui se nommait François. On raconte qu'il aimait à se promener tard dans la forêt, à l'approche du printemps. C'est ainsi qu'alors qu'il rodait près des Blackhills, le diable le séduit et le détourna de son chemin. Il prit alors son apparence, et prit le chemin de l'abbaye. Il entra sans problème, et à l'office du soir, il se débrouilla pour servir force alcool aux moines et à l'abbé. Puis quand il eurent tous bu, il les mis en cercle, et leur trancha tous la gorge, d'un seul coup !

On retrouva le jeune moine perdu le lendemain dans les bois, hébété, catatonique, son esprit perdu. Qu'en est il de la réalité ?

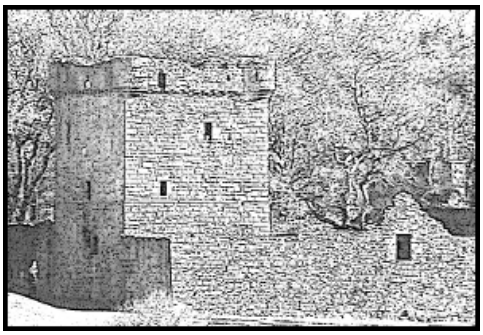
Selon les documents d'époque, il y eut bien assassinat des 13 des moines de l'abbaye la nuit de Walpurgis 1487 . Leurs corps furent retrouvés en cercle, tête au centre, et tous décapités en même temps à l'aide d'une machinerie digne d'un musée des horreurs.

L'histoire du 14$^{\text{eme}}$ moine, le frère Francois est aussi sinistre. Il avait été banni de la communauté bien des années avant, pour des raisons scabreuses. On le soupçonnait de s'être livré à la sorcellerie et à d'autres sciences occultes. Le meurtre des 13 moines serait sa vengeance pour avoir été exclu de l'abbaye.

Les soupçons portèrent immédiatement sur lui, malheureusement, il fut retrouvé dans son logis, semblant avoir perdu l'esprit, et souffrir de grave dégénérescence mentale. La tombe de François Golden est connue pour porter malheur, et il est dit qu'il ressort de sa tombe la nuit de Walpurgis.

Après cet événement, l'abbaye resta déserte pendant quelques années, personne ne voulant occuper un lieu où un meurtre avait eu lieu. Ce n'est que bien plus tard, après plusieurs propriétaires, qu'elle entra en possession de la famille Harrison qui exorcisa le lieu de la manière la plus habile qui soit : en la transformant en distillerie !

François Golden était un érudit dont les travaux alchimiques étaient tout à fait remarquable. Bien évidemment, son approche de la science était en opposition avec le dogme de son ordre, ce qui expliqua son expulsion.



L'atelier de Golden

On lui connait également une vocation d'archéologue amateur et d'historien, et il aurait accompli des travaux de tout intérêt dans les grottes des Blackhills, et aurait mis à jour des informations sur Merlin l'enchanteur, certainement afin d'étudier ses découvertes occultes. Malheureusement, il ne fait aucun doute que par prudence, il ne partagea jamais ses travaux. A la suite de sa disparition, on soupçonne François Golden d'être réapparu à

plusieurs endroits en Europe, en particulier à Paris, à Cologne, et à Milan. En grand alchimiste qu'il était, il s'est déguisé sous différents pseudonymes tous en rapport avec le métal : Copper, Argent, Mercure, Golden. Il serait d'ailleurs un des fondateurs de l'ordre du crépuscule d'argent, qui a réuni de grands noms de l'ésotérisme au cours des siècles.

Par le père Marcus

Le Haggis, un article inutile

L'origine du mot haggis est incertaine. Aujourd'hui écossais, le terme était commun du temps du moyen anglais (1066-1470). Il pourrait avoir signifié "hacher" ou "tailler, trancher". Il est également possible qu'il descende de l'ancien anglais "haggen", du français "hachis" ou du scandinave "root". L'islandais connait également deux bases de mots :"hoggva-" et "haggw-". Le dictionnaire Oxford considère qu'il n'y a pas de preuve que le haggis vienne du français "hachis", mais ne fournit aucune autre origine possible au terme.

Si vous êtes en train de lire cet article, vous faites fausse route : en dehors de quelques trivias culinaires à sortir en société, il ne vous apportera aucune information sur le huis clos lui-même.

Il existe de nombreuses recettes, mais il se compose généralement d'abats de mouton (poumons, foie, cœur), d'oignon, d'avoine, de saindoux, d'épices et de sel. Traditionnellement, cette préparation est enfermée dans le boyau de la panse du mouton et cuite pendant quelques heures de cette manière, faisant ainsi ressembler le haggis à une sorte de ballon dans une poche. Des variantes de cette recette sont apparues récemment. Certains haggis sont ainsi préparés avec du porc ou du bœuf, plus ou moins épicés.

Traditionnellement, le haggis est servi avec une purée de pomme de terre. Il s'accompagne d'un verre de whisky. Depuis peu, la cuisine écossaise a ajouté une sauce au whisky pour accompagner le plat et nomme cette nouvelle recette "haggis royal".

Par sa conception et sa recette, le haggis est très proche de la grande famille culinaire des saucisses. La première trace écrite d'un plat proche du haggis se trouve dans l'Odyssée d'Homère : "Tel un homme qui sur un feu ardent tourne en tout sens un ventre bien rempli de graisse et de sang, qu'il a hâte de voir bien grillé, Ulysse se tournait".

Il n'existe pas de datation précise de l'apparition du haggis écossais. L'historienne culinaire Clarissa Dickson-Wright affirme néanmoins que cette recette a été inventée par des chasseurs afin de cuisiner rapidement, sans avoir besoin de transporter des récipients pour la cuisine.

Une autre théorie place l'origine du haggis du côté des conducteurs de troupeau des Highlands. Lorsque les hommes devaient conduire leurs bêtes jusqu'à Édimbourg pour la vente, les femmes préparaient des rations de voyages qu'ils puissent manger tout au long de la journée. La préparation achevée, elle l'emballait dans un estomac de brebis pour plus de facilité de transport.

Par le père Marcus

CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 1 : Juillet 1910 — Journal Semestriel
5 p — Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Le meurtre de la Walpurgis 1427

C'est une des légendes les plus connues non pas par les passants, mais par les bons habitants de Lexterbury.

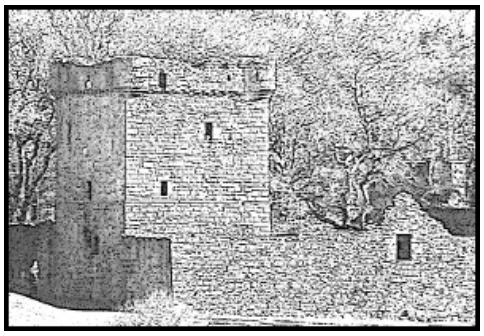
Qui n'a pas, étant enfant, entendu au coin du feu l'histoire de la mort des 13 frères de l'abbaye ? Je vais vous la conter comme ma mère le faisait, c'est-à-dire comme ma grand-mère et sa mère avant elle l'ont fait auparavant. C'était la nuit de Walpurgis, la nuit des sorcières, une nuit où les ombres sont les plus longues, la nuit où les loups-garous viennent danser dans les plaines et où les fées viennent roder près des maisons.

L'Abbaye

A cette époque, dans l'abbaye, vivaient 14 frères, en pieuse et chaste communauté. Mais ils étaient doctes en Dieu, et ne croyaient pas en la sagesse du peuple. Il était de coutume pour la nuit de la Walpurgis de marquer sa porte d'une branche de genévrier, et de laisser un bol de sang de chèvre pour que les démons soient apaisés, mais l'abbé voyait la une simple superstition, et il avait fait fouetter le jour même plusieurs villageois.

Il y avait dans l'abbaye un curieux jeune moine qui se nommait François. On raconte qu'il aimait à se promener tard dans la forêt, à l'approche du printemps. C'est ainsi qu'alors qu'il rodait près des Blackhills, le diable le séduit et le détourna de son chemin. Il prit alors son apparence, et prit le chemin de l'abbaye. Il entra sans problème, et à l'office du soir, il se débrouilla pour servir force alcool aux moines et à l'abbé. Puis quand il eurent tous bu, il les mis en cercle, et leur trancha tous la gorge, d'un seul coup !

On retrouva le jeune moine perdu le lendemain dans les bois, hébété, catatonique, son esprit perdu. Qu'en est il de la réalité ? Selon les documents d'époque, il y eu bien assassinat des 13 moines de l'abbaye la nuit de Walpurgis 1487. Leurs corps furent retrouvés en cercle, tête au centre, et tous décapités en même temps à l'aide d'une machinerie digne d'un musée des horreurs.



L'atelier de Golden

L'histoire du 14e moine, le frère François est aussi sinistre. Il avait été banni de la communauté bien des années avant, pour des raisons scabreuses. On le soupçonnait de s'être livré à la sorcellerie et à d'autres sciences occultes. Le meurtre des 13 moines serait sa vengeance pour avoir été exclu de l'abbaye. Les soupçons portèrent immédiatement sur lui, malheureusement, il ne fut jamais retrouvé.

Le logis de François Golden est connue pour porter malheur, et il fut détruit par la population. Après cet événement, l'abbaye resta déserte pendant quelques années, personne ne voulant occuper le lieu d'un meurtre. Ce n'est que bien plus tard, après plusieurs propriétaires, qu'elle entra en possession de la famille Harrison qui exorcisa le lieu de la manière la plus habile qui soit : en la transformant en distillerie !

On lui connait également une vocation d'archéologue amateur et d'historien, et il aurait accompli des travaux de tout intérêt dans les grottes des Blackhills, sur les traces de Merlin l'enchanteur. Malheureusement, il ne fait aucun doute que par prudence, il ne partagea jamais ses travaux. Certaines de ses notes, malheureusement intraduisibles, sont conservées précieusement pas les tenanciers de l'auberge Vérite Malt.

Par le père Marcus

Le Haggis, un article sans intérêt

L'origine du mot haggis est incertaine. Aujourd'hui écossais, le terme était commun du temps du moyen anglais (1066-1470). Il pourrait avoir signifié "hacher" ou "tailler, trancher". Il

est également possible qu'il descende de l'ancien anglais "haggen", du français "hachis" ou du scandinave "root". L'islandais connait également deux bases de mots :"hoggva-" et "haggw-".

Le dictionnaire Oxford considère qu'il n'y a pas de preuve que le haggis vienne du français "hachis", mais ne fournit aucune autre origine possible au terme.. Il existe de nombreuses recettes, mais il se compose généralement d'abats de mouton (poumons, foie, cœur), d'oignon, d'avoine, de saindoux, d'épices et de sel.

Si vous êtes en train de lire cet article, vous faites fausse route : en dehors de quelques trivias culinaires à sortir en société, il ne vous apportera aucunes informations sur le huis clos lui même. Enfin, c'est presque vrai : ne trouvez vous pas quelque chose d'étrange à cet exemplaire des chroniques de Lexterbury ?

Traditionnellement, cette préparation est enfermée dans le boyau de la panse du mouton et cuite pendant quelques heures de cette manière, faisant ainsi ressembler le haggis à une sorte de ballon dans une poche. Des variantes de cette recette sont apparues récemment. Certains haggis sont ainsi préparés avec du porc ou du bœuf, plus ou moins épicés.

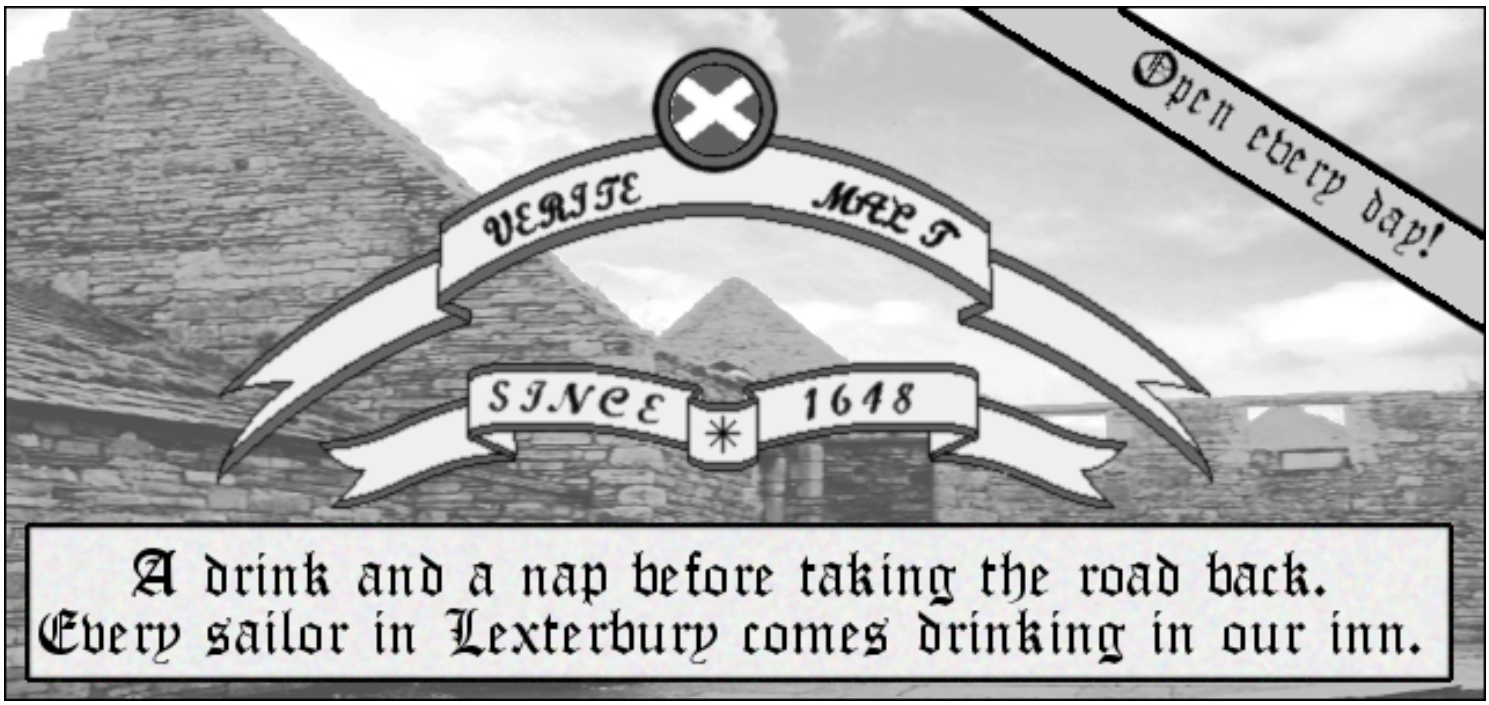
Traditionnellement, le haggis est servi avec une purée de pomme de terre. Il s'accompagne d'un verre de whisky. Depuis peu, la cuisine écossaise a ajouté une sauce au whisky pour accompagner le plat et nomme cette nouvelle recette "haggis royal".

Par sa conception et sa recette, le haggis est très proche de la grande famille culinaire des saucisses. La première trace écrite d'un plat proche du haggis se trouve dans l'Odyssée d'Homère : "Tel un homme qui sur un feu ardent tourne en tout sens un ventre bien rempli de graisse et de sang, qu'il a hâte de voir bien grillé, Ulysse se tournait".

Il n'existe pas de datation précise de l'apparition du haggis écossais. L'historienne culinaire Clarissa Dickson-Wright affirme néanmoins que cette recette a été inventée par des chasseurs afin de cuisiner rapidement, sans avoir besoin de transporter des récipients pour la cuisine.

Une autre théorie place l'origine du haggis du côté des conducteurs de troupeau des Highlands. Lorsque les hommes devaient conduire leurs bêtes jusqu'à Édimbourg pour la vente, les femmes préparaient des rations de voyages qu'ils puissent manger tout au long de la journée. La préparation achevée, elle l'emballait dans un estomac de brebis pour plus de facilité de transport.

Par le père Marcus



CHRONIQUES DE LEXTERBURY

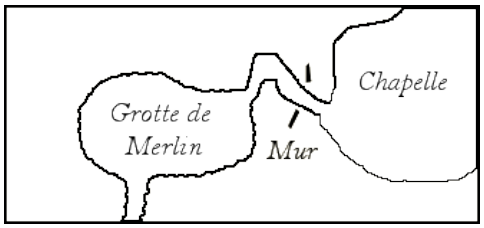
N° 2 : Décembre 1910 | Journal Semestriel
5 p | Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Merlin, le bûcher de l'enchanteur

Le grand Merlin lui-même ! Une des figures les plus marquantes de Lexterbury ! Bien sûr, tout le monde connait son implication dans la légende arthurienne, mais c'est bien plus tard, au passage de l'année 1300, que l'on retrouve des signes d'un mage puissant dans la région. Le personnage est décrit dans les légendes comme un vieillard plus vieux que la forêt elle-même, parlant aux animaux, et capable de lire l'avenir et le passé. Selon les légendes, on attribuait à Merlin un âge très avancé, de l'ordre de quelques siècles. On lui donnait également le don de double vue, le don de lire les pensées, et d'influencer l'esprit. On lui attribuait également une ascendance démoniaque. Les contes locaux font néanmoins état d'un être bienveillant, mystérieux, et parfois facétieux. Il est même resté des histoires d'un Merlin romantique, incapable de ne pas aider un amoureux accablé. Bien évidemment, Merlin est associé aux pierres de Lexterbury, et à leur pouvoir celtique.

Le mythe rejoint la réalité avec la découverte d'un vagabond dans le bois de Lexterbury en 1318. Le personnage vivait en troglodyte sur le coteau des Blackhills depuis plusieurs années. Le seigneur local l'accusa d'hérésie, mais le vieil homme parvint à s'échapper. D'après les registres de l'inquisition, le vagabond était soupçonné de sorcellerie et de trahison, on l'avait vu commercer avec plusieurs rôdeurs, et on s'attendait à un mauvais coup. On parla même à l'époque d'un chevalier Français espion à la cours de France.

Les gardes du comte les surprirent à la faveur de la nuit au milieu d'un étrange rituel, sûrement d'origine druidique. Les écrits font part de la perte de plusieurs des hommes de la garde lors de l'assaut. Merlin leur échappa dans un premier temps, si bien qu'ils durent attendre le petit jour pour le retrouver. Nul ne sait à quel rite il s'est attelé pendant ce temps-là. Son refuge fut retrouvé par le prévôt, et mis à sac. Nombre de ses herbes et grimoires furent brulés, ou récupérée par l'église.



Une cache dans les Blackhills

En comparant les notes du prévôt à une expédition récente des grottes des Blackhills, j'ai réussi à mettre à jour la présence de ce qui semble être une chapelle, et que l'inquisition n'a pas trouvé lors de sa mise à sac ! Malheureusement, d'autres expéditions avait déjà ratissé l'endroit., probablement dans les années 1500. L'hypothèse de la chapelle est néanmoins saugrenue, si Merlin disposait d'un tel endroit, pourquoi aurait il voulu le cacher de l'inquisition locale ? Les aveux de Merlin ne permirent pas de répondre à cette question, et il finit brulé vif. Il semblerait que le vagabond eusse quelque étrange pouvoir, car l'on observa alors une étrange série de malédictions liées à son grimoire qui passa de mains en mains. Quelques semaines après le procès, le prévôt, qui s'était retiré pour congé, fut retrouvé fou, déambulant nu dans un couvent. Il tenait des propos incohérents, et il se jeta dans l'abime avant qu'on ait pu le raisonner. Puis ce fut le chef des gardes, chargé par ailleurs d'enquêter sur la mort du prévôt, qui fut enfermé pour cause de folie.

Puis ce fut le chirurgien chargé de sa trépanation que l'on retrouva empoisonné. Au final, ces incidents peuvent être attribués à une potion ou à des drogues mal utilisées consignées dans le grimoire. Un dernier cas tragique est moins connu : le fils cadet du chirurgien. Celui-ci fut battu à mort par un seigneur pour lui avoir prédit une mort imminente. Ironiquement, le seigneur mourut effectivement 2 semaines plus tard d'une chute de cheval.

Par le père Marcus

L'Ornythorinque, curiosité animale sans lien avec le huis clos

L'Ornithorynque (Ornithorhynchus anatinus) est une petite espèce de mammifère semi-aquatique endémique de l'est de l'Australie, y compris en Tasmanie. C'est l'une des cinq espèces de l'ordre des monotrèmes, les seuls mammifères qui

pondent des œufs au lieu de donner naissance à des petits vivants (les quatre autres espèces sont des échidnés).

Si vous êtes en train de lire cet article, nul doute qu'il enrichira votre culture, il n'est par contre d'aucune utilité pour le huis clos.

C'est la seule espèce survivante de la famille des Ornithorhynchidae et du genre Ornithorhynchus bien qu'un grand nombre de fragments d'espèces fossiles de cette famille et de ce genre aient été découverts.

L'apparence bizarre de ce mammifère pondant des œufs, muni d'aiguillons venimeux, à bec de canard, à queue de castor, qui lui sert à la fois de gouvernail dans l'eau et de réserve de graisse, et à pattes de loutre a fortement surpris les premiers explorateurs qui l'ont découvert et bon nombre de naturalistes européens ont cru à une plaisanterie.

C'est l'un des rares mammifères venimeux : le mâle porte un aiguillon sur les pattes postérieures qui peut libérer du venin capable d'infliger de vives douleurs à un être humain. Les traits originaux de l'ornithorynque en font un sujet d'études important pour connaitre l'évolution des espèces animales et en ont fait un des symboles de l'Australie : il a été utilisé comme mascotte pour de nombreux évènements nationaux et il figure au verso de la pièce de 20 cents australien.

Quand le premier ornithorynque fut découvert par les européens en 1798, le gouverneur de Nouvelle-Galles du Sud, le capitaine John Hunter, en fit envoyer un pelage et des dessins en Grande-Bretagne

Les scientifiques britanniques furent d'abord persuadés qu'il s'agissait d'un canular. George Kearsley Shaw, qui fit la première description de l'animal dans le Naturalist's Miscellany en 1799, expliquait qu'il était impossible de ne pas avoir de doute sur l'existence réelle de l'animal et Robert Knox croyait qu'il s'agissait d'un montage, œuvre d'un taxidermiste asiatique. Il pensait que quelqu'un avait cousu un bec de canard sur la fourrure d'un animal ressemblant à un castor et Shaw essaya même de trouver les points de couture.

L'animal fut appelé Platypus par les Anglais, nom composite dérigé des mots grecs ("platis", plat, large) et ("pois", pied), c'est à dire "pied plat". Mais on s'aperçut très vite que ce nom avait déjà été utilisé pour désigner un invertébré, un coléoptère de la famille des Platypodidae, super-famille des Curculionoidea, par l'entomologiste Johann Friedrich Wilhelm Herbst (1743-1807)

Un autre zoologiste, qui avait reçu également un animal de la part de Joseph Banks, Johann Friedrich Blumenbach, lui avait donné en parallère un nom différent en 1800 : Ornithorhynchus paradoxus et il fut finalement appelé Ornithorynchus anatinus. Le nom ornithorynque vient du grec ("ornithorhynkhos") qui signifie "à nez d'oiseau", et le nom d'espèce anatinus qui signifie "comme un canard" en latin.

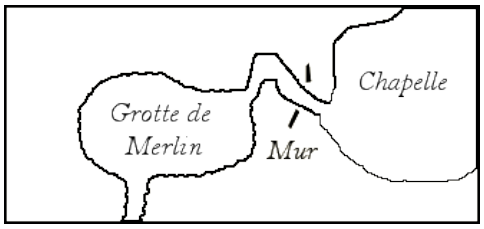
Par le père Marcus

CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 2 : Décembre 1910 — Journal Semestriel
5 p — Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Merlin, l'enchanteur trompe la mort

Le grand Merlin lui-même ! Une des figures les plus marquantes de Lexterbury ! Bien sûr, tout le monde connait son implication dans la légende arthurienne, mais c'est bien plus tard, au passage de l'année 1300, que l'on retrouve des signes d'un mage puissant dans la région. Le personnage est décrit dans les légendes comme un vieillard plus vieux que la forêt elle-même, parlant aux animaux, et capable de lire l'avenir et le passé. Selon les légendes, on attribuait à Merlin un âge très avancé, de l'ordre de quelques siècles. On lui donnait également le don de double vue, le don de lire les pensées, et d'influencer l'esprit, On lui attribuait également une ascendance démoniaque. Les contes locaux font néanmoins état d'un être bénéfique, mystérieux, et parfois facétieux. Il est même resté des histoires d'un Merlin romantique, incapable de ne pas aider un amoureux accablé. Bien évidemment, Merlin est associé aux pierres de Lexterbury, et à leur pouvoir celtique. Le mythe rejoint la réalité avec la découverte d'un vagabond dans le bois de Lexterbury en 1318. Le personnage vivait en troglodyte sur le coteau des Blackhills depuis plusieurs années. Le seigneur local l'accusa d'hérésie, mais le vieil homme parvint à s'échapper. D'après les registres de l'inquisition, le vagabond était soupçonné de sorcellerie et de trahison, on l'avait vu commercer avec plusieurs rôdeurs, et on s'attendait à un mauvais coup. On parla même à l'époque d'un chevalier Français espion à la cours de France. Les gardes du comte le surprirent à la faveur de la nuit au milieu d'un étrange rituel, sûrement d'origine druidique. Les écrits font part de la perte de plusieurs des hommes de la garde lors de l'assaut. Merlin leur échappa pendant leur intervention, si bien qu'ils battirent la campagne jusqu'au petit jour sans succès. Son refuge fut retrouvé par le prévôt, et mis à sac. Nombre de ses herbes et grimoires furent brulés, ou gardés par l'inquisition.



Une cache dans les Blackhills

En comparant les notes du prévôt à une expédition récente des grottes des Blackhills, j'ai réussi à mettre à jour la présence de ce qui semble être une chapelle, et que l'inquisition n'a pas trouvé lors de sa mise à sac ! Malheureusement, d'autres expéditions avait déjà ratissé l'endroit., probablement dans les années 1500. L'hypothèse de la chapelle est néanmoins saugrenue, si Merlin disposait d'un tel endroit, pourquoi aurait il voulu le cacher de l'inquisition locale ? Rien ne permis de répondre à cette question, puisqu'il ne fut jamais retrouvé. Il semblerait que le vagabond eusse quelque étrange pouvoir, car l'on observa alors une étrange série de malédictions liées à son grimoire qui passa de mains en mains. Quelques semaines après le procès, le prévôt, qui s'était retiré pour congé, fut retrouvé fou, déambulant nu dans un couvent. Il tenait des propos incohérents, et il se jeta dans l'abime avant qu'on ait pu le raisonner. Puis ce fut le chef des gardes, chargé par ailleurs d'enquêter sur la mort du prévôt, qui fut enfermé pour cause de folie.

Par le père Marcus

L'Ornythorinque, curiosité animale sans lien avec le huis clos

L'Ornithorynque (Ornithorhynchus anatinus) est une petite espèce de mammifère semi-aquatique endémique de l'est de l'Australie, y compris en Tasmanie. C'est l'une des cinq espèces de l'ordre des monotrèmes, les seuls mammifères qui pondent des œufs au lieu de donner naissance à des petits vivants (les quatre autres espèces sont des échidnés).

Si vous êtes en train de lire cet article, nul doute qu'il enrichira votre culture, il n'est par contre d'aucune utilité pour le huis clos.

C'est la seule espèce survivante de la famille des Ornithorhynchidae et du genre Ornithorhynchus bien qu'un grand nombre de fragments d'espèces fossiles de cette famille et de ce genre aient été découverts.

L'apparence bizarre de ce mammifère pondant des œufs, muni d'aiguillons venimeux, à bec de ca-

nard, à queue de castor, qui lui sert à la fois de gouvernail dans l'eau et de réserve de graisse, et à pattes de loutre a fortement surpris les premiers explorateurs qui l'ont découvert et bon nombre de naturalistes européens ont cru à une plaisanterie.

C'est l'un des rares mammifères venimeux : le mâle porte un aiguillon sur les pattes postérieures qui peut libérer du venin capable d'infliger de vives douleurs à un être humain. Les traits originaux de l'ornithorynque en font un sujet d'études important pour connaitre l'évolution des espèces animales et en ont fait un des symboles de l'Australie : il a été utilisé comme mascotte pour de nombreux évènements nationaux et il figure au verso de la pièce de 20 cents australien.

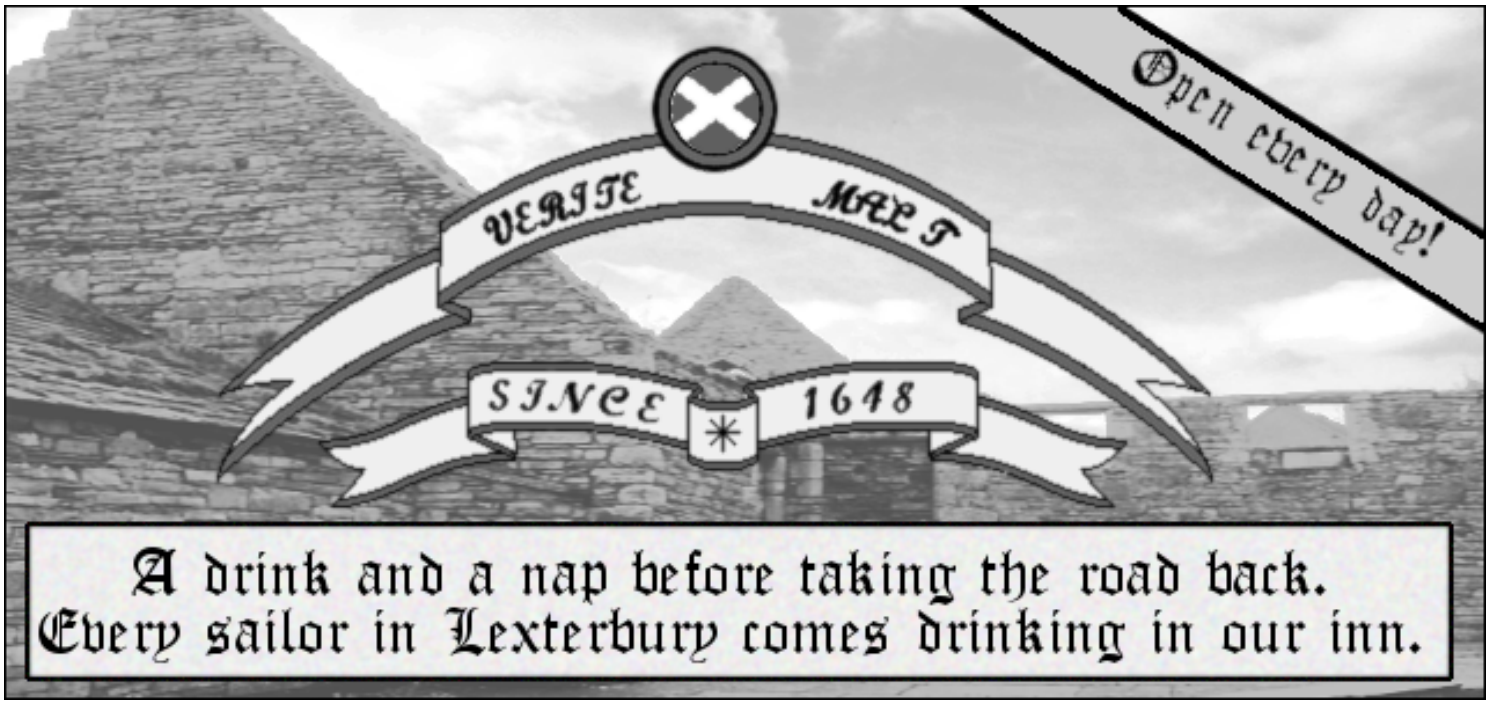
Quand le premier ornithorynque fut découvert par les européens en 1798, le gouverneur de Nouvelle-Galles du Sud, le capitaine John Hunter, en fit envoyer un pelage et des dessins en Grande-Bretagne

Les scientifiques britanniques furent d'abord persuadés qu'il s'agissait d'un canular. George Kearsley Shaw, qui fit la première description de l'animal dans le Naturalist's Miscellany en 1799, expliquait qu'il était impossible de ne pas avoir de doute sur l'existence réelle de l'animal et Robert Knox croyait qu'il s'agissait d'un montage, œuvre d'un taxidermiste asiatique. Il pensait que quelqu'un avait cousu un bec de canard sur la fourrure d'un animal ressemblant à un castor et Shaw essaya même de trouver les points de couture.

L'animal fut appelé Platypus par les Anglais, nom composite dérigé des mots grecs ("platis", plat, large) et ("pois", pied), c'est à dire "pied plat". Mais on s'aperçut très vite que ce nom avait déjà été utilisé pour désigner un invertébré, un coléoptère de la famille des Platypodidae, super-famille des Curculionoidea, par l'entomologiste Johann Friedrich Wilhelm Herbst (1743-1807)

Un autre zoologiste, qui avait reçu également un animal de la part de Joseph Banks, Johann Friedrich Blumenbach, lui avait donné en parallère un nom différent en 1800 : Ornithorhynchus paradoxus et il faut finalement appelé Ornithorynchus anatinus. Le nom ornithorynque vient du grec ("ornithorhynkhos") qui signifie "à nez d'oiseau", et le nom d'espèce anatinus qui signifie "comme un canard" en latin.

Par le père Marcus



CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 3 : Juillet 1911 | Journal Semestriel
5 p | Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Personnalités de Lexterbury

Dans ce numéro, je vous propose un tour d'horizon des familles de la région. Certains sont des illustres personnages que vous avez sûrement déjà vu dans les numéros précédents, certains sont à venir. Bref, dans ce numéro, découvrez quel illustre ou sordide ancêtre se retrouve derrière vous, moi, ou votre voisin !

Famille Golden

On peut difficilement remonter cet arbre au delà de François Golden, né de parents inconnus aux alentours de 1400. Il rejoint les ordres à ses 16 ans, il est expulsé de l'abbaye pour son comportement jugé peu orthodoxe.

Avant les évènements de la nuit de Walpurgis 1427 (voir chroniques de Lexterbury 1), il séduit une fille du village qui élèvera seule ses enfants après sa disparition.

La famille se divise en deux branches aux alentours de 1600. La première avec les jumeaux Alice et Peter Copper dont le mariage produit 3 enfants et qui sont lapidés par les villageois. La seconde avec leur soeur cadette Lila qui s'unit à Joseph Harisson, le premier aubergiste du "Vérité Malt".

Les deux branches ont perduré jusqu'à nos jours avec Francis Lead, marin et garde forestier, et Geoffrey Harisson, l'actuel possesseur de l'abbaye.

François Golden (crayonné) et Geoffrey Harisson

Famille O'Hara

La famille O'Hara apparait dans la région en 1630, avec l'adoubement pour faits de guerre héroiques de Sir John O'hara, né Oldman. C'est sous ce patronyme qu'il faut les chercher à une date antérieure.

On retrouve en particulier un Eric Oldman, chirurgien dans les années 1300. Il meurt empoisonné peu après avoir participé à l'incarcération du druide Merlin. Son fils cadet trouve lui aussi la mort dans de tragiques circonstances, battu à mort par un chevalier errant après avoir été pris de folie (voir l'épisode 2 de nos chroniques).

La famille est aujourd'hui représentée par Lady O'Hara, héritière du titre demeurant au manoir familial.

Lady O'Hara et David Stinson

Famille Stinson

La famille Stinson est une des plus ancienne du pays, ses racines remontant à Patrick Stinson, Earl du clan aux alentours de l'an 1000. La famille est connue pour ses marins : Arthur Stinson le charpentier, en 1662, et David Stinson de nos jours, l'actuel capitaine du ferry qui croise au large de nos côtes.

Famille McPherson

Bien que le nom présente toutes les sonorités et la respectabilité d'une noble famille écossaise, les McPherson sont originaires de France. C'est en 1312 que le Marquis de Ferson, un seigneur bourguignon, se mèle à la société britannique. Il hérite du comté voisin de Lexterbury par mariage avec l'unique fille du seigneur, non sans s'être illustré par les armes en traquant Merlin l'hérétique. Il meurt empoisonné, ou comme certains aiment à le dire maudit par l'enchanteur.

Archibald et Gladys McPherson sont les actuels porteurs du titre de noblesse (jusqu'à ce que le mystère de leur disparition soit élucidé). L'héritiere, Jane McPherson, est une habituée de Lexterbury.

Archibald et Gladys McPherson

Par le père Marcus

N° 3 : Juillet 1911 — Journal Semestriel
5 p — Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Le mélèze, juste un arbre

Les mélèzes sont les seuls conifères d'Europe qui perdent leurs aiguilles en hiver. Alors que les épicéas, les pins et les sapins les conservent en hiver, le mélèze copie les feuillus en les faisant roussir à l'automne et chuter pour la saison froide.

Vous vous rendez compte que vous êtes en train de lire un article sur un arbre ? N'espérez pas y trouver des indices sur le huis clos.

Ce mélèze aime le froid et la conquête. Dans les montagnes où le pastoralisme a détruit toute végétation plus grande que la pelouse alpine, le mélèze revient peu à peu, et ouvre la voie aux autres conifères.

On parle d'espèce "pionnière". Souvent sur le versant nord des montagnes (en ubac) il aime avoir les pieds au frais et la tête au soleil.

Le bois de mélèze est imputrescible et son bois de cœur est de bonne qualité. De ce fait, il est utilisé pour faire des toits de maison (en bardeaux de mélèze) ou encore des gouttières. Ainsi, dans les villages entourés de mélézins, traditionnellement les toits et les granges étaient faits en mélèze. Les aiguilles se concentrent par touffes composées de 35 à 40 aiguilles le long des rameaux.

Un melèze, d'après "reconnaitre les arbres de loin" M.P Editions

Les mélèzes se différencient des autres genres de Pinaceae par leurs feuilles caduques aciculaires, insérées en rosette sur les rameaux courts ou isolément sur les rameaux longs, et par ses cônes bruns, petits (15 à 40 mm), ovoïdes, restant longtemps attachés sur l'arbre. Larix est le nom de cet arbre en latin classique. Mélèze serait d'origine dauphinoise. L'arbre atteint une taille comprise entre 30 et 40 mètres de haut.

Les plus grandes formations naturelles se situent en Europe centrale. Le mélèze croît dans les Alpes entre 1400 et 2400 m et entre 300 et 1500 mètres dans l'est de l'Europe.

En France, on le trouve surtout dans le Briançonnais, le Queyras, l'Ubaye, le Dévoluy, le Mercantour, introduit en dehors des Alpes où il est endémique ; il s'accompagne du pin sylvestre en dessous de 1400 m en adret, du pin cembro au-dessus de 2000 m en ubac et de l'épicéa, et çà et là du sorbier des oiseaux et de l'érable champêtre.

C'est une espèce qui se développe sur des sols pauvres qu'elle contribue à enrichir. Elle est largement répandue dans les Alpes du sud où elle doit son développement au pastoralisme, qui durant des siècles a façonné les alpages. En effet, le mélézin est caractérisé par la richesse de son sous-bois. L'arbre a commencé à être cultivé en Grande-Bretagne en 1629.

Par le père Marcus

CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 4 : Novembre 1911
5 p

Un exemplaire ma foi bien inutile
(pour ce huis clos)

Journal Semestriel
Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Le Narval

Le narval (Monodon monoceros), surnommé la licorne des mers, est un cétacé. Les mâles possèdent une unique "corne" torsadée, issue de l'incisive supérieure gauche, qui peut mesurer jusqu'à trois mètres de long. Jusque vers le début du siècle, on pensait que les exemplaires connus de cette "corne" appartenait à la légendaire licorne. La rareté du narval et son habitat réduit ont contribué à la persistance de la légende. Considérée ensuite comme une arme, ou un outil, la "défense" du narval est aujourd'hui analysée comme un organe sensoriel, dont les riches terminaisons nerveuses permettent au narval de percevoir les différences de pression, de salinité, ou de température. L'animal lui-même a une longueur de 4 à mètres et vit en groupes dans l'océan arctique.

Le narval a été décrit par Linné dans son Systemae Natural. Le nom, comporte le radical wal provenant soit d'une langue nordique et signifiant baleine, ainsi que le radical nár du vieux rhinocéros signifiant "corps (mort)", en référence à la couleur grise du corps du narval, similaire à celle des marins noyés. Le nom latin Monodon Monoceros est dérivé du grec et signifie "une dent,une corne".

La légende de la licorne date de la Grèce antique. La corne des rhinocéros était vendue comme étant une corne de licorne, jusqu'à ce que l'on découvre celle des narvals : longue et torsadée. La dent du narval a beaucoup contribué à forger l'image que l'on se donnait de la licorne au Moyen-Âge. Les navigateurs revendaient cette corne pour plusieurs fois son poids en or.

Au XVI^{e} siecle, Elisabeth d'Angleterre aurait payé plus de 10 000 livres pour une seule corne, soit le prix d'un château en entier. Les gens attribuaient des vertus à ces cornes, telle la faculté de neutraliser les poisons, et se faisaient donc faire des gobelets dans cet ivoire. Il a fallu attendre 1704 pour que le lien soit établi avec le narval.

On a longtemps présenté la corne du narval comme une arme de chasse pour harponner les poissons, ou d'un outil pour briser la glace afin de permettre au narval de respirer à l'air libre, mais les femelles qui n'ont pas cet appendice ont la même alimentation et doivent aussi respirer de l'oxygène à l'air libre à intervalle régulier (entre 7 à 20 minutes). D'autres hypothèses sous-tendent que cette dent servirait plutôt à courtiser les femelles telle la queue d'un paon ou encore qu'elle servirait aux combats entre mâles en rut. Mais aucune étude n'est venu étayer ces hypothèses, malgré le fait que l'on ait souvent trouvé des mâles qui se frottaient mutuellement la corne ou qui avaient des cicatrices sur la peau.

On pense maintenant que ces mâles qui se frottaient les cornes cherchaient plutôt à en éliminer les parasites. On sait à présent (selon une étude menée par des chercheurs en médecine dentaire d'Harvard) que cette dent serait en fait un organe sensoriel extrêmement sensible. En effet, elle renferme près de dix millions de terminaisons nerveuses qui permettent au narval de détecter les différentes pressions, les changements de températures et les niveaux de la salinité de l'eau ainsi que des particules particulières aux espèces animales constituant son alimentation. Le narval vivrait jusqu'à 50 ans. Les mâles atteignent la maturité sexuelle vers 8-9 ans et les femelles entre 4 et 7 ans. La période de gestation est d'environ 15 mois. Les accouplements se font au printemps en avril et les naissances arrivent l'année suivante en juillet, où les femelles allaitent leur petit pendant 4 mois. Comme pour plusieurs autres cétacés, on constate que le taux de reproduction est affecté à la baisse par l'activité humaine et ses polluants. Les narvals sont des cétacés du sous-ordre des odontocètes (cétacés à dents terme opposé à mysticètes cétacés à fanons et à double évent). Les narvals sont des mammifères avec une petite tête arrondie dotée d'une petite bouche ronde. Ils ont de petites nageoires retroussées vers le haut. Tout comme les autres baleines arctiques, ils n'ont pas de nageoires dorsales et sont isolés du froid par une épaisse couche graisseuse vascularisée.

Les mâles peuvent peser jusqu'à 1 600 kg et atteindre 5 mètres de longueur tandis que leur corne peut atteindre 3 mètres de long. Les femelles sont plus petites et

peuvent atteindre les 1 000 kg pour 4 mètres de long. À la naissance, les petits pèsent 80 kg et mesurent 1,5 mètres. La couleur du narval change selon son âge : à la naissance il est bleu gris ou brun (selon les sources), à l'âge juvénile il sera bleu noir ; adulte il sera noir. Ensuite, plus le narval vieillira, plus sa peau se couvrira de taches blanches au point de devenir presque blanc.

Par le Père Marcus

La gentiane

La gentiane jaune (Gentiana lutea) encore appelée grande gentiane est une plante de la famille des gentianacées. La gentiane jaune est aussi appelée gentiane officinale, jouvansanne, quinquina d'Europe, quinquina des pauvres, lève-toi-et-marche, jansonna et quinquina indigène.

Grande herbe robuste et vivace, elle peut vivre 50 ans et met 10 ans pour fleurir la première fois. Les feuilles sont opposées et nervurées. Elles sont pétiolées à la base et sessiles embrassantes sur la tige. Les grandes fleurs jaunes sont serrées à la base des feuilles supérieures. La corolle est divisée en 5 à 9 lobes presque jusqu'à la base.

Elle est parfois confondue avec le vératre blanc ou hellébore dont les fleurs sont blanches et les feuilles alternées alors que celles de la gentiane sont jaunes et face à face.

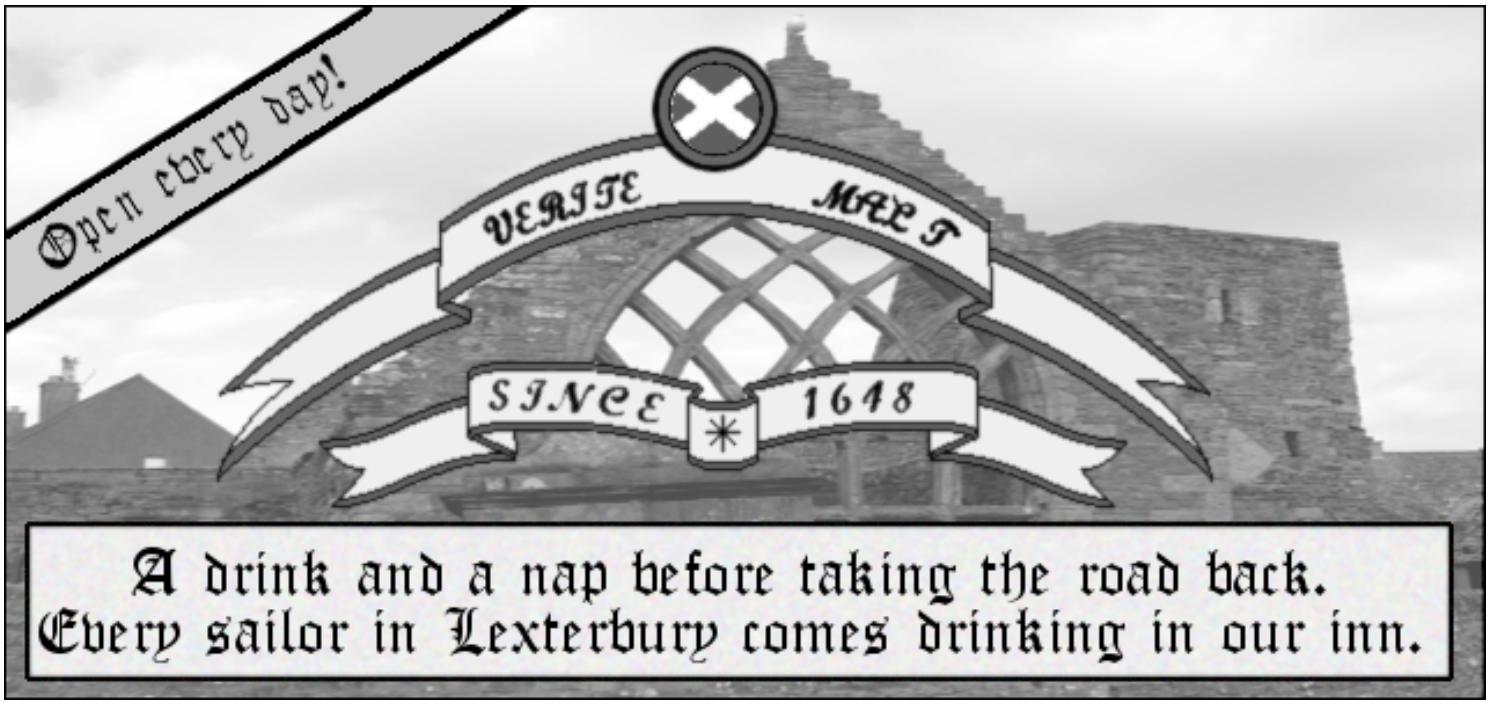
Le rhizome et les racines sont utilisés en phytothérapie comme le laissent supposer ses nombreux noms vernaculaires

Il faut attendre sept à dix ans avant de pouvoir les récolter. La récolte est réalisée essentiellement dans le Massif Central par les gençanaïres. À l'aide d'une fourche spéciale appelée "fourche du diable", ils peuvent extraire plus de 200 kg de racines par jour. C'est un travail pénible qui s'effectue de mai à octobre.

Ce sont près de 1 000 à 1 500 tonnes qui sont utilisées chaque année pour satisfaire les besoins de l'artisanat et l'industrie. En volume, la gentiane est une des trois premières plantes médicinales et aromatiques utilisées en France et ses applications sont nombreuses (pharmacie et médecine humaine et vétérinaire, boissons et spiritueux, cosmétique, fabrication d'arômes et d'extraits, gastronomie...).

Utilisations traditionnelles : comme tonique digestif, pour stimuler l'appétit, pour faciliter la digestion, comme roborant, pour traiter la dyspepsie atonique, pour traiter l'atonie gastro-intestinale, comme anti-scrofuleux, pour diminuer la diarrhée, comme sialogogue, comme amer digestif, comme antiémétique.

Par le Père Marcus



CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 4 : Novembre 1911 — Journal Semestriel
5 p — Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Derek le renard

Sa témérité, son audace, son panache même dans les pires situations en font un des pirates les plus connus de la fin du XVII^{e} siècle. On lui attribut plus de 100 attaques entre 1689 et sa disparition en 1730. Ce qu'on se rappelle surtout de lui, c'est le récit de ses extraordinaires aventures, des plans d'une rare ingéniosité, et des retournements de situations dignes de romans, qui lui valurent son surnom du renard.

On connaît la légende, mais qui était l'homme ?

Derek apparaît pour la premiere fois à Lexterbury le 14 septembre 1688.

Se faisant passer pour un gentilhomme originaire des Amériques, il contacte Arthur Stinson, charpentier dans la région, pour la construction de sa frégate, l'Intrépide,. Très instruit de la construction navale, il participe lui-même à l'élaboration des plans. L'Intrépide est à ce titre une véritable merveille d'ingénierie nautique, en avance de quasiment 50 ans sur le reste de la flotte de l'époque. Malheureusement pour la marine anglaise, son secret ne fut jamais révélé, car Stinson fut engagé comme charpentier maitre sur le navire.

La personne du capitaine Derek est elle-même un mystère, se disant d'ascendance noble, il prend pour devise "La vérité Mal Trahit mon nom", Cette devise prend ses sources dans la France profonde, et aurait été utilisée pour la première fois par un chevalier en 1318, mais malgré des recherches dans les branches batardes de la famille, on ne trouve aucun acte de naissance ou de baptême du capitaine ou de la plupart des membres de son équipage d'origine.

L'Intrépide à quai à Glasgow, exposé au musée de la marine de Londres.

Ce flou sur l'identité réelle du capitaine, ainsi que sur celle de son équipage, a lancé les rumeurs les plus invraisemblables parmi la communauté de l'époque. On a prêté d'ailleurs au capitaine des pouvoirs occultes, il aurait pu commander à la foudre, aux orages, et même s'orienter en plaine mer, évitant les tempêtes et les récifs, sans carte ni boussole.

Derek le pirate (tableau du XVI^{e} siècle), et gravure à l'eau forte de son célèbre mousquet.

Superstitions ? Peut-être, le capitaine ayant une réputation d'homme simple, fort peu enclin à la sorcellerie. Il est par ailleurs possible qu'à l'instar de Leonard de Vinci, dont les inventions pouvaient paraitre surnaturelles au commun, Derek ait été doté d'un esprit brillant, et qu'il ait mis à profit certaines découvertes pour ses propres besoins.

Il aurait pu ainsi détourner à son avantage les travaux naissant de Denis Papin, ou Alessandro Volta.

"LA VERITE MAL TRAHI MON NOM !"

Devise attribuée à Derek le renard lors de l'abordage du "Vigilant", 1692

Par le Père Marcus

La gentiane

La gentiane jaune (Gentiana lutea) encore appelée grande gentiane est une plante de la famille des gentianacées. La gentiane jaune est aussi appelée gentiane officinale, jouvansanne, quinquina d'Europe, quinquina des pauvres, lève-toi-et-marche, jansonna et quinquina indigène.

Ne lisez pas trop cet article, il n'a pas vraiment d'intérêt.

Grande herbe robuste et vivace, elle peut vivre 50 ans et met 10 ans pour fleurir la première fois. Les feuilles sont opposées et nervurées. Elles sont pétiolées à la base et sessiles embrassantes sur la tige. Les grandes fleurs jaunes sont serrées à la base des feuilles supérieures. La

corolle est divisée en 5 à 9 lobes presque jusqu'à la base.

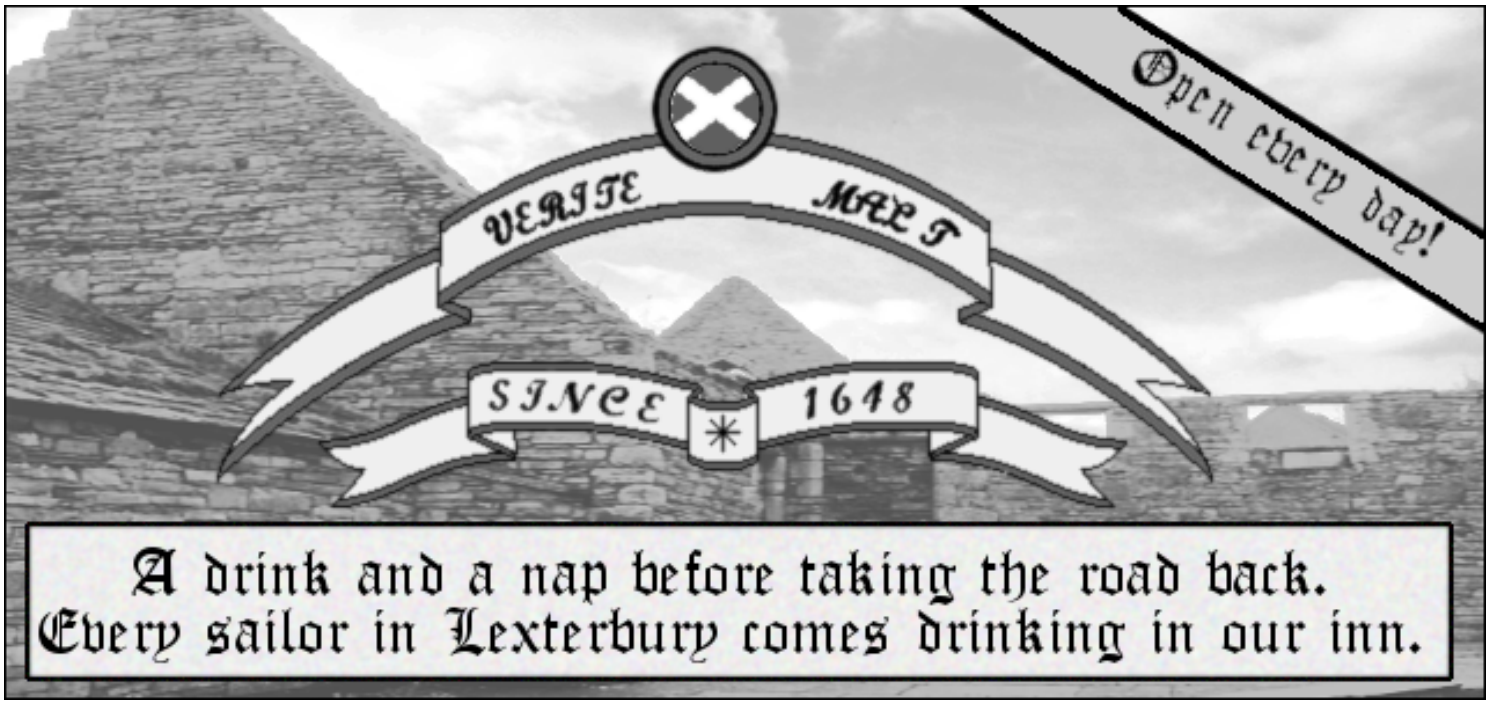
Elle est parfois confondue avec le vératre blanc ou hellébore dont les fleurs sont blanches et les feuilles alternées alors que celles de la gentiane sont jaunes et face à face.

Le rhizome et les racines sont utilisés en phytothérapie comme le laissent supposer ses nombreux noms vernaculaires Il faut attendre sept à dix ans avant de pouvoir les récolter. La récolte est réalisée essentiellement dans le Massif Central par les gençanaïres. À l'aide d'une fourche spéciale appelée "fourche du diable", ils peuvent extraire plus de 200 kg de racines par jour. C'est un travail pénible qui s'effectue de mai à octobre.

Ce sont près de 1 000 à 1 500 tonnes qui sont utilisées chaque année pour satisfaire les besoins de l'artisanat et l'industrie. En volume, la gentiane est une des trois premières plantes médicinales et aromatiques utilisées en France et ses applications sont nombreuses (pharmacie et médecine humaine et vétérinaire, boissons et spiritueux, cosmétique, fabrication d'arômes et d'extraits, gastronomie. . .).

Utilisations traditionnelles : comme tonique digestif, pour stimuler l'appétit, pour faciliter la digestion, comme roborant, pour traiter la dyspepsie atonique, pour traiter l'atonie gastro-intestinale, comme anti-scrofuleux, pour diminuer la diarrhée, comme sialogogue, comme amer digestif, comme antiémétique.

Par le Père Marcus



CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 5 : Mars 1912 | Journal Semestriel
5 p | Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Editorial

Déjà le 5e numéro de ces chroniques de Lexterbury, avec grand plaisir. Nos lecteurs les plus assidus auront pu remarquer que le format habituel de 2 pages a été réduit : n'y voyez pas une marque de laxisme, l'emploi du temps de la rédaction a été fort pris ces derniers temps par un sujet exclusif !

Le prochain numéro sera une édition spéciale dont le contenu ne saurait décevoir les amateurs d'histoire que vous êtes.

Le père Marcus

La cryptographie au moyen-âge

La cryptographie moderne prend ses sources dans des techniques utilisées depuis l'antiquité. Le vagabond connu sous le nom de Merlin (voir chroniques de Lexterbury numéro 2) aurait utilisé couramment plusieurs codes datant de l'antiquité. Il y a d'abord l'utilisation d'un alphabet unique, ne correspondant à aucune langue connue.

Merlin était également connu pour utiliser la substitution alphabétique et certains cryptogrammes de code. Il maitrisait plusieurs langues, dont le celte, le latin, le grec, multipliant ainsi les interprétations. Une personne ne possédant pas la clé du code risquerait fort de se casser les dents sur un message de cette époque. Certains messages laissent à penser que Merlin aurait même communiqué en français, des traces de son alphabet auraient été trouvées en bourgogne.

Par le père Marcus

Les pierres du levant

Ces tertres majestueux sont parmi les plus anciennes ruines de Lexterbury. Situées au bord de la Winteriver, dans une clairière bien dégagée, c'est un endroit idéal pour un pique-nique en été.

Les pierres du levants constituent un dolmen bien connu, qui donne à l'est, et à travers lequel il est possible de voir le soleil se lever dans la mer aux équinoxes.

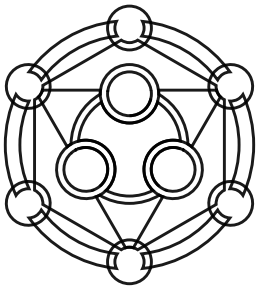
Les pierres du levant

Les pierres sont le signe de la présence celtique dans la région, à partir de 500 ans avant JC. Malgré le passage d'un christianisme inquisiteur, les pierres ont survécu. Certains documents romains laissent à penser que les ruines actuelles ne sont qu'un mince reflet de leur splendeur passée. Dans un texte d'un gouverneur romain on peut lire : *"Il y avait plusieurs arches de pierre d'une taille phénoménale. Leur ajustement et leur équilibre me donnait presque honte de nos propres monuments.*

Les flancs étaient taillés de runes celtes sur nombre de leurs parois. Au centre de l'édifice se trouvait le signe de Tyrine, qui signifiait "la porte" ou "la voile".

Contrairement à mes attentes, le cercle de pierre avait été le temple d'une divinité païenne, un dieu mammouth au défenses brisées, mais toutes ses représentations avaient été détruites. Le site avait désormais une toute nouvelle utilité.

Je ne compris pas exactement les mots du druide qui me guidait, mais selon lui, il aurait les vertus de favoriser les rêves initiatiques, et permettrait aux êtres errants de tracer des routes sur les chemins oubliés."



Le signe de Tyrine est une particularité locale. On ne le retrouve dans aucune des autres cultures celtiques.

Par le père Marcus

CHRONIQUES DE LEXTERBURY

N° 5 : Mars 1912 — Journal Semestriel
5 p — Imprimé par la paroisse de Lexterbury

Information

Le père Marcus a été victime d'un grave traumatisme crânien, et souffre actuellement de troubles de la mémoire. Il a été accueilli dans la maison de repos des 3 violettes à Glasgow. Ces amis ont tout de même tenu à faire paraitre ce dernier numéro, pour lui. N'ayant pu que reprendre ses notes, nous nous excusons de la faiblesse de son contenu.

Les amis de Marcus

La cryptographie au moyen-âge

La cryptographie moderne prend ses sources dans des techniques utilisées depuis l'antiquité. Le vagabond connu sous le nom de Merlin (voir chroniques de Lexterbury numéro 2) aurait utilisé couramment plusieurs codes datant de l'antiquité. Il y a d'abord l'utilisation d'un alphabet unique, ne correspondant à aucune langue connue.

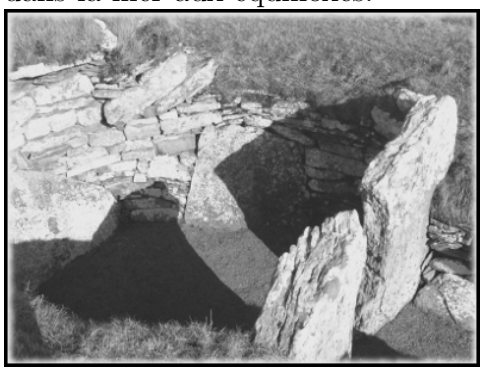
Merlin était également connu pour utiliser la substitution alphabétique et certains cryptogrammes de code. Il maitrisait plusieurs langues, dont le celte, le latin, le grec, multipliant ainsi les interprétations. Une personne ne possédant pas la clé du code risquerait fort de se casser les dents sur un message de cette époque. Certains messages laissent à penser que Merlin aurait même communiqué en français, des traces de son alphabet auraient été trouvées en bourgogne.

Par le père Marcus

Les pierres du levant

Ces tertres majestueux sont parmi les plus anciennes ruines de Lexterbury. Situées au bord de la Winteriver, dans une clairière bien dégagée, c'est un endroit idéal pour un picnic en été.

Les pierres du levants constituent un dolmen bien connu, qui donne à l'est, et à travers lequel il est possible de voir le soleil se lever dans la mer aux équinoxes.



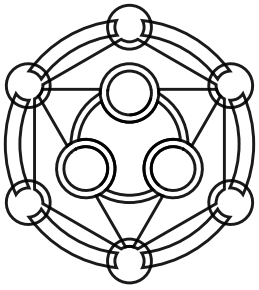
Les pierres du levant

Les pierres sont le signe de la présence celtique dans la région, à partir de 500 ans avant JC. Malgré le passage d'un christianisme inquisiteur, les pierres ont survécu. Certains documents romains laissent à penser que les ruines actuelles ne sont qu'un mince reflet de leur splendeur passée. Dans un texte d'un gouverneur romain on peut lire : *"Il y avait plusieurs arches de pierre d'une taille phénoménale. Leur ajustement et leur équilibre me donnait presque honte de nos propres monuments.*

Les flancs étaient taillés de runes celtes sur nombre de leurs parois.. Au centre de l'édifice se trouvait le signe de Tyrine, qui signifiait "la porte" ou "la voile".

Contrairement a ce à quoi je m'attendait, le cercle de pierre avait été le temple d'une divinité païenne, un dieu mammouth au défenses brisées, mais toutes ses représentations avaient été détruites. Le site avait désormais une toute nouvelle utilité.

Je ne compris pas exactement les mots du druide qui m'expliqua, mais selon lui, il aurait les vertus de favoriser les rêves initiatiques, et permettrais aux êtres errants de tracer des routes sur les chemins oubliés."



Le signe de Tyrine est une particularité locale. On ne le retrouve dans aucune des autres cultures celtiques.

Par le père Marcus

Bande son

Pour diffuser les effets sonores, utilisez la radio du professeur. La moitié des effets en proviennent réellement, et il sera facile de justifier les autres. Contactez l'auteur pour recevoir des fichiers pré-enregistrés. Faites attention : selon vos moyens, la régie sonore de certaines scènes peut solliciter complètement un organisateur. Vous pouvez avoir besoin de plusieurs lecteurs numériques.

Titre	**Description et utilisation**
Parasites	Du statique passe sur la radio quand aucun message n'est transmis ou quand on essaie de la régler.
An Der Schönen blauen Donau	Il s'agit du fameux morceau composé par Johann Strauss. C'est le disque choisi par le professeur Marvin pour son expérience de transmission sans fil.
SOS	Les logiciels ou applications en ligne générant du code morse sont légion. Il s'agit des communications entre le Catfish, le phare, et l'auberge. Toute personne connaissant le morse (ou convainquant les aubergistes) peut contacter le capitaine David Stinson, Lady O'hara, Otto Von Ulm.
Exterminez 777	Ce message est intercepté sur les ondes au moment où 778 vient éliminer son clone. Un agent de l'hégémonie lui confirme ses instructions.
Chrono-bombe activée	Un autre message du QG de l'hégémonie intercepté par la radio. Ils ont perdu le contact avec 778 (qui est mort) et lancent un compte à rebours de quelques minutes avant l'impact d'une bombe temporelle destinée à envoyer tout voyageur temporel au crétacé. Vous pouvez préparer plusieurs messages de rappel à différents temps (1 minute, 30 seconde, fin).
Horloge	Toutes les heures, on entend la vieille toquante sonner. Mathusalem réagit.
Orage	Quelques heures de nuit orageuse se prêtent bien à l'ambiance du huis clos. De plus, vous pouvez constituer une liste de lecture constituée d'un heure d'orage et de l'horloge pour sonner toutes les heures.

Personnages secondaires

David Stinson

Je suis marin de profession, capitaine à bord du Catfish. Pour me contacter, c'est très simple : il suffit d'utiliser une radio. Je parle parfaitement le morse. Je ne manque pas de courage, peut-être un peu de bon sens. Je savais que j'aurais dû vérifier les cartes ce matin.

Je connais tout de mon navire, ou je peux facilement l'inspecter. Je peux par exemple transmettre la liste des passagers : Otto Von Ulm vous avez dit ? Je crois qu'il se repose chez Lady O'hara.

Je connais Lady O'hara bien sûr, qui ne remarquerait pas une personne d'une telle classe ! Nous n'avons malheureusement jamais eu l'occasion d'échanger au delà des politesses, et je crains que nos conditions sociales ne laissent pas beaucoup d'espoir.

Si vous voulez des anecdotes ou des rumeurs, pourquoi ne pas vous adresser aux aubergistes ? Ils en savent bien plus que moi. J'ai un navire à dessabler.

Lady Juliet O'Hara

Je suis l'actuelle Lady O'Hara, je réside au manoir familial et suis encore célibataire. Oui, c'est une tristesse qu'une fille comme moi soit encore seule, mais j'espère y remédier. Mon prétendant ? Il sera grand, beau, fort et fragile à la fois. Il entrera dans ma vie comme dans un roman et je serai tellement heureuse ! J'en parle souvent avec ma grande amie, Jane McPherson. Elle aussi, malgré ce qu'elle prétend, ne finira pas vieille fille.

Quelle aventure ce soir : un navire s'est échoué à quelques yards de ma plage ! Je leur ai porté secours, bien sûr. Quelle n'a pas été ma surprise de rencontrer Otto, un beau professeur au charmant accent étranger ! Je ne sais rien de lui, mais il ne me laisse pas indifférente !

Otto Von Ulm

Je suis Otto, le fameux linguiste. J'ai été contacté par Lady McPherson pour lui apporter mon expertise sur les dialectes du nord de l'Europe. J'ai pris le bateau mais le regrette déjà : je n'ai pas le pied marin, et notre capitaine nous a naufragé ! Je suis en état de choc et je n'irai nulle part ce soir ! De toute façon, les glyphes de Lexterbury me sont complètement étrangers, ce qui est une très grande surprise ! Quelle civilisation inconnue en est l'auteur ?

Quoi ? Et bien oui je suis célibataire. En quoi est-ce que ça vous surprend ?

Potion de l'Eveil

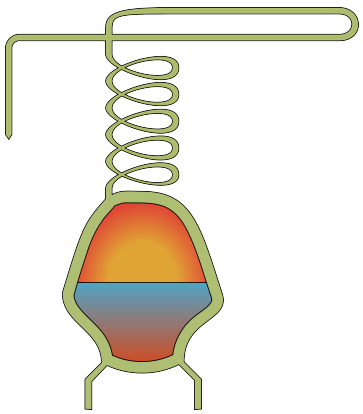
Cobaye	Effet
Golden	Immortalité.
HPL	Vision supplémentaire.
Li	Vision supplémentaire.
Aubergiste quelconque	Empoisonnement ou mort.
Merlin	L'effet d'un shooter de vodka sur un pilier de comptoir russe.
Gontran	Empoisonnement non létal. On abat pas le chevalier aussi facilement. Son esprit est par contre trop épais pour saisir l'intérêt des hallucinations.
Autre personnage	Révélation mystique puis empoisonnement mortel.

La recette de cette potion créé par Merlin se retrouve dans différents indices du huis clos. Elle a été conçue pour donner à son utilisateur la capacité de voyager dans le temps par l'esprit. Elle provoque des hallucinations ainsi qu'une mort lente et douloureuse. Techniquement, un sujet qui survit doit comprendre les visions qui l'assaillent pour remonter le temps avant de la boire et s'en empêcher, mais nous simplifierons les choses.

Pour Golden, c'est le Graal, son gros objectif de la soirée. Li, Merlin et HPL y sont plus ou moins immunisés, étant donné qu'ils l'ont déjà bue. Pour les autres, c'est un poison. Les malheureuses victimes sont condamnées à périr d'empoisonnement au dernier acte, mais peuvent continuer à interpréter leur personnage pris de crampes d'estomac, de sueurs froides, et d'hallucinations. Le kit de soin de 777 peut cependant les sauver.

Il y a tous les ingrédients nécessaires pour faire une potion à l'auberge, faites tout de même en sorte que les joueurs n'en produisent pas des tonnes.

A l'exception de Gontran, à peine affecté, la potion a toujours un effet mystique. Transportés dans les volutes de l'espace-temps, les personnes normales sont confrontées à une créature astrale qui leur accorde une question simple. C'est un bon moyen de se débloquer dans ce huis clos. Mathusalem voit un effet direct sur ses indices qui sont déjà une manifestation de ce trip.



holocartes de 777

Nom	Lieu, Date	Contenu
I : L'inventeur	Oxford ou Berlin, 1973	Le professeur M. rencontre Mathusalem
II : Carburant	Fédération spatiale, 2870	L'hégémonie récupère un astéroïde de Marvinium.
III : Silver Lab	USA, 2020	Golden, sous l'identité d'Alisson Silver, pose les bases de l'hégémonie.
III-b : Operation Quicksilver (suite)	USA, 2020	Mathusalem et le professeur M. contrent les plans de Golden
IV : Tactical data	Special : rapport	Des données stratégiques sur l'armement hégémonique, invasion de l'antiquité.
V : Escarmouche	Espace profond, 2875	Démétrius échappe à une embuscade du capitaine Xénon.
VI : La cause première	Les tranchées, 1916	Le père du professeur M. est sauvé par sa flasque *'Véritable Malt'*.
VII : Laboratoire secret	UK, 2164 ou 2399	L'hégémonie met la main sur les notes du professeur M.

777 peut visionner des morceaux choisis de la trame temporelle. Il peut consulter les enregistrements à loisir (avec d'éventuelles modifications si ses actes ont porté leurs fruits) ainsi que le briefing indiquant la puissance de l'hégémonie. Celle-ci varie en fonction des initiatives de 777, mais ne comptabilisez que les éléments à sa connaissance : l'implication de 777 doit être manifeste pour changer l'avenir. En cas de doute sur les convictions d'un personnage, c'est la réponse du joueur qui fait foi. On distingue la mort de la disparition de la réalité.

Les briefings sont projetés directement dans le cortex via la puce neurale de 777 : sauf miracle de la technologie il n'a donc aucun moyen de prouver ses dires aux autres personnages. Le joueur ne doit pas faire lire ses indices.

Action	Puissance de l'hégémonie
Début du huis clos	Base de 3
Changer le plan de la cave (propagation idoine)	-1 si Marvin existe
Soigner la vue de McPherson	-1
Dérober la flasque ou convaincre le professeur des dangers de l'hégémonie	-1.1
Mort de HPL, disparition de Mathusalem	+1
Disparition (et pas mort)de Démétrius	+1
Merlin n'est pas sauvé	+0.5
Mort de Golden	-1.5
Marvin devient Müller	+0.5
Les données tactiques de la carte IV parviennent aux ennemis de l'hégémonie	-1

Holocartes indices

I : L'inventeur

Date : 1973 ou 1986 (Fluctuations)
Lieu : université d'Oxford ou Berlin (Fluctuations)

–Comme vous le voyez sur ce graphe, la masse d'un échantillon placé dans un champ particulaire voit sa propre masse augmenter. Je pense ainsi avoir mis en évidence une production d'antimatière localisée.
–Voyons professeur Marvin, c'est une plaisanterie !
Le doyen de l'université était prêt à sortir en claquant la porte. L'ensemble de la communauté scientifique présente paraissait plus que sceptique.
–Absolument pas ! J'ai même mis en place un dispositif qui, je pense, peut mesurer la production d'antimatière dans la seconde chambre à plasma.
–Décidément, nous nageons en pleine science-fiction ! Et quels sont les résultats de votre *mesure antimatière* ?
–Mes résultats sont...perturbants, j'obtiens un signal mais il est complètement erratique, j'ai même envie de dire anti-causal.
–Je demande votre pardon ?
–Oui, voyez-vous, la mesure de réactivité de l'antimatière ne suis aucune logique, j'obtiens un signal avant même d'avoir appliqué une excitation, la causalité n'est pas respectée. C'est très curieux.
–Ce qui me parait curieux, à moi, c'est que vous ayez obtenu un financement pour ces recherches. Et croyez-moi, ce n'est pas près de se reproduire !
Cette fois-ci, le doyen claqua véritablement la porte, suivi par sa cours de professeurs se gaussant. Il ne reste dans la salle qu'un jeune étudiant à l'air studieux, toujours attentif. Il se présente au professeur : Bonjour, je suis Mathusalem, nous ne nous connaissons pas encore, mais j'ai une très grande admiration pour vous.

Note de votre clone : Première conférence sur le voyage temporel par le découvreur. Nous remercions ce grand homme qui a donné à l'hégémonie sa plus grande arme.

Note Personnelle : Vous reconnaissez le professeur Marvin, c'est le physicien. Mathusalem vous est inconnu.

II : Carburant

Date : 2870
Lieu : Secteur Spatial 17-54-89, Pont d'accostage du croiseur 'Tonnerre'

Un chasseur s'arrime sur le pont. Un homme démoralisé en sort et le commandant du croiseur en personne vient à sa rencontre.
–Capitaine Angus McPherson, vous allez bien ?
–Je l'ai raté, je l'avais dans ma ligne de mire, mais je l'ai raté. Maintenant, il a certainement averti la flotte de l'hégémonie, ils vont venir en masse chercher l'astéroïde d'Avalonium ! Tout ce carburant !
–Vous avez fait de votre mieux. Au moins, vous n'avez pas raté le porteur, son moteur Ragnarok est une aubaine pour la Fédération.
–J'étais si proche, il fallait que j'appuie sur le bouton vert mais j'ai hésité ! Pourquoi il a fallu que je naisse Daltonien ! Quelle ironie : perdre une telle bataille à cause d'une tare génétique ! Ca les ferait bien marrer au QG d'en face !
–Ne vous en faites pas, prenez du repos. C'était déjà courageux à vous de sauter dans un chasseur sans aucune formation. C'était l'enfer, pour nous tous.
–Est-ce que Démétrius est rentré de mission ? J'ai besoin d'un verre.

C'était extrêmement juste, à une fraction de seconde prêt, l'hégémonie perdait ce qui constitue la plus grosse source de carburant de la galaxie. Il peut être utile d'abattre ce 'McPherson' (ou ses ancêtres) rapidement.

IV : Tactical Data

Date : 3200
Lieu : QG hégémonie

Agent 704, la porte 'Charon' est bientôt terminée. Un passage physique sera alors maintenu entre notre hégémonie et l'antiquité. Vous êtes chargé de maintenir une tête de pont et d'organiser un camp de base depuis lequel nos légions pourront envahir ce monde technologiquement attardé.
Vous pouvez compter sur mon lieutenant, Merlin. C'est un natif qui nous prend pour des dieux : inutile de dissiper ce subterfuge, tout sera plus facile.
J'ai téléchargé dans votre puce cérébrale l'ensemble des données tactiques concernant l'armement qui sera déployé, ainsi que les codes qui vous permettront de communiquer sur nos canaux cryptés.

Note de votre puce cérébrale : Synchronisation effectuée !

Note Personnelle : Ce disque de contient pas d'enregistrement mais des données stratégiques sensibles. Qui sait ce qu'elle pourraient faire si elles tombaient dans les mauvaises mains.

III : Silver Labs

Date : 2020
Lieu : Chaines de TV Américaines

Zap.
C'est donc avec une majorité de 51.5% du sénat que la loi sur l'utilisation de puces inhibitrices en milieu carcéral est rejetée. Les récentes révélations sur les névroses induites par leur utilisation a certainement poussé les députés à la prudence, on constate une forte participation de...
Zap.
Pour Silver Corp., la compagnie détentrice du brevet de puce inhibitrice, c'est un nouveau coup dur, après le rejet de l'autorisation du clonage à but thérapeutique, dont la compagnie se fait le fer de lance. L'action a chuté de 4 points aujourd'hui, et...
Zap.
Lors d'une conférence de presse, Alison Silver, le président de Silver Corp. a fermement démenti les accusations de corruption, menace, et dissimulation de résultats scientifiques portées contre sa compagnie...
Zap
En effet John, ce sont des documents retrouvés sur le net, qu'on impute à un pirate informatique répondant au pseudonyme de *Mat2salem* qui ont jeté l'opprobre sur Alison Silver. Des documents confidentiels de la compagnie on conduit la police à arrêter plusieurs hommes politiques corrompus, et ont jeté un regard neuf sur les véritables dangers du clonage, sans parler de la puce inhibitrice révolutionnaire breveté par Silver Corp.
Zap. . . biouuuuuuuu. . . ..

Note de votre clone : Silver n'est pas un immortel de l'envergure de Mathusalem, il a été confronté aux mêmes problèmes que nous et ses travaux nous servent encore aujourd'hui ! Il nous faut l'aider à préparer le terrain : c'est en 2020 que les premières pierres de notre empire sont construites !
La peste soit de ce hacker ! si seulement nous connaissions sa véritable identité !

Note Personnelle : Vous ne reconnaissez pas le visage d'Alison Silver, mais il porte un piège à rêve autour du cou. Ce disque contient un autre message que vous pourrez consulter plus tard : III-bis : Opération Quicksilver

III-bis : Opération Quicksilver

Date : 2020
Lieu : Complexe de recherche Silver Labs, Austin, Texas (USA)

Il est 22h précise. Un homme en costume gris ***regarde sa montre d'un geste large, puis se tape le front avec l'index d'un air pénétré, trois fois.*** *Il entre d'un pas décidé dans le complexe. Un garde tente de l'intercepter, l'homme le regarde et d'un simple geste l'endort. Un vigile l'aperçoit au loin et sort son arme, l'homme au costume gris disparait et réapparait juste à coté de lui. Il le saisit, et le regarde droit dans les yeux, l'homme au costume gris s'écroule. Le vigile rajuste son costume, regarde sa montre d'un geste large, puis se tape le front avec l'index d'un air pénétré, trois fois. Il cache l'homme dans un placard, et entreprend de faire sa ronde dans les bureaux. Il allume un ordinateur et entre un code. Il récupère un disque de données. La lumière s'allume, surpris, il se rattrape au bureau derrière lui. Devant lui,* ***Alison Silver*** *et une escouade d'hommes de main le tiennent en joue. Le cambrioleur les toise.*
–Tu es déjà la... Je pensais avoir une plus grande marge de manœuvre Silver, ou devrais-je dire...Golden ?
–Tu deviens vieux Mathusalem, tu n'es plus aussi vif qu'avant.
–Et oui, je n'ai plus 600 ans depuis longtemps.
Le vigile fait un sourire navré, il disparait et réapparait dans le couloir. Les balles fusent derrière lui alors qu'il gagne les toits. Les gardes sur ses talons, il fait un ultime sprint et s'élance dans le vide. Dans un éclair bleuté, un engin volant apparait juste sous ses pieds. Le conducteur lui adresse un salut.
–Avez-vous les données cher ami ?
–J'ai tout ce qu'il faut Marvin, maintenant, filons !
Silver leurs jette un regard lourd de menaces, un rictus déforme son visage.
–Je ne peux rien contre toi, Mathusalem, mais ton ami, je le connais, je le connais même très bien ! Et crois moi, je vais tout faire pour le faire disparaitre de l'existence ! Mwahahahahaha !

Note de votre clone : Quelle embrouille ! Ma mission de surveillance a justement été ordonnée après que le haut commandement ait reçu cet enregistrement.

Note Personnelle : Toujours ce piège à rêve autour du cou de Silver, et le pilote du véhicule : c'est le professeur de physique. Vous ne reconnaissez pas Mathusalem par contre, mais il semblerait qu'il puisse changer de corps ?

V : Escarmouche

Date : 2875
Lieu : Secteur spatial 45-89-10

Le poste de commandement d'un vaisseau spatial. Les officiers ont les yeux rivés sur les radars et le plan de la zone spatiale. Ils sont nerveux. L'officier en chef donne l'ordre à deux vaisseaux alliés de prendre une formation offensive contre un troisième vaisseau et d'attendre ses ordres. Un officier de liaison annonce que l'Intrépide désire parlementer. Le capitaine acquiesce puis s'adresse au visage apparu sur l'écran géant au milieu de la salle.
–Commandant Démétrius, votre réputation vous a précédé.
–Vous de même, Xénon, 24 ans, major de l'académie spatiale, malgré cette guerre qui nous oppose, et votre...jeunesse...j'ai énormément de respect pour vous.
Un rictus de malice se dessine au coin de la bouche du capitaine Xénon.
–C'est trop d'honneur de la part de la légende vivante que vous êtes, commandant, et sachez que je saurai vous faire honneur une fois que j'aurai explosé votre vaisseau.
–Qui vous dit que vous en êtes capable ? Lui répondit Démétrius d'un ton égal.
–Allons commandant, nous sommes à 3 contre 1, et je connais vos tactiques.
–Je ne vous aurais pas appelé seulement pour vous montrer mon respect, qui est sincère ceci dit. Mais pendant que nous discussions, l'Intrépide s'est placé au milieu de votre formation. Vos trois vaisseaux sont désormais à portée raisonnable pour que la bombe thermonucléaire à mon bord nous répande tous en une fine poussière d'étoile.
Le ricanement de Xénon tombe d'un coup.
–Vous bluffez, vous n'oserez pas faire sauter votre propre vaisseau, c'est de la folie !
–3 vaisseaux contre 1, c'est une bonne manœuvre, non ?
–Impossible ! Je ne vous crois pas ! jamais vous n'aurez les tripes !
–Pour cela, je vous laisse vous référer à ma réputation. Vous êtes jeune capitaine, et j'ai des remords à gâcher votre talent. Partez maintenant, vous sauvez 3 vaisseaux, je reste en vie encore quelques années, tout le monde est content, n'est ce pas ?
Xénon boue littéralement de rage.
–Je me replie, mais ne croyez pas vous en tirer comme ça Démétrius ! Nous nous reverrons, je vous en fais la promesse !
–J'y compte bien, ce sera un honneur de croiser le fer avec vous. Les trois vaisseaux de l'hégémonie disparurent dans un éclair. Dans le centre de commandement de l'Intrépide, Monsieur McPherson, le second, poussa un immense soupir de soulagement.
–Vous n'étiez pas sérieux quand vous parliez d'exploser le vaisseau avec une bombe thermonucléaire, pas vrai commandant ?
–Bien sûr que c'était du bluff ! Nous n'avons même pas de bombe thermonucléaire à bord voyons ! Hahaha ! Bien, je crois que j'ai mérité un bon café !

Note de votre clone : Démétrius est une des plus ennuyeuses épines dans le flanc de l'hégémonie. S'il pouvait disparaitre, ou mieux, naitre de notre coté, ce serait un atout précieux.

Note Personnelle : Démétrius, c'est l'officier britannique.

VI : La cause première

Date : 1916
Lieu : Verdun, France

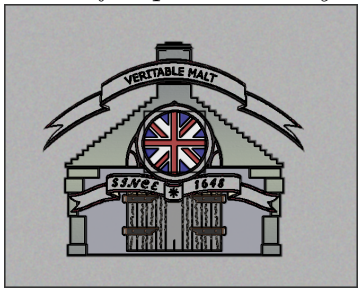
C'est la guerre, les tranchées, des obus qui explosent dans tous les sens, les vagues de gaz moutarde, les rafales de mitrailleuse. Un homme court, il cherche à regagner une position moins exposée. Soudain, une rafale le fauche en plein élan. Ses camarades se ruent vers lui.
–Bon sang, David, réponds-nous ! Tu peux parler ? David !
L'homme se relève péniblement, il tâte ses poches et en sort une flasque d'alcool, éclatée par la balle.
–Bon sang David, on peut dire que la boisson t'a sauvé la vie !
–Je connais un aubergiste à qui je dois une bière !

GRIBLTZ...(onomatopé de l'image qui saute)

C'est la guerre, les tranchées, des obus qui explosent dans tous les sens, les vagues de gaz moutarde, les rafales de mitrailleuse. Un homme court, il cherche à regagner une position moins exposée. Soudain, une rafale le fauche en plein élan. Ses camarades se ruent vers lui.
–Bon sang, Otto, réponds-nous ! Tu peux parler ? Otto !
L'homme se relève péniblement, il tâte ses poches et en sort une flasque d'alcool, éclatée par la balle.
–Bon sang Otto, on peut dire que le schnaps t'a sauvé la vie !
–Je connais un aubergiste à qui je dois une bière !

Note de votre clone : Le fichier est corrompu, l'image n'arrête pas de sauter entre les deux version ! Pourquoi mes supérieures m'ont ils donné cet enregistrement ? Otto Von Ulm ou David Stinson sont ils si importants pour l'hégémonie ?

Note Personnelle : le motif sur cette flasque de whisky vous semble familière.



VII : Laboratoire secret

Date : 2164 ou 2399 (fluctuations)
Lieu : Seacliff Abbaye, Victoria Road, Lexterbury

C'est un décor urbain digne des grands noms de la science fiction des années 80. La jungle urbaine, des gangs, des flics presque aussi violents qu'eux dans des véhicules blindés, des putes, du crack, de la saleté, et une bande d'employés des travaux publics.
Avec leur pelleteuse, ils sont en train de creuser une tranchée pour installer une conduite de gaz. Juste à coté, on distingue l'ombre imposante d'une abbaye, à moitié en ruine, et étouffée par la jungle urbaine.
–Je suis pas sûr qu'on ait l'autorisation de creuser là chef !
–On s'en fout, on n'a pas le temps d'attendre un ordre d'en haut, tu fais comme tu veux, je veux pas être en retard chez moi pour le match.
–C'est vous le patron, patron !
La pelleteuse semble butter sur quelque chose, elle perd brusquement l'équilibre, le conducteur redresse l'engin d'une main experte.
–Bon sang Bill ! Qu'est ce que tu fous ?
–On est tombés sur quelque chose patron, on dirait une cave ou quelque chose comme ça, je vais jeter un œil.
–Bordel, je sens que je vais rater le coup d'envoi, ça va m'énerver !
L'homme se cale un cigare au coin de la bouche, quelqu'un allume un briquet en périphérie de son champ de vision, le faisant sursauter.
Un homme en costume noir trois pièces avec des lunettes de soleil lui fait un sourire de requin.
–Bonjour, je suis monsieur Smith de la division 7. Vous avez trouvé quelque chose on dirait ?
Une voix s'élève des décombres.
–Chef, c'est incroyable ! C'est une véritable caverne d'Ali Baba la dessous ! Il y a des plans, des équations, c'est dingue, ça a l'air d'être comme ça depuis au moins un siècle ! Il y a quelque chose de marqué, un carnet...J'ai du mal à lire...*"Théorie du voyage temporel"*. Alors ça ! C'est pas banal ! Vous entendez ça patron ?
L'ouvrier relève la tête de la tranchée découvrant la silhouette de l'homme en noir se détachant sur le ciel.
–Hey ! Vous êtes qui ? Où est passé le patron ?
–Vous allez bientôt le rejoindre.
D'un tir bien ajusté, il lui colle une balle dans la tête.
–Gloire et pouvoir à Γ-T ! Le maitre sera content !

Note de votre clone : Une mine d'or ! Et un sacré coup de chance ! Nous devrions remercier les gens qui ont construit la cave du coté de la chaussée.

Note Personnelle : Le décors est familier, serait-ce dans les environs ?

Holocasque

Puissance de l'hégémonie : Niveau III

Date : 3200 Lieu : QG hégémonie

C'est un bureau de marbre immaculé, avec des grandes verrières qui donnent sur l'espace. Des ascenseurs orbitaux font des allers-retours, des navettes passent avec fluidité entre des structures faites d'écheveaux de métal.
Dans le bureau, il y a des fontaines avec des angelots, des plantes vertes, un serviteur qui taille un bonsaï. Tout est d'une propreté impeccable. Le grand maitre de l'hégémonie, grande, blonde, les yeux d'un bleu électrique, fait un exposé. Devant elle des hologrammes s'animent pour illustrer ses propos.
–Nous sommes en 3200 et l'hégémonie dure depuis plus de 200 ans. Un terme rapide a été mis à l'opposition de la Fédération Spatiale, qui a capitulé en 2882. Ils n'avaient pas une chance contre notre technologie. L'ensemble de l'univers suit aujourd'hui la directive Γ-T, et un nombre croissant de nos frères sont incarnés chaque jour.

Puissance de l'hégémonie : Niveau II

Date : 3200 Lieu : QG hégémonie

C'est un grand bureau martial avec des hublots qui donnent sur l'espace. Les ascenseurs orbitaux font des allers retours, des navettes passent avec fluidité entre des structures faites d'écheveaux de métal.
Dans le bureau, il y a l'eau courante, un mini-bar, un larbin qui lave le sol. Le grand maitre de l'hégémonie, grande, blonde, les yeux d'un bleu d'azur, fait un exposé, devant elle des diapositives numériques s'animent pour illustrer ses propos.
–Nous sommes en 3200 et l'hégémonie dure depuis plus de 100 ans. Au terme d'un combat éreintant, la Fédération Spatiale a capitulé en 2965. La guerre a duré 50 ans. Ils ne pouvaient rivaliser contre notre technologie. L'ensemble de l'univers suit aujourd'hui la directive Γ-T, un nombre croissant de nos frères sont incarnés chaque jour.

Puissance de l'hégémonie : Niveau I

Date : 3200 Lieu : QG hégémonie

C'est une cage de métal sans fenêtres. On ne voit rien dehors. Dans le bureau il y a des fuites de plomberie, un absorbeur d'humidité, une brute qui monte la garde. Tout est d'une misère profonde.
Le grand maitre de l'hégémonie, grande, blonde, les yeux d'un bleu délavé, fait un exposé, elle trace quelques dessins sur un carnet pour illustrer ses propos.
–Nous sommes en 3200, temps universel. Et l'hégémonie voit enfin le jour. La Fédération Spatiale a capitulé en 3198. Bientôt, l'univers suivra la directive Γ-T, ce n'est qu'une question de temps, et nous écraserons pour toujours la résistance.

Professeur Marvin

Enquêtes

Technique	Information	Cout
Hypnose	Faire revivre la vie de Mathusalem à Li Chang. Faire revivre la vie de Mathusalem à HPL. Permet d'avoir des informations de son futur !	20 min
Ordinateur de bord	Calculer un unique jeu de coordonnées de saut en plus des siennes, à partir d'une date. Se traduit par un nom de code.	Unique
Electronique	Réparer la radio ou tout objet simple	Immédiat
Radio (après l'acte II)	Communiquer par morse avec le phare, le village, Lady O'hara.	Immédiat
Expériences	Identifier un voyageur temporel. Distinguer un voyage habité ou spirituel Lexterbury draine les voyageurs temporels. Comprendre le phénomène de propagation. Explication du phénomène de fantôme. Détecter du Marvinium. Identifier le niveau d'une technologie (ne permet pas de comprendre son fonctionnement).	20 min
Présence Fantôme	Rend invisible et immatériel si Marvin est menacé de disparition.	Spécial

La propagation WWII

En modifiant la destiné du ferry, la grand-mère de Marvin fait la rencontre d'Otto Von Ulm, ce qui transforme Marvin en Müller. Alors que la propagation progresse, son arbre généalogique ainsi qu'une photo de famille se modifient. Pour revenir à la normale, le professeur doit contacter son aïeule et la convaincre (éventuellement par l'entremise de McPherson) de rompre avec Otto.

La propagation 777-Flasque

Une autre propagation peut affecter le professeur : le décès de son grand-père (Von Ulm ou Stinson) lors de la première guerre mondiale. L'effet est bien plus dévastateur que le changement de personnalité : Marvin disparait de la création.

Fort heureusement, le professeur a les moyens de remonter cette propagation et de l'empêcher : une lettre reçue par sa grand-mère.

La disparition de Marvin n'est pas immédiate : il subit des crise augmentant en fréquence et en intensité jusqu'à l'annihilation. Lors de ces *crises spectrales*, les autres joueurs ont pour consigne de l'ignorer, et il peut donc les espionner. Ce sont les organisateurs qui décident du début et de la fin des crises par un code de méta-jeu.

POUR ORGANISATEUR : INDICES MARVIN

Tu restes à ce jour le seul pilote que je connaisse capable de boire une Ale dans un spitfire sans en renverser. Puisses-tu conserver ce record !

Jack

Tonyons une plaisir de te sauver la mise! J'espère que je te manquerai pas trop quand je serai plus là!

Mat

Mon père était pilote dans la RAF.
Matthew... Il s'est sacrifié pour sauver mon père 2 jours après que cette photo a été prise.

Tuéigen am Schwarzwald

20/11/1942

Rappelle toi de ce jour : de grande choses vont découler de notre rencontre...

De tres grande choses.

Des officiers de la Luftwafe en civil.
Silber a quelque chose au cou?
Un talisman ?

Version 1 : Personne n'a altéré le destin de la Flasque.

Verdun, France, le 14 fevrier 1926
Pour Juliette O'hara, Lexterburry, UK.

Ma chère Juliette,
J'en ai assez de cette guerre absurde. J'attend avec impatience l'armistice, d'un coté ou de l'autre. Je t'écris sous le choc : pas plus tard qu'hier, j'ai failli mourir. Je n'ai du mon salut qu'à la flasque de Whisky que m'a offert Monsieur Harisson lors de notre mariage, soit il bénit pour son initiative.
La balle qui m'était destinée a pulvérisé la flasque mais je suis vivant : c'est un miracle. Je ne peux te dire à quel point cet événement m'a fait réaliser tout ce que je peux perdre, et à quel point je me languis de te retrouver.

Ton mari qui t'aime.

Version 2 : Propagation Flasque.

Verdun, France, le 14 fevrier 1926
Pour Juliette O hara, Lexterbury, UK.

Chere Madame O hara,
C est avec le plus profond chagrin que nous vous communiquons la triste nouvelle de la mort de votre mari lors de l'exercice de son devoir. Nous vous transmettons nos plus sinceres condoleances. Il est evident qu une pension vous sera adressee dans les plus brefs delais.

Ministere des armees.

Dans un délai assez court après qu'une propagation soit provoquée, intervenez auprès du professeur pour modifier le contenu de son portefeuille. Les anciennes versions des documents deviennent hors-jeu, mais il peut toujours les consulter comme s'il en avait une mémoire parfaite.

La propagation WWII est un axe principal du personnage : accompagnez progressivement la transition. Le joueur reçoit d'abord le complément à sa feuille de personnage, puis son nouvel arbre généalogique (après un moment dans le flou), et enfin la photo de son père avec Golden : c'est un complément qui apportera des réponses à d'autres questions.

Golden

Enquête

La sorcellerie de Golden s'exerce par des rituels trop longs pour être mis en œuvre pendant le huis clos, il compte donc sur le démon du piège à rêve. Ses talents fonctionnent que Golden possède le piège à rêve ou non : on ne peut pas l'en priver. Deux d'entre eux sont réguliers et décalés d'une demi-heure. Le joueur peut toujours rattraper une information en retard.

Pour ce qui est de la Vérité du Démon, le délai est un temps de latence. Golden peut communiquer avec le démon à volonté, mais celui-ci ne cherchera pas explicitement à l'aider : ils ont un pacte dont il abuse déjà beaucoup trop. Le démon refusera par exemple le calcul de nouvelles coordonnées.

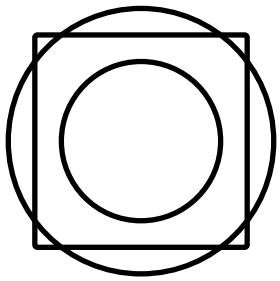
Les jokers vont permettre à Golden d'avoir des informations plus tôt dans la partie, et éventuellement d'avoir un nouveau créneau en fin de partie. Il faut vraiment insister pour avoir 2 informations supplémentaires (rattraper plus d'une heure).

Talent	**Effet**	**Utilisation**
Scruter les âmes	Ce talent permet d'obtenir des informations sur la vraie nature d'une personne. Golden y fait souvent appel, c'est ce qui rend son regard perçant aussi dérangeant	Toutes les heures.
Vision démoniaque	Le démon est capable de voir des bribes du futur en lien avec Golden. Il peut y voir l'ascension et la chute de Silver Lab, sa lutte avec Mathusalem	Toutes les heures
Vérité du démon	Cette technique est extrêmement risquée : elle permet de sonder l'esprit d'une personne en détail, de lui poser une question très précise, même si la réponse est enfouie et cachée en lui, mais la cible se rappellera de tout, et l'expérience est tout sauf agréable.	30 minutes
Connexion Mystique	Ce pouvoir est un joker : divers objets ont un lien très fort avec Golden et son destin, des objets qui appartiennent à Mathusalem, à Marvin. Grâce à eux, il peut accélérer la récupération de ses pouvoirs de vision démoniaque et scruter les âmes. La prochaine utilisation d'un pouvoir au choix est avancée de 20 minutes, non cumulatif.	Gain de 20 minutes

Scruter les âmes

Ce don est celui auquel Golden aura le plus recours dans sa traque de l'immortel. Pour l'utiliser, il doit observer sa cible avec intensité en marmonnant pour lui même. 1 heure s'écoule entre deux utilisations de ce pouvoir.

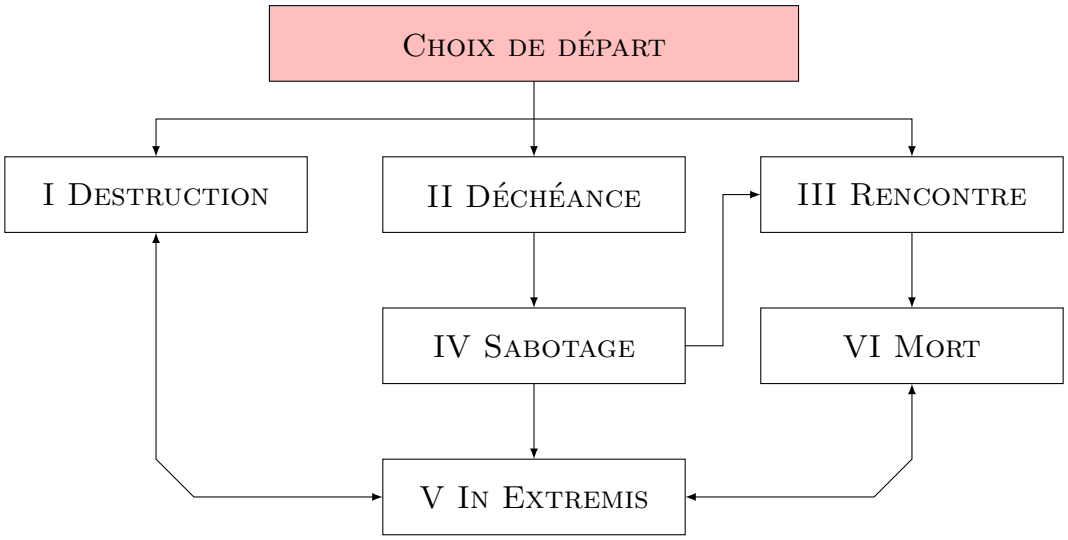
Cible	Information
L'officier	Il n'est pas ce qu'il prétend.
Le prêtre	Il poursuit une quête qui me concerne : il pourrait se révéler utile. J'ai moyen de marchander avec lui.
Le vagabond	Cette personne a le pouvoir de vérité. Il peut voir des choses : passées, présentes, et à venir. Je ressens autre chose : c'est un homoncule, un être artificiel.
L'écrivain	Il s'agit bien de l'immortel que j'ai senti, mais il n'y a que la moitié de l'aura que je ressens ! Je ne comprends pas.
Le majordome exotique	Il s'agit bien de l'immortel que j'ai senti, mais il y n'a que la moitié de l'aura que je ressens ! Je ne comprends pas. Soit prudent, j'ai l'impression que lui-même n'a pas conscience du secret qu'il détient : il te faut un moyen de faire ressortir les souvenirs enfouis.
L'inventeur	Son âme est en constante mutation, il est en train de changer à vue d'œil sous une pression extérieure. Il est le jouet du temps.
L'archéologue	Cette personne aime l'argent. Sa famille est un levier important. Il a des amis et des relations.
Les aubergistes	Ils n'ont rien de remarquable, la médiocrité incarnée.
(Après l'arrivée de Merlin)	C'est un autre immortel j'en suis sûr ! Mais il est très affaibli, son esprit est blessé.
Francis Lead	Pourquoi s'intéresser à ce bon à rien ? Ce n'est qu'un véhicule pour notre rituel ! Ta descendance.



Vision démoniaque

Nom	Information
I Destruction	Montre les conséquences de la disparition de la flasque de Whisky sur le professeur M.
II Déchéance	Pose la problématique : Golden ne peut plus continuer à s'incarner sans d'épuisants efforts. Son immortalité est précaire.
III Rencontre	Courant XX^{e} siècle, Golden est contré par Mathusalem. Celui-ci est assez rusé pour lui envoyer une mise en garde directement via la vision du démon.
IV Sabotage	Les plans de Golden pour assurer son immortalité sont contrés par Mathusalem et le professeur M.
V In Extremis	Il y a une solution pour que Silver-lab soit sauvé, faire en sorte que le professeur devienne Muller, ou disparaisse.
VI Mort	La mort de Mathusalem. Faire vivre Marvin est le seul moyen de la provoquer.

Le démon a de régulières visions du futur, le destin de Golden. Ces visions sont à fournir suivant un arbre qui dévoile les enjeux suivant l'intuition du joueur. Dans ce huis clos, c'est le second moyen avec les holocartes de découvrir ce qui se passera à Silver Lab en 2020 : les personnes impliquées ont perdu la mémoire ou n'ont pas encore vécu l'événement.



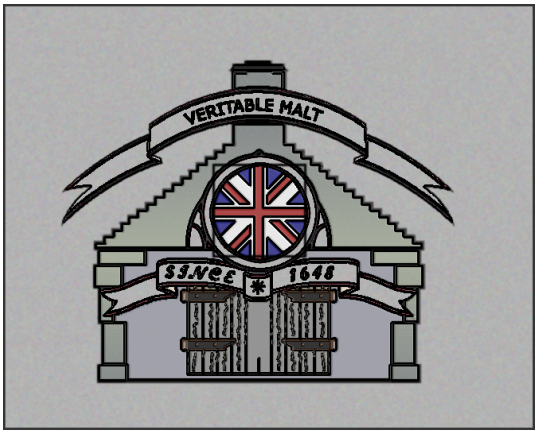
Première vision

Les visions forment un arbre que vous pouvez parcourir à loisir. A chaque nouvelle étape, vous pouvez revenir sur un embranchement que vous n'avez pas exploré. Les liens suivis explorent généralement une même intrigue. Vous avez 3 possibilités de commencer.

Lien vers *"Destruction"*, *"Déchéance"*, ou *"Rencontre"*.

I Destruction

Je vois la guerre, très bientôt. Je vois un homme en uniforme courir dans la boue, son visage m'es inconnu. Puis un tir, une balle, un cri. Je vois un objet et une gravure. C'est son filin de vie, destiné à le sauver.



Rompt cette destinée, l'homme meurt et d'autres tombent. Un homme prudent attendrait pour comprendre, mais es-tu un homme prudent Golden ?

Lien vers *"In Extremis"*.

II Déchéance

Je vois le temps de ta détresse. Immortel tu es, et les porteurs du piège à rêve se succèdent : plusieurs masques pour une seule âme. Mais l'effort d'écraser un esprit pour lui voler son corps t'épuise. tu es si affaibli que tu choisit le nom 'Silver'. Je ne suis plus à tes cotés, tu es seul. Tu délaisses la magie pour l'échappatoire de la science : génétique et bioélectronique. Je vois 'Silver-Labs', ta quête de l'homoncule parfait.

Lien vers *"Sabotage"*.

III Rencontre

Je vois un grimoire, le savoir de Merlin dans un musée sur les berges de la Tamise, plusieurs dizaines d'années dans le futur. Je vois... Non, attend, on bloque ma vision. Je vois l'immortel Mathusalem, il me cache le futur. Il veut te parler.
Golden, je sais que c'est toi. Le 'don' que tu as volé ce soir là à l'auberge ne te suffit-il-pas ? Tu es après le savoir de Merlin. Abandonne, c'est mon unique mise en garde. Je serai toujours dans l'ombre, j'aurai toujours une longueur d'avance. D'où que tu reçoives ce message, j'ai déjà piégé ton avatar à mon époque.

Lien vers *"Mort"*.

IV Sabotage

Ecoute, mortel, la prophétie de ta chute et de ta défaite. Il viendra un temps pas si lointain où ton œuvre, Silver-Labs, florira, te donnant la chance de dépasser tes limitations. Mais en ce temps, Mathusalem l'immortel viendra te faire échec. Sur le fil du destin, lui et son allié contreront tes plans, mettront Silver Labs à bas et changeront le visage de l'univers. Le coup qu'ils te porteront sera fatal, ta seule chance est de la prévenir ici et maintenant.

Lien vers *"In Extremis"* ou *"Rencontre"*.

V In Extremis

Le futur, ta chute et ton couronnement dépendent de ce que tu feras ce soir. Mathusalem ne peut rien contre toi si ses alliés l'abandonnent. Tu peux retourner l'inventeur de ton coté : son âme est déjà harcelée par la voix suave du pouvoir, à moins que tu ne tiennes déjà son destin dans tes mains ?

Lien vers *"Destruction"* ou *"Mort"*.

VI Mort

Je vois le destin, mortel, de ton ultime combat contre Mathusalem l'immortel. Je vois des flammes et la mort en plein ciel, lui et toi portés sur des ailes de métal. Mais saches que ta seule chance de le vaincre est de provoquer son sacrifice. Son allié doit vivre pour que lui tombe, et te donner l'occasion de lui asséner le coup de grâce ici et maintenant : une douce revanche pour le coup qu'il aura déjà porté à ton œuvre.

Lien vers *"In Extremis"*.

Vérité du démon

Ce talent est laissé à l'interprétation des organisateurs. Il utilise la salle noire qui symbolise alors l'esprit de la victime. Celle-ci, Golden, et le démon (joué par l'organisateur) s'y retrouvent pour jouer la scène (le personnage est considéré comme physiquement en transe, amorphe et insensible, il ne sera réveillé qu'à la fin de la scène). La scène est très inconfortable : le démon peut infliger de la douleur et son comportement est particulièrement malsain. Nous vous invitons à prendre une cape, un masque, et un rire méphistophélique.

Le démon s'exprime à voix haute sans se soucier des artifices ou des excuses prévus par Golden. Pendant la séance, Golden doit poser à haute et intelligible voix les trois questions qu'il a préparées.

La cible peut essayer de mentir : le démon le saura et c'est toujours lui qui donnera la réponse au final. Le démon peut bien sûr accéder aux informations profondément enfouies comme les souvenirs de Li ou HPL.

Une question floue comme "Quel est ton plus grand secret ?" recevra une réponse floue. On attend du joueur qu'il fasse un effort.

Connexions mystiques

Localisation	**Camouflage**	Explication
Horloge	Dans le cadran, sur le pourtour.	Lien fort avec le tic de Mathusalem.
Poste TSF	Sur le coté, au niveau de la prise de courant.	Lien fort avec le professeur M.
Billets de banque et lettre d'Otto Von Ulm	Attention : ce symbole ne compte qu'une seule fois qu'il vienne de la liasse ou de la lettre. McPherson possède ces objets.	Lien d'Otto Von Ulm avec le professeur M : une partie de l'argent lui est destinée.
Message non-traduit de Francis Lead	Ajoutez-le (vous-même) au dos du parchemin remis en début de partie.	Lien renforçant le destin de Golden lui même.
Une tasse de thé	Ajoutez (vous-même) le symbole au fond d'une tasse.	Lien avec Mathusalem.
La flasque	Utilise la même astuce que l'horloge : sur le contour.	Lien avec le grand-père du professeur M.

LI

Enquête

Li est Mathusalem en puissance, dommage qu'il ignore l'étendue de ses pouvoirs. Ce personnages est conçu pour gagner en puissance, mais doit faire son choix entre obtenir des connaissances ou des pouvoirs psychiques (le premier sera quoi qu'il en soit un souvenir, afin de créer un appel).

C'est au joueur de développer chacun des différents axes de récupération de Li. Il aura aussi toute occasion de découvrir des informations en reconnaissant HPL ou le professeur M.

Talent	Effet	Utilisation
Force mystique : Sentir le Qi	Ce talent permet d'obtenir des informations sur la vraie nature d'une personne. Pour bénéficier de son effet, Li doit pratiquer la cérémonie du thé, les arts martiaux, ou tout autre discipline méditative avec sa cible.	20 minutes
Récupération des souvenirs	Mathusalem a été sonné par son premier voyage astral. Son esprit a perdu la mémoire mais il est déjà en train de récupérer.	Toutes les heures
Récupération du pouvoir	De la même manière, Mathusalem a perdu ses capacités parapsychologiques. Toutes les heures, il peut choisir entre 2 fils de souvenir ou un pouvoir de maitrise du temps.	Toutes les heures
Bénéfice hypnotique	L'hypnose ou des révélations fracassantes accélèrent le le rythme de récupération : autorisez un ou deux souvenirs gratuits si Li s'en sort bien.	Souvenir gratuit

Sentir le Qi

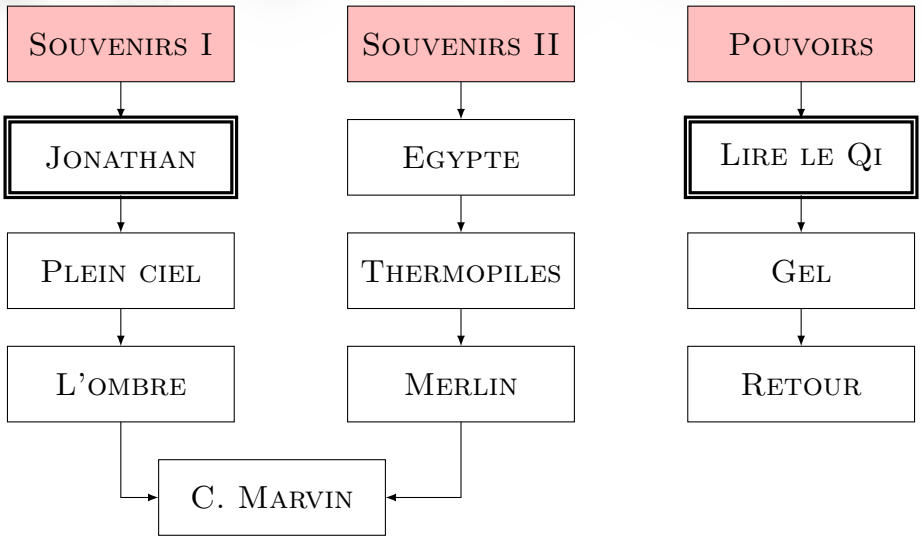
Un rapide coup d'oeil aux pouvoirs de Golden (pour ne citer que lui) vous démontrerons que la lecture du Qi n'est pas le pouvoir le plus puissant. Ceci dit, il ne prend que 20 minutes.

Lancer ce pouvoir est un moteur de jeu : il est toujours divertissant de voir un asiatique organiser une cérémonie du thé en plein combat. Essayez de convaincre le joueur de l'aspect ludique de son don.

Cible	Information
L'officier	Un homme qui pourra cacher d'où il vient, mais pas qui il est.
Le prêtre	Quelle force de la nature que ce personnage, je ressens de la violence et de la brutalité.
Le vagabond	C'est l'être le plus équilibré que j'ai vu, son mental est une forteresse.
L'écrivain	C'est étonnant, le Qi de cette personne, je le reconnais, nous somme si proches, si semblables, et pourtant, il est comme le bourgeon qui attend le soleil.
Moi-même	L'introspection amène sur la voie de l'illumination. Je perçois une petite voix étrangère au fond de mon cœur, elle dort.
L'inventeur	Charles, je sens son esprit soumis à des forces cosmiques qui nous dépassent ! Je dois l'aider, car je sens que nos destins sont liés.
McPherson	Curiosité, passion, flegme British, c'est bien la McPherson que je connais.
Les aubergistes	La sagesse de la terre, des hommes sains, peut être un peu épais et longs à comprendre l'univers.
(Après l'arrivée de Merlin)	Grand dieu, sa puissance est en train de renaitre. je le connais, c'était il y a des siècles ! Qui-est-il ?
L'ermite	Quel esprit puissant et séduisant, mais je le sens égoïste et manipulateur. je ressens qu'il n'est pas seul. Il y a un esprit fort avec lui, quelque chose de non-humain.

Voies d'apprentissage

Toutes les heures à partir de 30 minutes de jeu, Li recevra un souvenir ou un don. C'est au joueur de choisir entre trois catégories : les pouvoirs, les souvenirs de voyage (ils concernent ses pérégrinations à l'antiquité), et les souvenirs personnels (ils traitent des circonstances de sa mort). Vous devez normalement contacter le joueur chaque heure, mais dites lui de venir vous voir en cas d'oubli. Vous pouvez aussi le récompenser s'il joue bien ou intelligemment.



Force mystique : lecture du Qi

Vous avez une connaissance innée de l'âme humaine. Vous devez pratiquer les arts martiaux ou la cérémonie du thé avec votre cible.

Vous pouvez poursuivre votre introspection mystique pour d'autres pouvoirs (d'ici une heure).

Souvenir personnel : Jonathan

Cette vision est en votre possession au début du huis clos.
Le souvenir suivant est *En plein ciel*. Vous pouvez aussi progresser sur l'échelle des *"souvenirs de voyage"* ou *"Force mystique"*.

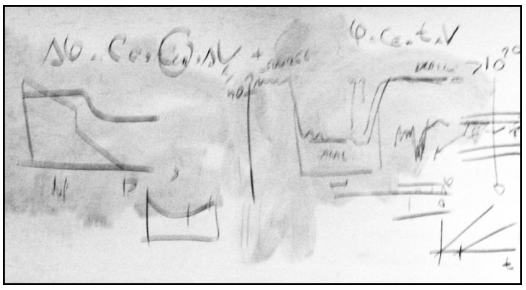
Souvenir personnel : En plein ciel

Un Spitfire en flammes – Est-ce qu'il y a un moyen de survivre à ça ? Il y a un lien avec Jonathan.
Le suivant est *L'ombre*.

Souvenir personnel : L'ombre

Cet homme au piège à rêve, il était là au moment du crash.
Le suivant est *C. Marvin*.

Souvenir universel : C. Marvin



Les travaux de Charles Marvin sur le voyage dans le temps. Oxford. Les années 70-80. Tout ce qu'il m'est arrivé, c'est pour le sauver.

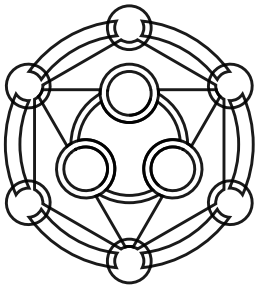
Souvenir de voyage : Egypte

Voila un souvenir qui ne date pas d'hier ! Les ruelles encombrées du Caire, les pyramides, et surtout, le désert mystérieux !
Le suivant est *Thermopiles.*

Souvenir de voyage : Thermopiles

La fameuse bataille grecque. C'était à l'antiquité. Est-ce mon visage ?
Le suivant est *Merlin.*

Souvenir de voyage : Merlin



Je connais Merlin et ce symbole. Nous avons réparé cette machine, nous l'avons adaptée ensemble après avoir chassé les envahisseurs. C'est le Charon.
Le suivant est *C. Marvin.*

Force Mystique : Gel

Après la lecture du Qi, je ressens le souffle de l'univers en moi. En me concentrant, je peux comme figer le temps quelques secondes.

Utilisation : de la même manière que les organisateurs, vous pouvez provoquer un "freeze". Attention ! Vous ne pouvez figer le temps qu'une poignée de secondes ! C'est une utilisation de pouvoir et vous ne pouvez utiliser aucun talent spécial pendant les 20 minutes suivantes.

Ce n'est qu'un début, vous pouvez poursuivre votre introspection mystique pour d'autres pouvoirs (d'ici une heure).

Force Mystique : Retour

Version plus puissante du Gel, je peux désormais effectuer un retour dans le temps de quelques secondes.

Vous avez d'autres talents cachés, mais il vous faudrait plusieurs heures de méditation pour les retrouver. C'est donc tout pour ce soir.

HPL

Enquête

L'esprit de HPL n'est pas encore stabilisé : certains stimuli font sauter son esprit d'une époque de sa vie à une autre. Il n'a au départ accès qu'à sa vie d'auteur raté (symbole 1), mais un des premiers sauts qu'il réalise réécrit l'histoire, lui donnant accès à de nombreuses nouvelles opportunités (symbole 2).

Il peut être difficile de saisir le mécanisme de jeu : assistez le joueur, en particulier en lui expliquant qu'il a l'occasion de recommencer une vision. L'idéal est de jouer les flash-back dans la salle noire pour impliquer le joueur plutôt que de lui donner une aide de jeu toute faite.

HPL sera peut-être amené à faire de légères modifications dans la passé : éviter de mourir, sauver Gladys McPherson, autres initiatives du joueur.

Tout le long de la soirée, Mathusalem va envoyer des cartes postales à son double du passé. Elle vont apparaitre progressivement à cause du phénomène de propagation. L'aubergiste prétextera qu'elles étaient certainement glissées au fond du cageot.

Distribuez les cartes postales à votre convenance lors de la soirée en commençant par le Chili (ressemble à une statue de l'ile de Pâques), puis l'Égypte, et enfin la Chine.

Le carnet d'HPL et les livres qu'il a écrits sont également des sources d'information et de visions. Toutes les visions et d'autres encore peuvent s'activer par une hypnose soigneusement guidée.

Nom (Source)	**Période**	**Enjeu**
I : "La chance d'une vie" (RDV en 1874 dans son carnet)	Jeunesse de HPL, alors qu'il cherchait une carrière	Rencontre avec Dillimore qui lancera sa carrière d'aventurier et d'écrivain
II : "Mr Harisson" (Biographie de HPL)	Juste après le huis clos, dans l'auberge	Voir l'avenir et éventuellement l'empêcher
III : "Thé vert" (Préface d'un ouvrage)	Vienne, 1902	Entretien avec un Γ-T, saisie de la menace, risque de mort.
IV : "Chili" (Carte Postale)	Santiago du Chili, 1908	Entretien avec Mathusalem, qui-est-il ?
V : "Egypte" (Carte Postale)	Égypte, 1880	Entretien avec les parents McPherson durant l'expédition qui provoquera leur perte. Sauver Gladys.
VI : "Chine" (Carte Postale)	Monastère taoïste, 1885	2nd entretien avec Mathusalem. Le changement de corps.
VII : "Mes amitiés à McPherson" (Dédicace)	Égypte, 1880	L'expédition McPherson sur l'Anubis. Possibilité de sauver Gladys.
VIII : "Le fantôme du gouverneur espagnol" (Livre)	Caraïbe, 1900	Entretien avec un fantôme victime de la propagation "Pirate". Comprendre les fantômes.

Le carnet

Enfer de l'hégémonie, tout est vrai! 777, tu es esclave et je te libérerai !

Une allergie commune entre deux membres de la même famille, quel artifice élégant. A utiliser dans un prochaine roman!

Réincarnation???

2 onces de vif argent,
3 onces de plomb,
2 amanites phalcïdes,
3 branches de thym,
1 demi-pinte de bière,
1 trait de jus de groseille (pour faire passer le gout)

Ai-je eu raison de faire confiance au professeur ? J'ai appris la vérité, mais ma santé mentale pourra-t-elle le supporter ? Lui en tout cas n'est pas à blamer...

Le vagabond, pourquoi me regarde-t-il? Il prétend me connaitre, que nous avons un ennemi en commun...

Traduction (pour Gontran ou Merlin)

Il n'y a pas qu'un seul moyen de visiter les méandres du temps. Certes, le faux dieu et ses suivants avaient l'habitude de projeter leur esprit, changeant de corps à l'occasion, mais ce n'était que la première étape. J'ai rapidement vu comment ils ont développé le temple pour y installer un portail : ils avaient clairement pour objectif de nous envahir physiquement.
Que se soit par l'esprit ou la matière, les mêmes principes s'appliquent. On retrouve toujours 3 coordonnées, uniques pour chaque lieu et chaque époque. Ma formule de l'éveil, si elle réussit, devrait donner à l'esprit humain une perception instinctive du procédé. Le point bloquant est actuellement le taux de survie, une manière élégante de dire qu'aucun sujet n'a survécu.

6 décembre

J'ai reçu de l'argent de mère, Bien sur, elle a dû agir dnas le dos de père qui me méprise toujours. La vie de poête est dure, mais au moins j'aurai de quoi manger à noël.

16 décembre

J'ai utilisé une grande partie de l'argent pour un ouvrage ancien que j'ai trouvé à Camden. Je ne pouvais ignorer cette occasion unique.

17 décembre

J'ai été comme happé par l'ouvrage jusqu'au petit matin. Passionant...

18 décembre

J'ai identifié une référence à Merlin dans le codex. Il en serait l'auteur.

20 décembre

J'ai trouvé une note d'un précédent lecteur, plutôt doué. Il a décodé une potion.

23 décembre

Difficile de réunir le Cercle, ces occultistes de pacotille veulent s'empifrer de dinde et se moquent de ma découverte. Je ne me suis pas dégonflé, je l'ai bue cette potion, devant eux!

24 décembre

Je suis très malade, je regrette.

25 décembre

Joyeux noël moi tout seul. J'ai donné de petits noms aux cafards de ma chambre. Ils ont mis leurs petits chapeaux, quelle élégance!

27 décembre

J'ai beaucoup trop dormi, ça ne va pas mieux. Ma taulière est venue me parler de loyer.

30 décembre

Je vais être expulsé si je ne trouve pas d'argent! Mère fait la sourde oreille, les amis du Cercle refusent de me parler.

31 décembre

Bonne année 1874 moi tout seul, même les cafards sont partis.

3 janvier.

C'est ma dernière change. J'ai un RDV avec William Dillimore pour du travail. Le club de navigateurs, 14h.

I

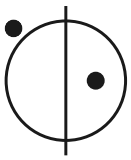
La carte présentée par Dillimore (voir I : la chance d'une vie).

Biographies (h/f) dans le chef d'œuvre "L'immortel"

Henri paul Likart nait à Londres en 1852, d'un père médecin, et d'une mère infirme.

H.P. Likart

Elève perturbé et poète maudit, il est diplomé en lettres, de l'Imperial College en 1872, puis vit d'un emploi de traducteur au Times. En 1874, il devient reporter et en 1885 il signe son premier chef d'œuvre fantastique : l'auberge de Mr Harisson. En 1876, il se marie avec Mary Jewel, à Douvres, faisant une pause de 1 an dans une vie passée aux quatre coins du monde. En 1904, la mort de sa femme le plonge dans un profond désarroi, qui le verra plonger dans les narcotiques, et qui forcera son internement pendant 2 années entières. Malgré cela, il restera extrêmement productif, écrivant 4 romans et une autobiographie. Il vit actuellement dans son appartement de Londres, ou il continue d'écrire.

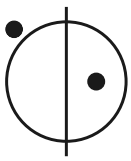


II

Hélène Pénélope Likart nait à Londres en 1852, d'un père médecin, et d'une mère infirme.

H.P. Likart

Elève perturbée et poètesse maudite, elle est diplomée en lettres, de l'Imperial College en 1872, puis vit d'un emploi de traducteur au Times. En 1874, elle devient reporter et en 1885 elle signe son premier chef d'œuvre fantastique : l'auberge de Mr Harisson. En 1876, elle se marie avec Marc Jewel, à Douvres, faisant une pause de 1 an dans une vie passée aux quatre coins du monde. En 1904, la mort de son mari la plonge dans un profond désarroi, qui la verra plonger dans les narcotiques, et qui forcera son internement pendant 2 années entières. Malgré cela, elle restera extrêmement productive, écrivant 4 romans et une autobiographie. Elle vit actuellement dans son appartement de Londres, ou elle continue d'écrire.



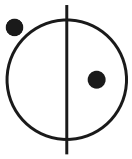
II

Tranches des livres

HP Likart	Comment j'ai raté ma vie	Sore Loser Edition
HP Likart	Le fantôme du gouverneur espagnol	Dillimore Edition
HP Likart	Par delà les étoiles	Dillimore Edition
HP Likart	L'immortel	Dillimore Edition

Par delà les étoiles (recueil)

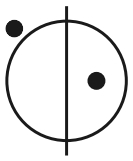
Ce recueil de nouvelles contient une grande partie de l'œuvre de Likhart avant son mariage. C'est une grande période de voyage ou il visite en tant que reporter l'Egypte, la Maroc, la Tunisie, mais aussi le Laos, le Japon, la Chine, et le Tibet. De ces voyages, il tire une formidable inspiration, doublée d'un soucis du détail quasi-méthodique. C'est bien simple, dans chacune de ses descriptions, on s'y croirait. Même dans la fiction, l'œuvre de Likart garde ce soucis du détail, et une authenticité qui laisse songeur quand à la véracité du récit. On retrouve déjà dans ses premières œuvres les thèmes qui feront sa renommée plus tard : le mythe d'une race supérieure et malveillante : les "Γ-T", la description des enfers inspirés par Dantes, et cette magie noire faite de possession et de manipulation de l'esprit. Ces nouvelles sont déjà teintées de cette imprégnation de la mythologie celtique, et de références arthuriennes qu'il a sut intégrer avec maestria dans le répertoire de ses travaux plus récents. Des ses premiers livres, l'œuvre de HPL est à son image : profonde, cyclopéenne, et indescriptible.



III

Le fantôme du gouverneur espagnol

Harvey Miller se réveille sur la plage d'une île oubliée de tous à la suite d'un naufrage. Cannibales et bêtes sauvages le forcent à trouver refuge dans un fortin en ruine, datant des conquistadors. Les sauvages évitent la bâtisse par superstition, mais quand un surprenant fantôme vient rendre visite à Harvey, les choses se compliquent. Véritable révolution du conte d'horreur, cet ouvrage, tout comme 'Le Horla' publié quelque mois après, a ouvert la porte à tout un genre fantastique.



VIII

L'immortel

Curieux récit d'un homme à qui la mort est refusée. Le héros de ce roman traverse et transcende les âges, rencontre César, Aristote, Louis XIV, La reine Victoria mais aussi les dirigeants hypothétiques du futur. D'une rare profondeur tout en gardant un second degré unique, ce chef d'œuvre nous plonge dans une terrible introspection, face à une perception du temps que l'on ne peut qu'imaginer.

Comment j'ai raté ma vie

Ce livre est un véritable [...] effort, pour vous. L'éviter c'est une perte de temps. Il [...] faut [...] le lire. [...] Aucun prix [...] ne rend justice à son immense [...] qualité.[...] Ne pas l'acheter [...] est une erreur.

Par William Dillimore.

Marque page

A mon ami McPherson et à nos VII
abracadabrantes aventures en Egypte profonde !

Cartes Postales

Bonjour mon cher HPL.
Tout cela doit te paraître étrange, n'est-ce pas? Je ne peux pas t'en dire trop, tu comprendras un jour. Tu dois juste avoir foi en toi, en ton esprit. Ce que tu expérimentes n'est pas de la folie, bien que les symptômes puissent le laisser penser. Tu dois te contrôler, tu dois apprendre, et je vais t'y aider. Cherche une 'Ancre' quelque chose de lié à ta vie, quelque chose à quoi raccrocher ton esprit à la dérive, ce que tu as de plus personnel. Garde le courage : j'ai foi en toi.

MATHUSALEM

PS : le temps est formidable, et le pays magnifique!

PPS : Insiste avec Dillimore, il n'est pas du genre qu'on convainc en une fois!

IV

Bonjour HPL!
Comment te sens-tu? Ici, les paysages sont superbes, et les locaux très sympathiques. J'ai découvert les loukhoums, et j'en raffole. Je t'écris car j'ai fait quelques recherches : je pense que de grandes choses vont se jouer ce soir. L'univers retient son souffle, c'est une journée lourde de Karma. Ce qui doit en ressortir? Je suis bien incapable de te le dire. Tout ce que je sais, c'est que le bien se cache au cœur du mal, et que le mal se cache au cœur du Bien!

Cheers!!

MATHUSALEM

V

Salut HPL!
Bientôt la fin des vacances, que de nostalgie. J'en profite pour te demander de passer le bonjour à Charles Marvin, c'est ainsi qu'il s'est présenté je pense? Je crains qu'il n'ait des soucis, et peut être besoin de ton aide. Helmut Muller doit lui vouloir du mal. Je compte sur toi!

MATHUSALEM

PS : Inspire, expire, respire.
Respiration est réincarnation...

VI

I : La chance d'une vie ! (Organisateur)

HPL est jeune, à peine 20 ans. Nous sommes dans un club anglais très bien, certainement celui des navigateurs, dans une alcôve à l'écart de l'agitation.

Personnages : William Dillimore
Philanthrope, adepte du paranormal, éditeur d'un journal présent sur les 5 continents. HPL a obtenu un entretien au culot en se prêtant des dons de médium. Du jugement de Dillimore (qui a horreur qu'on lui fasse perdre son temps) dépend la renommée de HPL. Il a un test simple : lui faire deviner une carte par télépathie (page 148).

HPL décrit correctement la carte
Il est embauché immédiatement comme correspondant en Égypte. Activez la propagation HPL. Celui-ci devient capable d'activer tous les symboles à sa disposition.

HPL se trompe dans sa prédiction
Rien ne change dans la vie de HPL. Il a néanmoins pu voir la carte qu'il devait deviner : il pourra la deviner lors d'un nouveau flash. Réactiver la propagation tôt dans la partie donnera une longueur d'avance, le joueur finira sinon par comprendre harcelé d'une vision toujours plus courte et précise jusqu'à se résumer à une seule question : la carte Likart ? Quelle est la carte ?

I : Résumé de l'indice (joueur)

J'ai eu une vision de William Dillimore, personnalité influente dans les années 1870. Il semblait savoir ce que je lui voulais, ce qui n'est pas mon cas. Il m'a présenté une carte en me demandant sa valeur, ça avait l'air important.

II : Mr Harisson ! (Organisateur)

Auberge 'Vérité Malt' dévastée après les règlements de compte en fin de soirée. Il n'y a pas grand chose à faire pour HPL avant de perdre cette vision, à peine une question (prévue à l'avance comme apprendre que le T.G.A.N.M est un kit de soin), mais il voit certainement le présent sous un nouvel œil

II : Résumé de l'indice (joueur)

L'aubergiste est sur les rotules : Quelle soirée, n'est ce pas ? J'avoue avoir du mal à comprendre à quel moment la situation a dérapé. J'ai un de ces mal de crâne, j'aurais bien besoin ...comment disait-il déjà ? Une T.G.A.N.M ? Ils sont partis tellement vite, tous, c'est à croire qu'ils avaient le diable au trousses. En même temps, cet avertissement à la radio, et cet éclair de lumière. Vous croyez qu'il y a la un fond de vérité ? La 'Rétro-Bombe' existe-t-elle ? Je suis navré pour votre carnet en tout cas, on dirait qu'il a été soufflé par la déflagration, impossible de le retrouver.

III : Thé vert (Organisateur)
Le 'café du Danube', Vienne, 1902.

Personnages : un cultiste Γ-T
Prévoyez deux tasses de thé et une petite table car l'agent cherche à empoisonner HPL. En effet, après des échauffourées en Egypte et en Turquie autour de 1900, celui-ci est devenu beaucoup trop curieux pour l'hégémonie : c'est une menace. Le tueur reste courtois et réponds à son interlocuteur : un homme mort ne dévoile pas de secrets, et il n'y a pas d'antidote.

HPL boit son thé
Le cultiste devient très bavard et même affable. Il répond aux questions à la mesure de ses connaissances (c'est un agent local, pas un proche du grand-maitre). HPL devient un fantôme peu après son retour dans le présent. Il mourra (et Mathusalem avec lui) s'il ne corrige pas la situation avant la fin du huis clos.

HPL ne boit pas son thé
Le cultiste insiste pour le faire boire, et ne divulguera aucune information, il échouera également sa tentative d'assassinat.

III : Résumé de l'indice (joueur)

Je suis ravi que vous ayez accepté mon invitation monsieur Likart. Un peu de thé vert ? Je crois que vous en êtes friand. J'imagine que vous avez des questions sur mes employeurs, la secte Γ-T, le temple d'Égypte, notre agent de Smyrne, ce tatouage qui vous a intrigué sur son poignet.

Tatouage

Des entités dangereuses, vous n'avez pas idée, fanatiques, dotés de moyens que vous n'imaginez pas. Magie ? Oui, ça peut y ressembler pour un esprit à la compréhension limité de l'univers. Le terme de 'démons' serait plus approprié. N'ayez crainte, je vais tout vous dire : je vois que vous avez terminé votre thé empoisonné, vous n'êtes plus une menace.

IV : Chili (Organisateur), 1908

Cette vision est en "lecture seule".
Les enjeux sont minimes, vous pouvez donner directement l'indice au joueur.

IV : Résumé de l'indice (joueur)

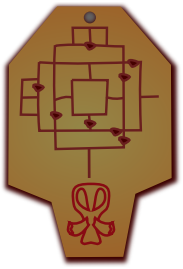
une ruelle typique de Santiago, un journal indique 1908. Un homme attire le regard, il porte une lettre, et si c'était l'expéditeur ? Il se tourne, vous fait face et tend la main. ...Freeze... le temps s'arrête. Vous êtes immobilisé, mais conservez tous vos sens. L'homme s'approche tranquillement, évoluant avec grâce entre les passants figés : Déjà là ! tes progrès sont manifestes mon ami ! Im-pre-ssio-nant...Je ne m'attendais pas à être surpris. Pas aussi tôt. Je ferais mieux de te figer complètement, oui... Il est trop tôt pour les explications et une vérité qu'on dévoile soi-même a toujours plus de valeur. Si tu poursuis sur cette lancée cependant, mes lumières te seront bientôt superflues de toute manière !

V : Égypte (Organisateur), 1880

Cette vision est en "lecture seule", peu de choses à y changer.
Elle concerne l'expédition des parents McPherson au temple d'Anubis. HPL en est le seul survivant (jusqu'à ce qu'il parvienne à sauver Gladys), au terme d'une longue et littérale traversée du désert. La vision se concentre sur ses relations avec les époux et un cadeau expédié à leur fille en Grande-Bretagne : un exemplaire dédicacé de son roman " Le fantôme du gouverneur espagnol ". Pour agir sur les circonstances de l'expédition elle même, utilisez la vision liée à la dédicace (Amitiés).

V : Résumé de l'indice (joueur)

J'ai marché des jours dans le désert avant d'atteindre le village. Des bédouins accourent et me donnent à boire. Je m'abandonne à leurs soins et m'effondre. Je suis le seul à avoir réchappé de l'expédition McPherson, grâce à ce pendentif trouvé.



Un plan habilement dissimulé

Le culte a brulé notre campement et tué nos guides. J'ignore ce que Gladys et Archibald sont devenus, je n'ai que sauvé ce livre dédicacé à leur intention quelques jours plus tôt : " Le fantôme du gouverneur espagnol ". Il revient à leur famille en Angleterre, mais je conserverai l'anonymat : il y a trop de questions auxquelles je serai incapable de répondre sans passer pour un fou ou un lâche.

VI : Chine, 1880

C'est une rencontre avec Mathusalem, consultez l'aide "PNJ" pour l'interpréter. Il reste parce qu'il le veut bien et répondra aux question d'HPL sur son identité, la réincarnation, le voyage dans le temps. Il n'abordera pas les autres sujets trop précisément, afin d'éviter un paradoxe temporel. Sachez doser à votre convenance

VI : Résumé de l'indice (joueur)

Un monastère en Chine, cérémonie du thé dans la cours intérieure. Un vieil homme est concentré sur un plateau à thé, il filtre l'eau avec attention, ajuste les tasses. Vous portez le breuvage à vos lèvres en même temps. Le gong sonne, et dans un même geste, vous regardez votre montre et vous tapez du doigt le front trois fois. Le vieillard se rend compte de la coïncidence, il éclate de rire. Serait-ce lui qui a envoyé la lettre ? Je ne l'ai jamais vu auparavant !
Tu deviens vraiment doué ! Cette fois, je suis pris la main dans la sac ! J'aurais cru que présenter un autre visage t'aurait fourvoyé, mais tu as vu clair dans mon jeu. Quel dommage, il va me falloir trouver une sortie dramatique. Je suppose que tu n'as pas de bombe fumigène sur toi ? Dans ce cas, je te laisse me poser quelques questions, tu l'as mérité.

VII : Mes amitiés à McPherson (Organisateur), 1880

En utilisant le plan obtenu dans la propagation "Egypte", HPL peut prévoir les pièges du labyrinthe dans lequel lui et Gladys McPherson ont été acculés par des cultistes. Il peut donc la sauver. La vision ne couvre que l'entrée dans le labyrinthe, le joueur a peu de temps pour établir un itinéraire. Il sait par contre si Gladys tombe dans une trappe ou s'échappe avec lui.

Personnages : Gladys McPherson.
Certes, elle peut expliquer les buts de l'expédition (consultez la section d'interprétation des parents McPherson), mais sur le moment il lui faut surtout un plan pour sortir vivante de cette situation.

VII : Résumé de l'indice (joueur)

Le camp est en flammes, les montures en fuite, les guides massacrés. Archibald m'a donné son sac avant de nous séparer. Je comprend désormais le péril qui menaçait les McPherson : le culte du dieu éléphant aux défenses brisées n'a jamais disparu, et il n'apprécie pas que l'on s'intéresse à ses secrets ou à la porte d'Anubis. Gladys est avec moi une carabine fumante à la main. J'entends les coups de feu des patrouilles sur nos talons. Elles nous ont acculés dans le dédale de leur temple et sur le bas relief de l'entrée, le crâne de leur dieu nous nargue.
"Pas le choix, si nous leur échappons, c'est par l'avant. Prenons à droite !"
Pauvre Gladys, si j'avais su pour les pièges !

VIII : Le fantôme du gouverneur espagnol (Organisateur), 1880

En débarquant aux Caraïbes en fin de huis clos, le commandant Démétrius va provoquer de sérieuses troubles. HPL tombera par hasard sur une lointaine conséquence de ses années de flibuste. les descendants d'un gouverneur espagnol tué par Démétrius, se retrouvent fantômes voués à la disparition, si la propagation "Pirate" finit par prédominer.

Personnages : le fantôme.
Le destin de cette malheureuse est tragique : elle est tantôt vivante, tantôt morte. Ses investigations lui ont permis de séparer clairement les deux mondes auxquelles elle appartient, elle peut narrer à loisir l'impression désagréable d'être un spectre.
Elle a également compris que Derek le pirate était le responsable de ce qui lui arrivait : il est la cause première, la source de la bifurcation. Elle en faire la description à partir des carnets de ses aïeux.
Tragique destin oui, mais auquel nul ne peut rien faire depuis la vision.

VIII : Résumé de l'indice (joueur)

Une ruine du XVII^{e} *siècle, complètement délabrée, dans les Caraïbes. Quelle idée vous a pris de venir ici seul ? Soudain, une femme, une fière ibère aux cheveux vaporeux et à la peau sombre. D'où vient elle ?*
"Plus personne ne vient ici, vous savez. Il n'y a rien ici. On dit que les spectres revivent sans cesse la même nuit. Moi, j'ai le luxe d'en avoir deux. Parfois, comme ce soir, je sens l'air du large sur mon visage, le sang réchauffer mes veines, et la vigueur investir mon corps. Mais l'instant est fugace, car de plus en plus souvent me semble-t-il, je rejoins le néant, je redeviens une ombre ténue, un spectre, un écho.
J'ai eu le temps de m'interroger sur mon sort, le temps, c'est tout ce qu'il me reste. Sous une dalle dans le salon se trouve le récit de mon ancêtre, Don Hyago de La Sierra, et de sa défaite contre un pirate anglais : Derek le renard. Il est mort sans enfants, et pourtant, certains des bons soirs, Don Hyago y raconte comment il a vieilli entouré d'une famille aimante et nombreuse, je suis sa descendante et les étoiles me sourient. C'est comme si Derek n'avait jamais existé et je revis.
Comprenez vous mon destin ? Mes destins devrais-je dire. Comme si la fortune hésitait encore sur le sort de mon ancêtre. Il y a quelque chose de contre-nature dans les actes de ce Derek.
Entendez-vous ce sifflement sourd...ce ne sont pas les embruns mais la mort qui vient me narguer. Dans quelques instants, je ne serais plus, et je prie que cette fois soit définitive.

Gontran de Mestral

Enquêtes

Voici la liste des documents que peut traduire Gontran. Sa connaissance des récifs et lieux spéciaux de la région est synthétisée dans un document attenant à la feuille de personnage. Elle sert principalement lors de l'intervention sur le Catfish.

Source	Information
Parchemin du marquis de Ferson (voir indices McPherson)	Ses recherches sur Merlin, l'immortalité et l'artefact
Souvenir des aubergistes	Rituel du portail permettant le voyage dans le temps
Fragment de Golden	Avertissement sur les démons
"I" de Vérité, après la propagation Malt	Rituels de capture et du portail, avertissement
Oubliettes de l'abbaye, lors d'une inspection de la cave (par Merlin)	Piste vers le parchemin du "I", Message de Merlin qui craint pour sa vie.
Portrait après la propagation "Piraterie" (voir indices Démétrius)	Coordonnées de retour au moyen âge et preuve de parenté (Démétrius)
Artefact Egyptien (McPherson)	Activation, communications scriptées avec l'hégémonie Egyptienne (V^{e} siècle), Archibald McPherson coincé en 2020, puis 778
Extrait du codex de Merlin (voir Carnet HPL)	Lutte de Merlin contre l'hégémonie aux UK à l'antiquité
Cube de McPherson	Identifie des chiffres et des coordonnées qui sont également des glyphes pour le rituel du portail

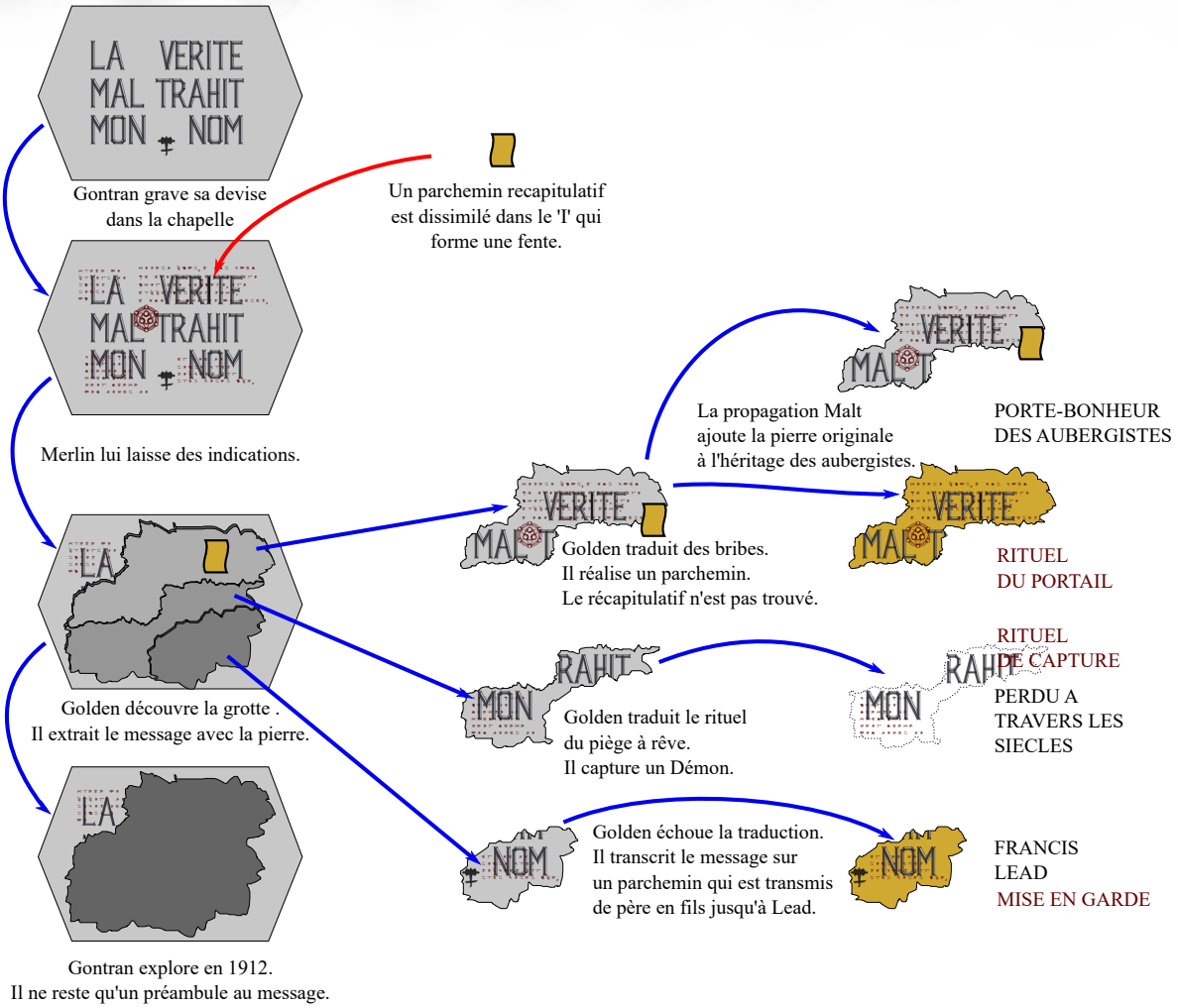
Les instructions de Merlin à travers les siècles

Pris de panique après l'intervention du marquis de Ferson et ses acolytes, Merlin a juste le temps de rejoindre son repaire. Il ne peut pas calculer les coordonnées de retour du chevalier : ce serait très facile, s'il était avec lui ! Depuis le moyen-âge, il lui faut du temps, et avec l'inquisition aux trousses et son équipement confisqué il n'a pas ce luxe.

Il laisse donc les instructions pour un rituel de retour expérimental. Il mise sur le principe qu'un voyageur temporel sera naturellement rappelé à son époque (le rituel ne peut donc pas marcher avec un quidam).

Pour les coordonnées, il donne le secret de son rituel pour capturer les yogis de l'hégémonie : un "démon" saura forcément calculer les glyphes. Merlin s'arrange pour que le Démon sache instinctivement ce qu'on veut de lui.

Peu après, il est brûlé au bucher, anéantissant son espoir de rejoindre le chevalier "à pied".

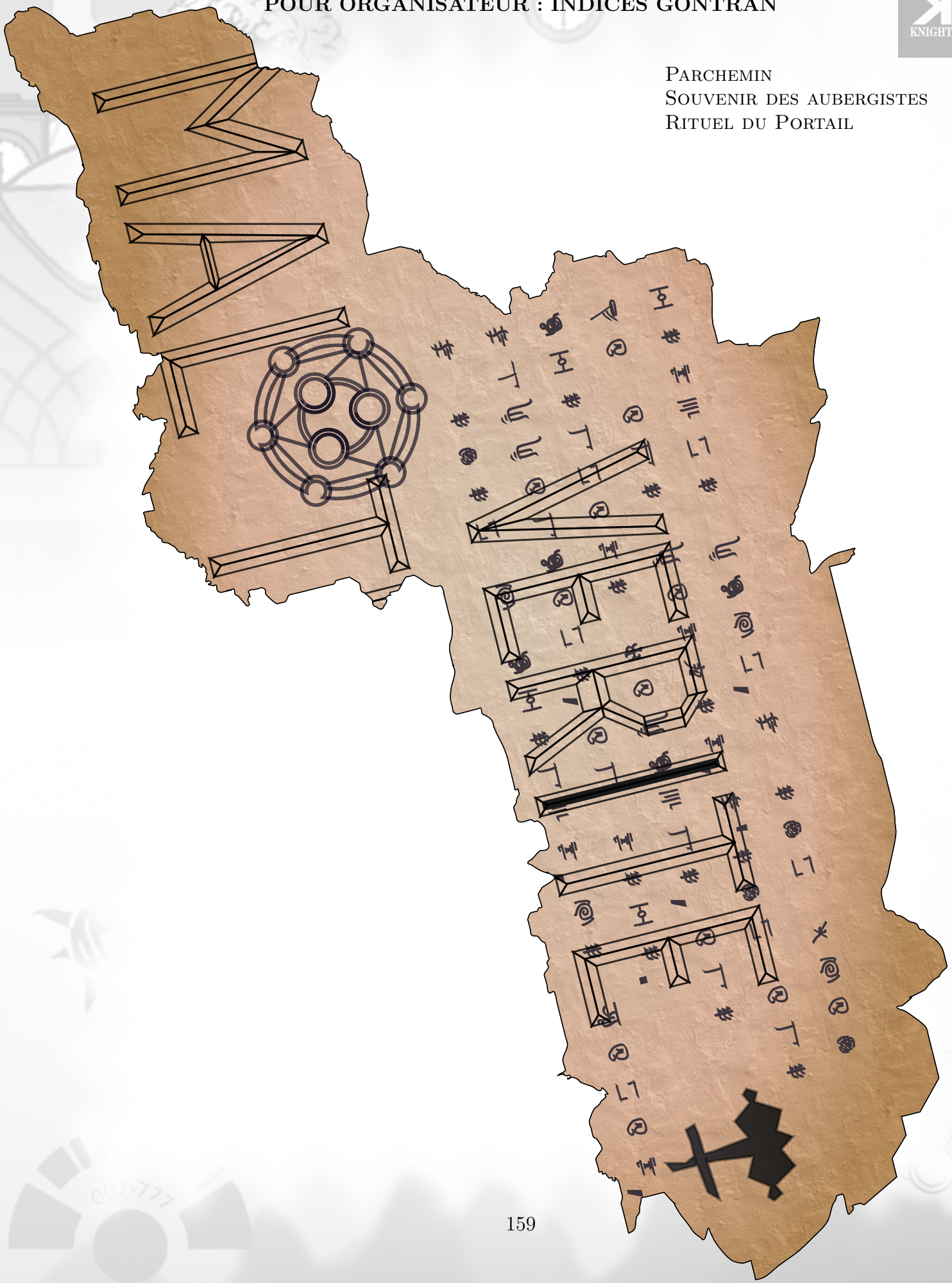


Un grain de sel vient se glisser dans ce plan sous la forme de Golden qui accapare l'intégralité du message, le fractionne, en traduit une partie, et éparpille les restes à travers diverses caches et ses descendants.

Pour revenir à son époque (autrement qu'en faisant du stop auprès des autres joueurs) il faut que Gontran réalise le rituel du portail avec les bonnes coordonnées. S'il utilise *"Aubergine"*, il revient à son époque, mais après le tournoi (il est en disgrâce). S'il utilise *"Origine"*, il change son passé et retrouve sa belle. D'autres coordonnées peuvent provoquer des rebondissements intéressants.

Les aubergistes ont (par un heureux hasard) tous les composants pour réaliser tous les rituels et toutes les potions possibles. Il est en particulier possible de confectionner un piège à démon (en plus de celui de Golden) qui capturera un corps astral perdu. On considère que c'est un gros coup de chance aidé par le scénario : on ne peut pas répéter l'expérience pour faire prisonnier une armée de démons.

Parchemin
Souvenir des aubergistes
Rituel du Portail



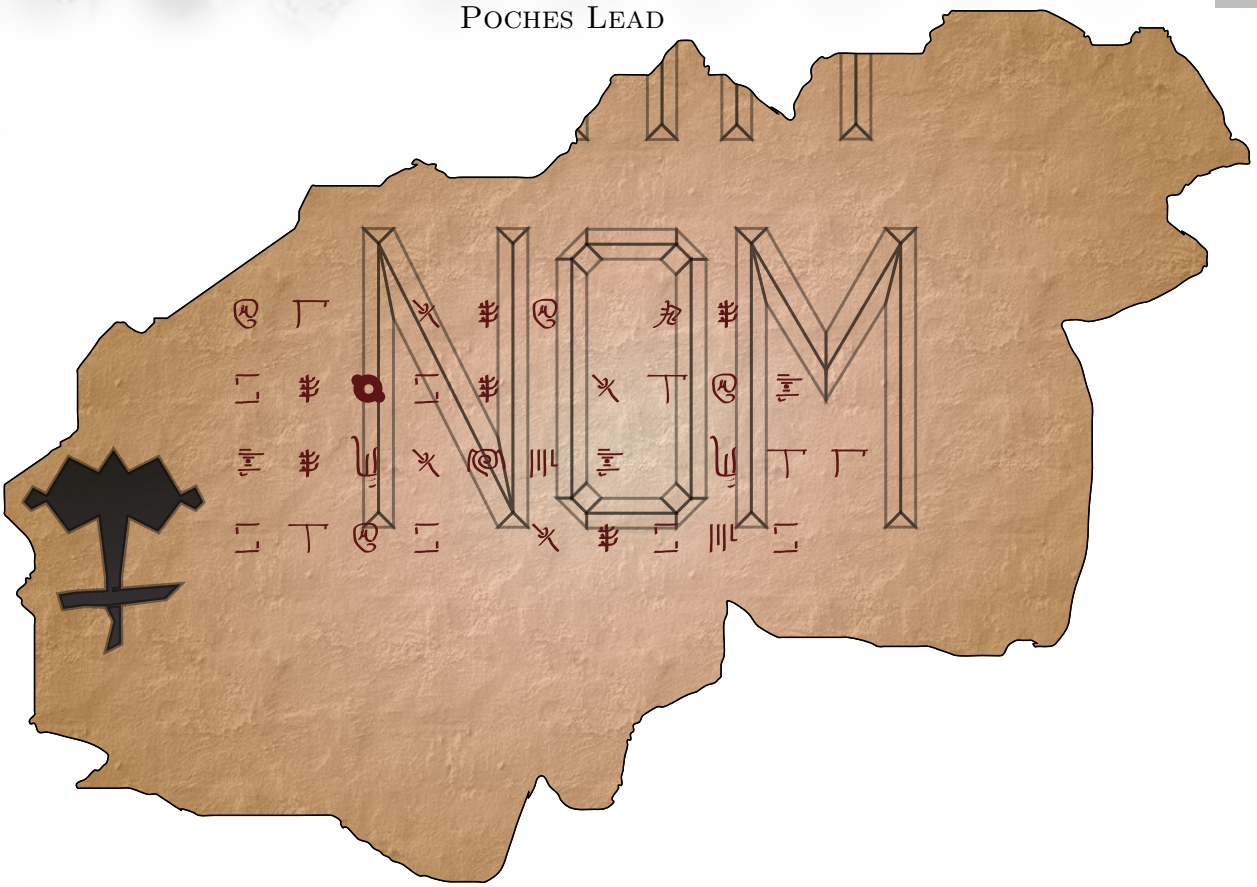
Plaque de marbre
Souvenir des aubergistes
Rituel du Portail
Message caché dans le "I"

Traduction
Souvenir des aubergistes
Rituel du Portail

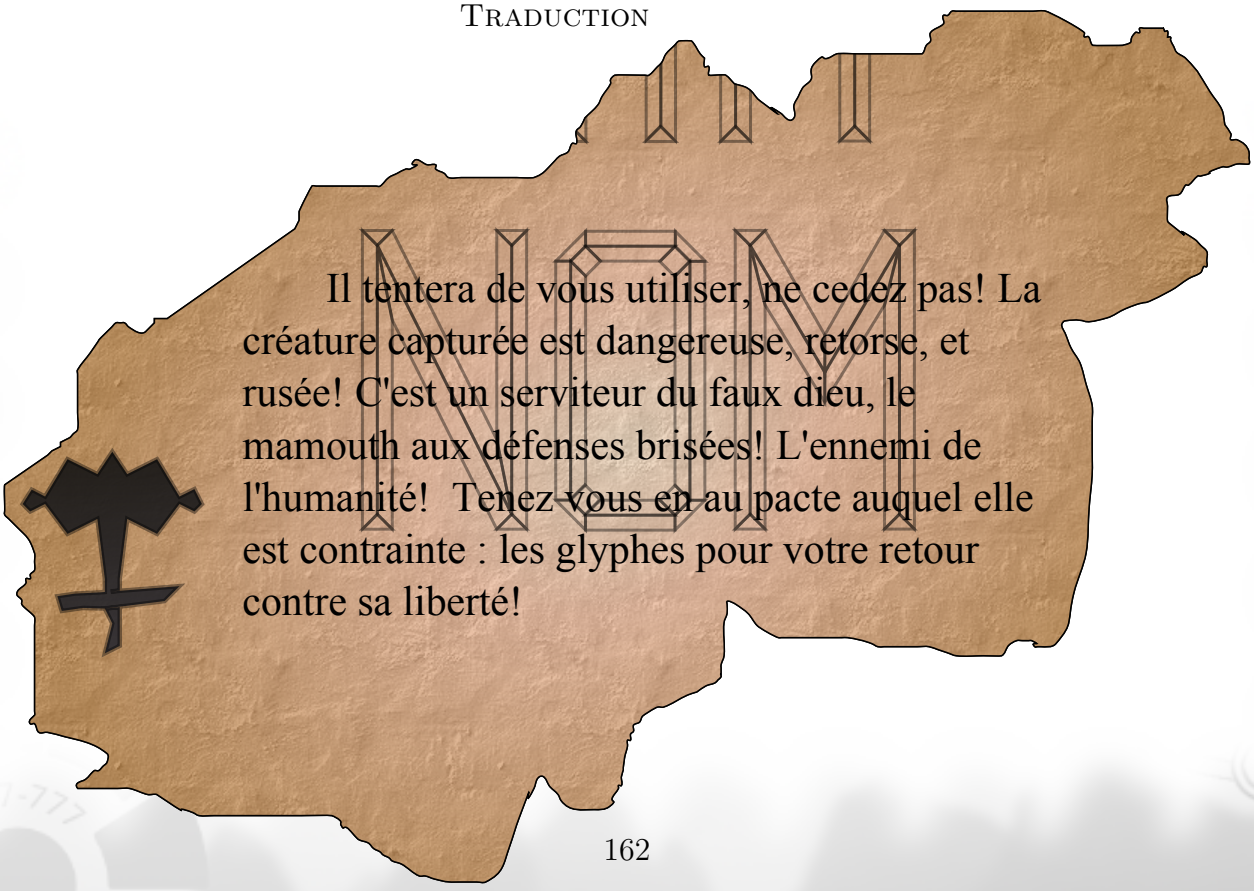
RITUEL DU PORTAIL

Je ne l'ai jamais testé, mais avons nous le choix? Tracez un tyrine (le cercle de puissance reproduit ici). Marquez le d'un objet venant de vous, de votre origine : son lien avec la destination vous rappellera. Prononcez "ezza-HO!" 4fois en appuyant la dernière syllable.Il ne vous restera plus qu'à trouver les glyphes corrects grace au rituel de la capture que je vais vous expliquer.

MISE EN GARDE
POCHES LEAD

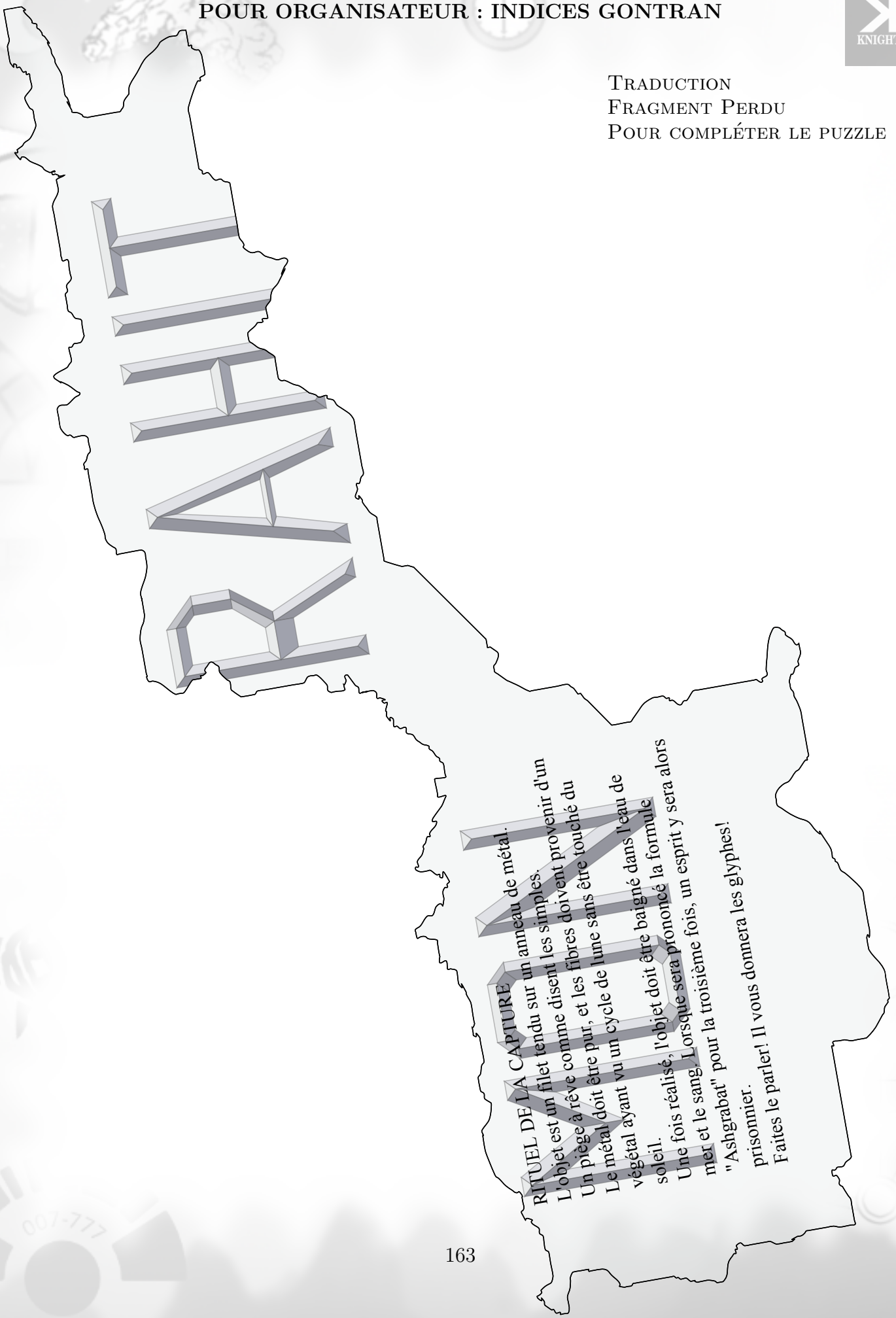


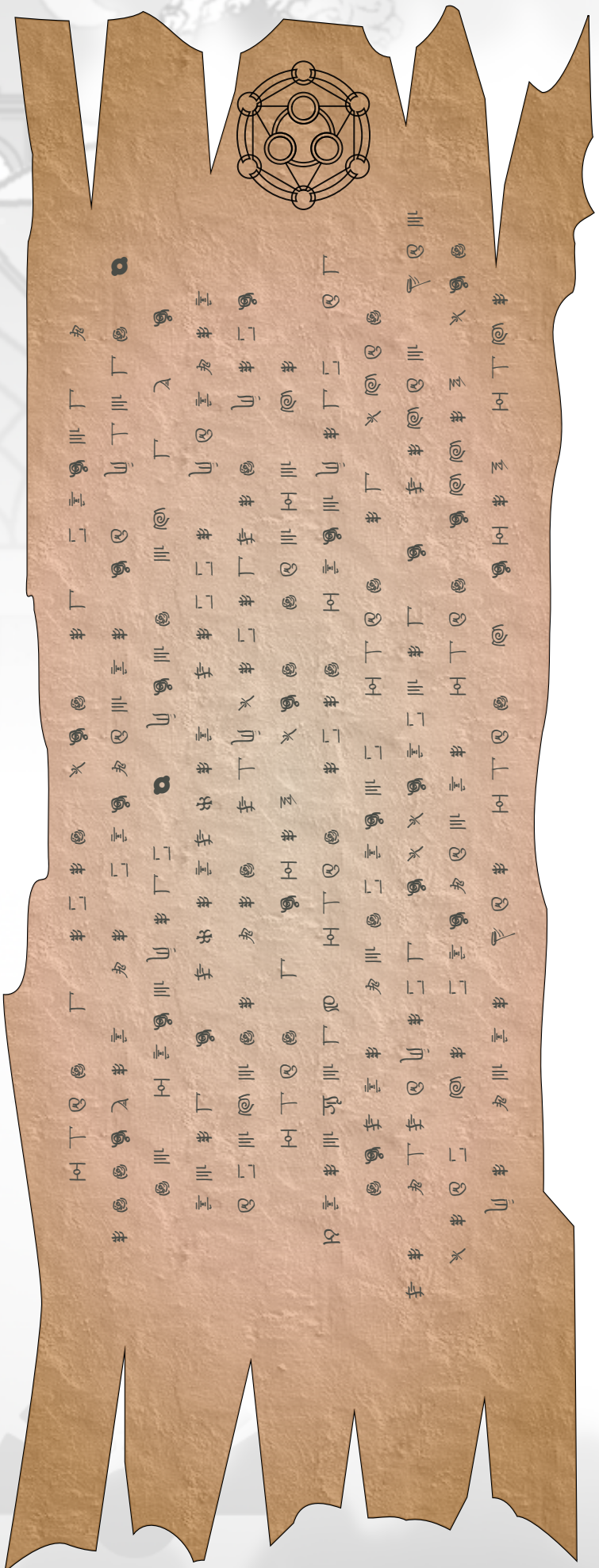
TRADUCTION



Il tentera de vous utiliser, ne cedez pas! La créature capturée est dangereuse, retorse, et rusée! C'est un serviteur du faux dieu, le mamouth aux défenses brisées! L'ennemi de l'humanité! Tenez vous en au pacte auquel elle est contrainte : les glyphes pour votre retour contre sa liberté!

Traduction
Fragment Perdu
Pour compléter le puzzle





Vous devez trouver un autre chemin pour votre retour, c'est risqué, mais nous n'avons pas le choix.

LE PORTAIL

Tracez un Tyrine, le cercle de puissance reproduit ici, marquez le d'un objet venant de vous, de votre origine, son lien avec la destination vous rappelera.

Prononcez la formule "Ezza-HO!" 4 fois en appuyant la dernière syllable. mais surtout, vous aurez besoin des 3 glyphes! Il ne vous restera plus qu'à trouver les glyphes corrects grace au rituel de la capture que je vais vous expliquer.

RITUEL DE CAPTURE

L'objet est un filet tendu sur un anneau de métal. Un piège à rêve comme disent les simples. Le métal doit être pur et les fibres provenir d'un végétal ayant traversé un cycle de lune sans voir le soleil.

Une fois réalisé, l'objet doit être plongé dans l'eau de mer et le sang. Lorsque sera prononcée la formule "Ashgrabat", pour la troisième fois, un esprit y sera prisonnier. Faites le parler pour vous donner les glyphes!

MISE EN GARDE

Il tentera de vous utiliser, ne cédez pas! La créature capturée est dangereuse, retorse, et rusée! C'est un serviteur du faux dieu, le mamouth aux défenses brisées! L'ennemi de l'humanité! TEnez vous en au pacte auquel elle est contrainte : les glyphes pour votre retour contre sa liberté!

POUR ORGANISATEUR : INDICES GONTRAN

Les oubliettes doivent avoir été découvertes (Gontran 20 min, les autres 1h)
Inscrit par Merlin dans sa cellule avant d'être éxécuté
Seul Gontran de Mestral et eventuellement Merlin peuvent le traduire

Traduction

Si vous lisez ce message, c'est que ça sent le roussi pour moi,
et pas qu'au figuré!!
Cela veut aussi dire que vous lambinez sérieusement!
Dépêchez vous de me sortir de là!
Je vous ai pourtant laissé tout le nécessaire!
Avez vous cherché dans l'entaille de Vérité?

Démétrius

Enquêtes

Technique	Information	Cout
Radioactivité	–Détecter le presse-papier en Marvinium. (Récupéré par les aubergistes lors d'une expédition spéléo).	Immédiat
Biochimie	–Gontran et Démétrius sont parents –Angus mcPherson et Jane McPherson sont parents –Formule chimique de la potion de l'éveil	20 min
Vidéo, X-Ray	–Gontran porte les marques de ses nombreux combats (éclats de métal et de bois, os fêlés). Son sac contient une arme et un bouclier. –777 a une puce dans le cerveau. –McPherson est armée.	20 min
Cartographie Stellaire	–Un calcul postulant qu'on ait pu changer d'époque permet de conclure : la Terre est la planète mère de l'hégémonie.	20 min
Rayon tracteur	–Récupération du gisement de Marvinium aux BlackHills. –Une sortie rocambolesque dans une colonne de lumière.	1 h indépendant
Balayage Topo.	–Utilisable sur des zones restreintes (le phare, les blackhills, la mer du nord, etc). –Permet de détecter le CatFish en détresse. –Détection d'un gisement de Marvinium (sans résultat au mauvais endroit). –Détection du Charon (après la propagation Merlin, si braqué au bon endroit).	20 min
Contact Radio	**Angus McPherson**, le second de l'Intrépide. Voir descriptif des personnages importants.	Immédiat

Le Portrait

Accessoire à fabriquer à partir d'une photo envoyée par l'interprète de Démétrius et du cadre ci-joint. A la fin du huis clos, un saut en aveugle bloque Démétrius au XVII^{e} siècle, mais entre temps, il a appris l'identité de son ancêtre Gontran et trouvé des coordonnées pouvant le ramener à son époque.

(Exemple)

LA VERITE MAL TRAHIT MON NOM

TRADUCTION : Mon ancêtre! Il y a peu d'espoir de retour pour moi, mais tu dois garder la foi! Voici les runes que nous allons découvrir. Ce n'est pas l'idéal, mais tu pourras au moins retourner chez toi! NOM DE CODE : AUBERGINE

McPherson

Cube

Ce cube est un vestige du site Charon. Sa technologie est hégémonique. Il permet de calculer les coordonnées de saut en apport avec un lieu, et inversement. Il est actuellement verrouillé sur l'ADN de McPherson qui est la seule à pouvoir l'activer (éventuellement accompagnée).

Lorsqu'il est activé, le cube plonge ses utilisateurs dans un sommeil de plusieurs minutes. Il leurs présente ensuite en rêve deux murs : un espace de dessin et un espace de coordonnées. On ne peut intervenir que sur un des deux murs à la fois, l'information réciproque s'affiche sur l'autre. Les lieux représentés sont toujours très génériques : on ne peut pas espionner une époque par ce moyen.

De plus, les dernières coordonnées calculées sont affichées sur la face avant du cube au réveil. Les glyphes sont écrits en "langue occulte", les caractères utilisés par l'hégémonie et Merlin. Gontran de Mestral pourra également faire la traduction. Ils sont utilisables tels quels dans un rituel, mais devront être traduits en chiffres pour les machines. L'apparition d'une "pierre de rosette" dans les notes de McPherson est prévue à l'acte III avec la propagation HPL. Voici les coordonnées déjà présentes dans le huis clos. Pour plus de simplicité, les coordonnées sont reliées à un nom de code.

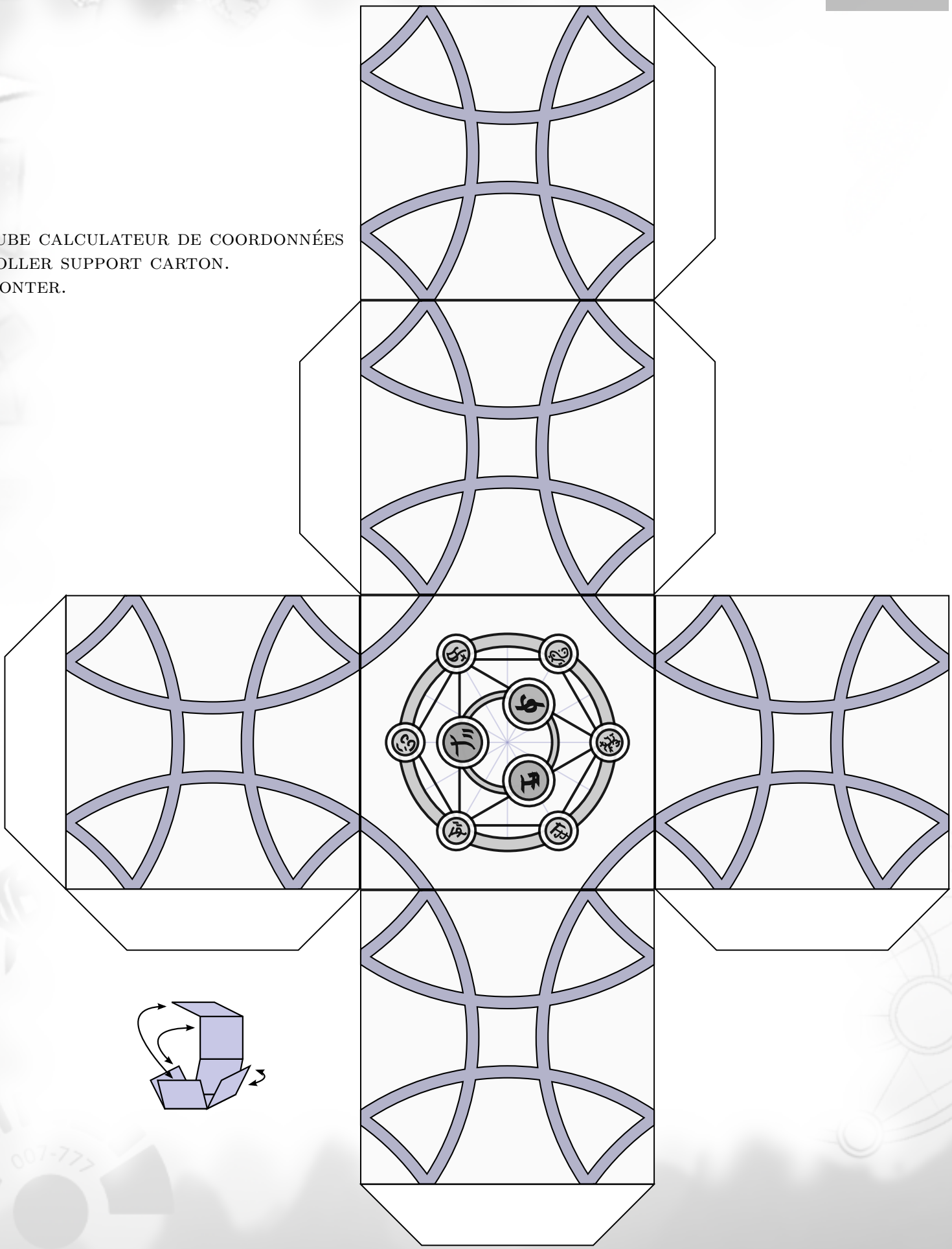
Nom de Code	**Destination**	**Localisation**
Dionysos	Athène, 1911	Le Cube de McPherson, c'est son rêve de la veille.
Kamikaze	Caraïbes, 1688	Moteur de saut sur l'Intrépide (prêt à sauter).
Prométhé	Lexterbury, 1912	Donné à Golden par le démon (pour venir en 1912).
Aubergine	France, 1318 (Après le tournoi)	Estimation imprécise inscrite sur portrait de Démétrius (Propagation Piraterie)
Origine	France, 1314 (Avant le tournoi)	Mémorisé par Golden : obtenu grâce au rituel de Merlin.

Demande probable	**Nom de Code**	
L'Espace, 2870	Centauris	
Silver Labs, 2020	Mytosis	
Egypte, 1895	Champollion	
Manche, 1945	Thanatos	
Autre...	A votre convenance...	

Lorsque le joueur veut utiliser le Cube, il prévient un organisateur qui lui expose le rêve. Un autre joueur peut accompagner McPherson. Une nouvelle tentative pourra être tentée 25 minutes plus tard. Le joueur n'est pas obligé de dormir pendant 25 minutes : il n'en mime que quelques instants.

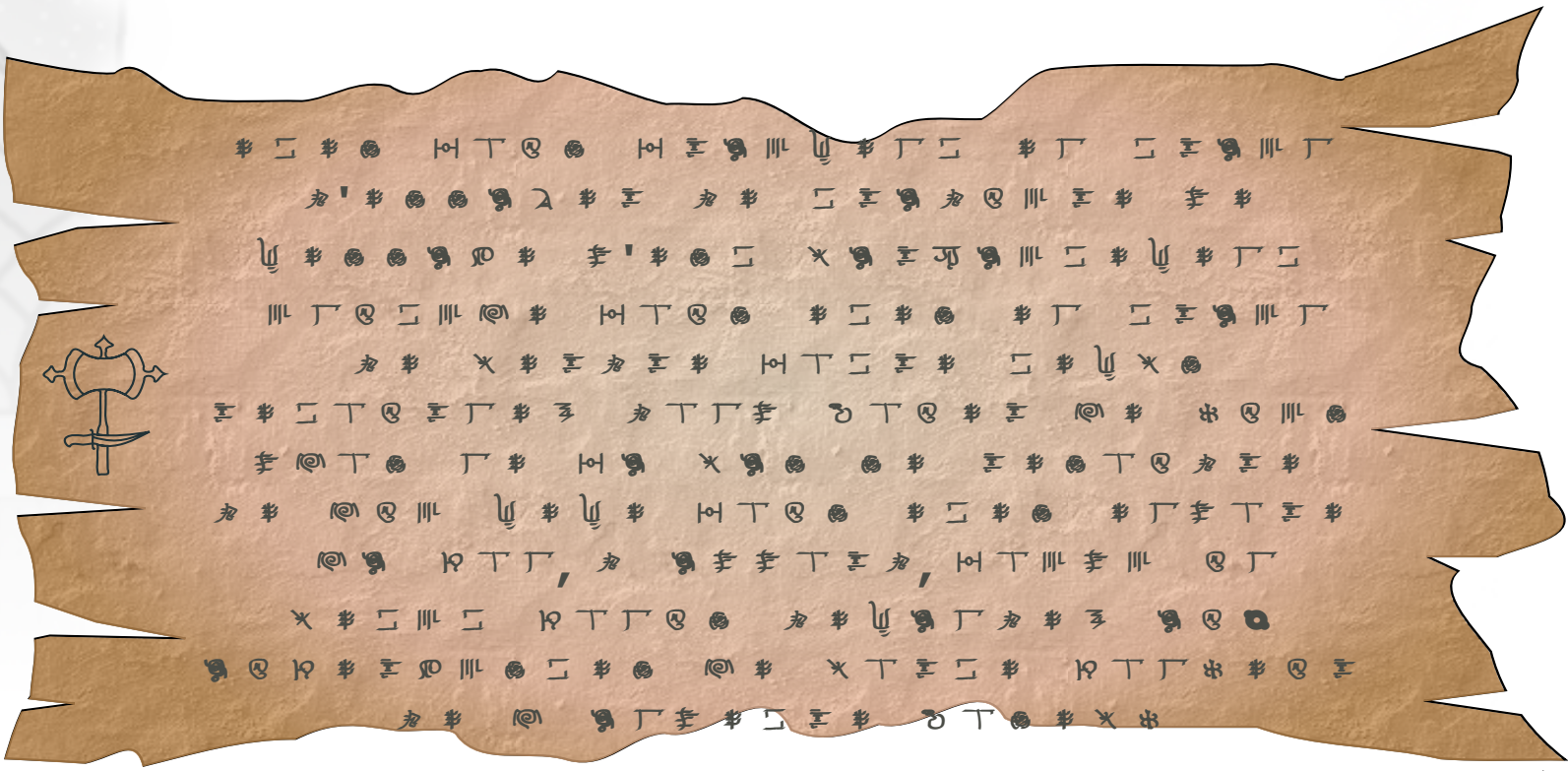
POUR ORGANISATEUR : INDICES MCPHERSON

Cube calculateur de coordonnées
Coller support carton.
Monter.



Parchemin du Marquis de Ferson

Héritage occulte laissé par le marquis de Ferson à ses descendants
En possession de McPherson en début de partie.
Seuls Gontran De Mestral et éventuellement Merlin peuvent le traduire.



J'ai bien compris comment activer l'artefact : une goutte de sang doit couler sur le blason (je l'ai reproduit ici), mais il doit s'agir du sang des DeMestral, et cette lignée s'est tarie. Maudit soit tu Gontran! Tu me le devais de droit! Tu me l'avais promis au terme de notre duel! Il y a une consolation néanmoins : l'artefact n'a rien à voir avec la vie eternelle. Merlin, quand il a craqué sous la torture dans sa cellulle, a été plus qu'explicite. Mais alors,à quoi sert–il? L'enchanteur est mort, mais j'ai son grimoire, j'en ai tiré une potion. 2 onces de vif–argent, 3 onces de plomb, 2 amanites phalloïdes, 3 branches de thym, une demi–pinte de bière, et un trait de jus de groseille pour faire passer le gout. Ce serait ça l'elixir de jeunesse éternelle? je vais essayer. Toi, mon descendant qui lis mon journal, ne tente rien si j'ai péri!

Signature : Marquis de Ferson

Artefact du Marquis de Ferson

VOUS DEVEZ FABRIQUER CET INDICE. De plus, le joueur interprétant Gontran doit pouvoir le reconnaitre immédiatement. Il a été ramené des croisades par l'ancêtre de Gontran qui l'a cédé à Merlin contre son aide. Il a été volé par le marquis de Ferson.

Une fois activé par Gontran, légitime propriétaire de l'objet, l'artefact fonctionne comme une radio vers d'autres époques. Les joueurs ne contrôlent pas la transmission : c'est un outil de mise en scène à la disposition des organisateurs qui décideront des appels entrants.

Le prêtre de la Grande Pyramide

J'appelle dès que l'appareil est activé. Je suis un des plus fidèles serviteurs du Grand Maitre de l'hégémonie. Je garde le portail d'Anubis au cœur du désert. Je suis immortel, et je connais certains des secrets de mon Maitre, mais dans l'ensemble, je suis un fanatique ras du front. Pour moi, le portail mène vers le monde divin du maître. Je sais que Merlin, son ancien disciple, l'a chassé de *l'île de la pluie éternelle*. Je pense traiter avec des subalternes : je deviens furieux quand je comprend que j'ai à faire à des infidèles. Après avoir raccroché, je contacterai le Grand Maître pour lui faire part du danger. L'attaque de l'auberge à l'acte final bénéficiera de mon témoignage.

Archibald McPherson

Je suis le père de Lady McPherson, échappé des geôles de l'hégémonie en 2020. Vous trouverez ma description dans le chapitre "personnages non joueur". J'ai dérobé un communicateur radio et parvient à le faire fonctionner 1h après le premier message. Si Gontran se montre pressant, je peux lui confirmer que les McPherson ne sont pour rien dans la disparition du rituel de Merlin. Je ne suis pas accompagné de ma femme, et pour me ramener il faudrait l'aide d'un voyageur temporel.

778

Je suis le clone de 777, et un exterminateur d'élite de l'hégémonie. Une section m'est dédiée au chapitre "feuille de personnage". A peine arrivé à cette époque, je repère le communicateur et cherche à en savoir plus (tact et fermeté). A qui suis-je en train de parler ? Sont-ils de l'hégémonie ? Ont-ils vu 777 ? Je tente d'accumuler de l'information avant mon assaut sur l'auberge. Ils auront droit à un traitement de faveur (prévenir l'interprète de 778 avant son entrée).

Notes de McIngway

McIngway est le contact universitaire de McPherson. Il lui a envoyé par le ferry des notes prises sur le site du Charon. Ces notes sont soumises aux effets de différentes propagations. Elle vont donc se transformer comme par magie.

C'est d'abord la propagation Likart qui "crée" Mathusalem : sa présence à l'antiquité va permettre l'existence du Charon.

C'est ensuite la propagation Merlin qui agit : s'il est encore vivant en 1912, il protège son site qui est par contre en parfait état de marche.

Chaque note est composée d'une lettre, d'une photo et d'un croquis. Il y en a un exemplaire par version sauf les croquis qui n'en ont que 2. McIngway a été victime de Merlin avant d'avoir pu noter quoi que se soit.

Version 1 : reçue avec le courrier à l'acte II.

Bonjour très chère amie.
Vous trouverez dans cette enveloppe les premières constatations sur le site, mises à jour par moi-même après la découverte du père Marcus Lloyd, le révérend local.
Le glissement de terrain s'est produit il y a une semaine dans la soirée. Selon les témoignages, on a entendu une grande détonation, suivi d'un bruit comme un roulement de tonnerre.
Le lendemain matin, le père Marcus a découvert une nouvelle série de dolmens. Les pierres sont usées et montrent un abandon depuis l'antiquité. Néanmoins, leur disposition, très régulière, ainsi que l'agencement de certaines pierres entre elles, dénote d'un artisanat que je n'arrive pas à cataloguer. Il y a 6 pierres périphériques uniformément réparties, et une stèle centrale. Les inscriptions sur les dolmens et sur la stèle sont très effacées, j'ai tout de même pu noter quelques pictogrammes des plus originaux, reproduits ci-joint.
Ces données sont minces, et pour ma part, je n'y porte pas grand crédit, j'espère que vous aboutirez à des résultats intéressants.

Pr McInway

Version 2 : modifiée avec la propagation Likart.

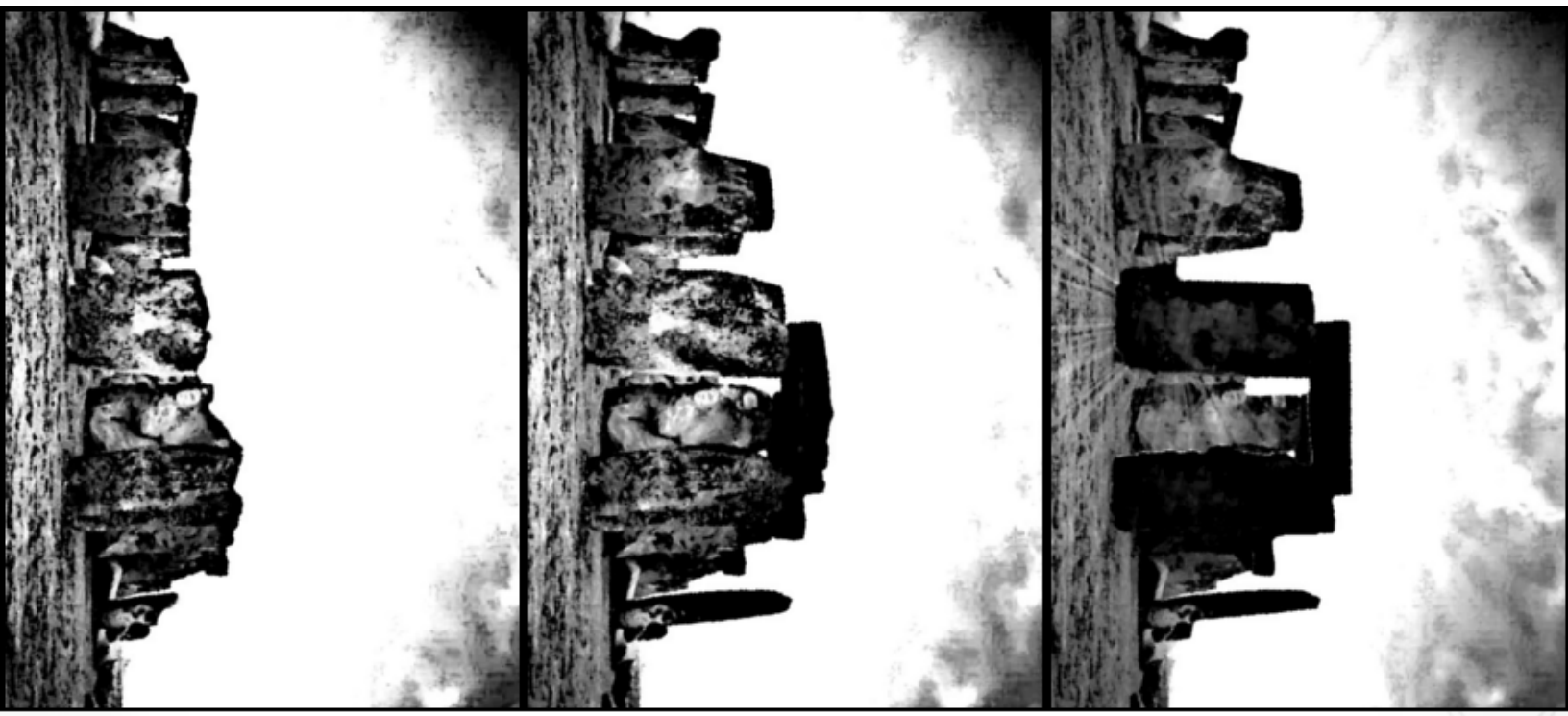
Bonjour très chère amie.
Vous trouverez dans cette enveloppe les premières constatations sur le site, mises à jour par moi-même après la découverte du père Marcus Lloyd, le révérend local. Le glissement de terrain s'est produit il y a une semaine dans la soirée. Selon les témoignages, on a entendu une grande détonation, suivi d'un bruit comme un roulement de tonnerre.
Le lendemain matin, le père Marcus a découvert une nouvelle série de dolmens. Les pierres sont encore en assez bon état et montrent un abandon depuis le moyen-âge. Leur disposition, très régulière, ainsi que l'agencement de certaines pierres entre elles, dénote d'un artisanat que je n'arrive pas à cataloguer. Il y a 6 pierres périphériques uniformément réparties, et une stèle centrale. Les inscriptions sur la stèle et sur les dolmens sont très nettes, je les ai reproduites de mon mieux ci-joint.
Ces données m'interpellent, j'espère que vous aboutirez à des résultats intéressants.

Pr McInway

Version 3 : modifiée avec la propagation Merlin.

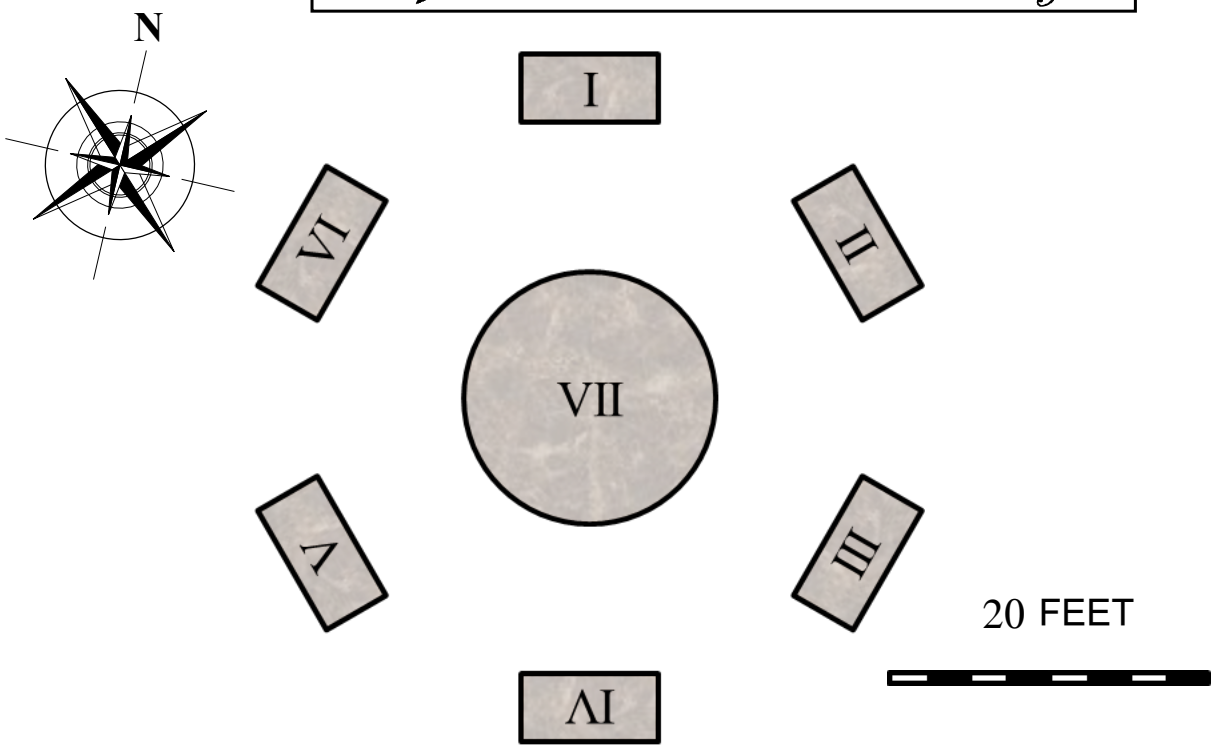
Très chère Lady McPherson,
Je suis la femme du professeur McIngway, qui a perdu la raison quelques jours après une "découverte", il est actuellement en maison de repos.
Lors d'une période de lucidité, il m'a supplié de vous faire parvenir cette photo. Je place donc toute ma confiance et la sienne en vous. Je ne crois pas aux coïncidences, cette photo, le seul indice qui me reste, ne me semble pas surexposée : cette lumière semble réelle.
L'intérêt que lui portait mon mari m'inquiete. Je vous demande d'observer la plus extrême prudence, et de découvrir ce sur quoi mon mari travaillait.

Miss McIngway

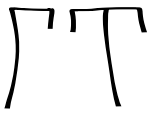


Version I *Version 2* *Version 3*

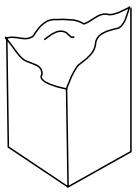
Croquis : site mis à jour (Lexterbery)



Stèle VII : Présence d'une inscription



Pilier I : spécimen de l'état de l'édifice

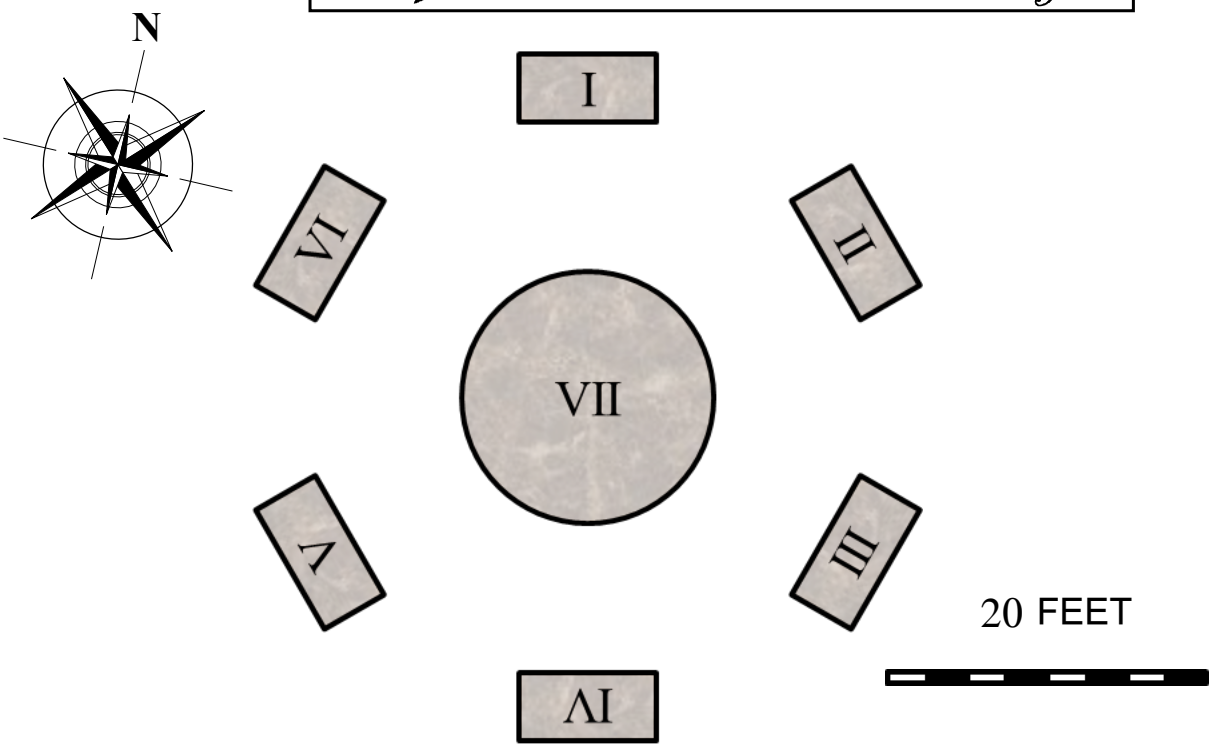


Stèle V : Présence d'une inscription

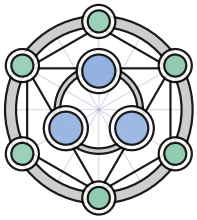
McIngway, Edimbourg, 1912

Livré par le ferry (Acte II).
Version I : Pas de propagations.
Ne permet pas de conclure grand chose (si ce n'est pas présence de Γ-T)

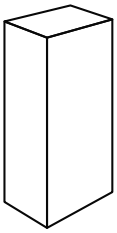
Croquis : site mis à jour (Lexterbery)



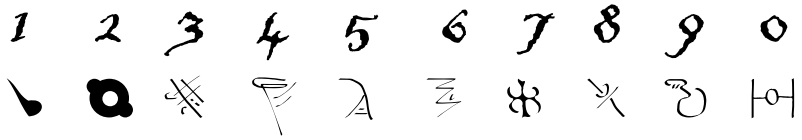
Stèle VII : Une gravure au sol



Pilier I : spécimen de l'état de l'édifice



Stèle V : Une véritable pierre de rosette pour les chiffres en tout cas.



McIngway, Edimbourg, 1912

Remplace le premier indice lors de la propagation Likart (ou peu après l'acte IV par commodité).
Version II ; présence de Mathusalem à l'antiquité.
Traduit le langage occulte pour les chiffres (cube, rituels).
Expliquez au joueur qu'il peut désormais traduire les glyphes en chiffres, avec intervention de l'organisateur.
Expliquez au joueur qu'il ne sait pas comment, mais ce papier remplace le premier dans la poche exactement comme un tour de passe-passe.
Il garde le premier exemplaire comme aide mémoire (il est hors jeu).

Lettre d'Otto Von Ulm

Dès l'acte II, McPherson reçoit une lettre d'Otto Von Ulm, son contact linguiste. L'histoire a été perturbée : il est en train de devenir le grand père du professeur Marvin.

Le symbole sur le billet (invisible pour les personnages) indique une utilisation possible des visions de Golden. Otto Von Ulm porte en lui le changement de Marvin en Müller, qui par ricochet peut déterminer de la chute ou de la sauvegarde des laboratoires Silver en 2020.

Le même effet est possible avec les billets de banque détenus par McPherson, bien que le symbole soit plus discret.

Cher collègue,

Nous avons été bien secoués, mais tout va bien maintenant. Je n'ai subi que des blessures superficielles, sans gravité, mais qui m'empêcheront de vous rejoindre ce soir. Je ne suis pas si mal loti : je profite actuellement de l'hospitalité et des soins de votre excellente amie ~~Madame~~ Mademoiselle O'hara. Retrouvons nous demain pour déjeuner, j'ai dans mon sac de quoi faire de délicieuses Spätzle.

Bien à vous,

Otto Von Ulm

Lettre de Gladys McPherson si HPL la sauve en Egypte

Ma chère Jane,

Ce voyage au Japon me passionne, et je suis ravie d'enfin visiter l'Asie dont tu m'as dit tant de bien.

Comme toujours, voici un petit souvenir : c'est un marque-page à ton nom. Je l'ai fait faire pas un calligraphe du vieux Kyoto, un caprice de touriste, mais mes malles contiendront des pièces quelque peu plus authentiques.

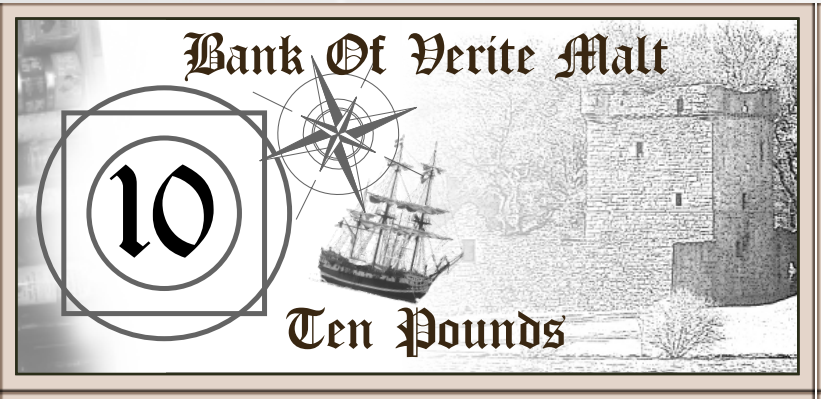
Portes-toi bien,

ta mère,

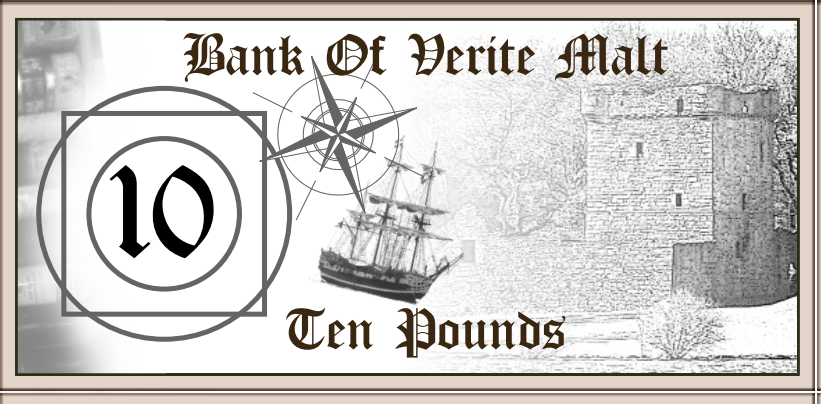
Osaka, 1912

ジャネ マク フエルソン

ジャネ マク フエルソン


Bank Of Verite Malt
10
Ten Pounds

10 £
Bank Of Verite Malt
10 £


Bank Of Verite Malt
10
Ten Pounds

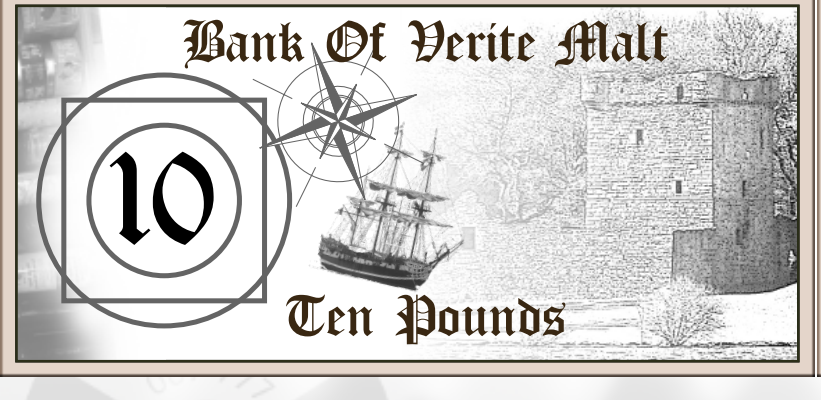
10 £
Bank Of Verite Malt
10 £

Bank Of Verite Malt
10
Ten Pounds

10 £
Bank Of Verite Malt
10 £

Bank Of Verite Malt
10
Ten Pounds

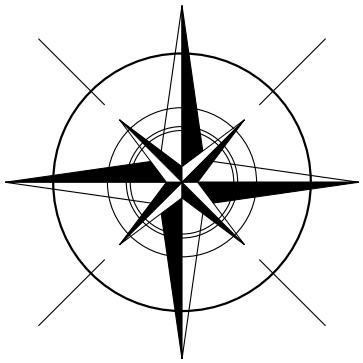
10 £
Bank Of Verite Malt
10 £


Bank Of Verite Malt
10
Ten Pounds

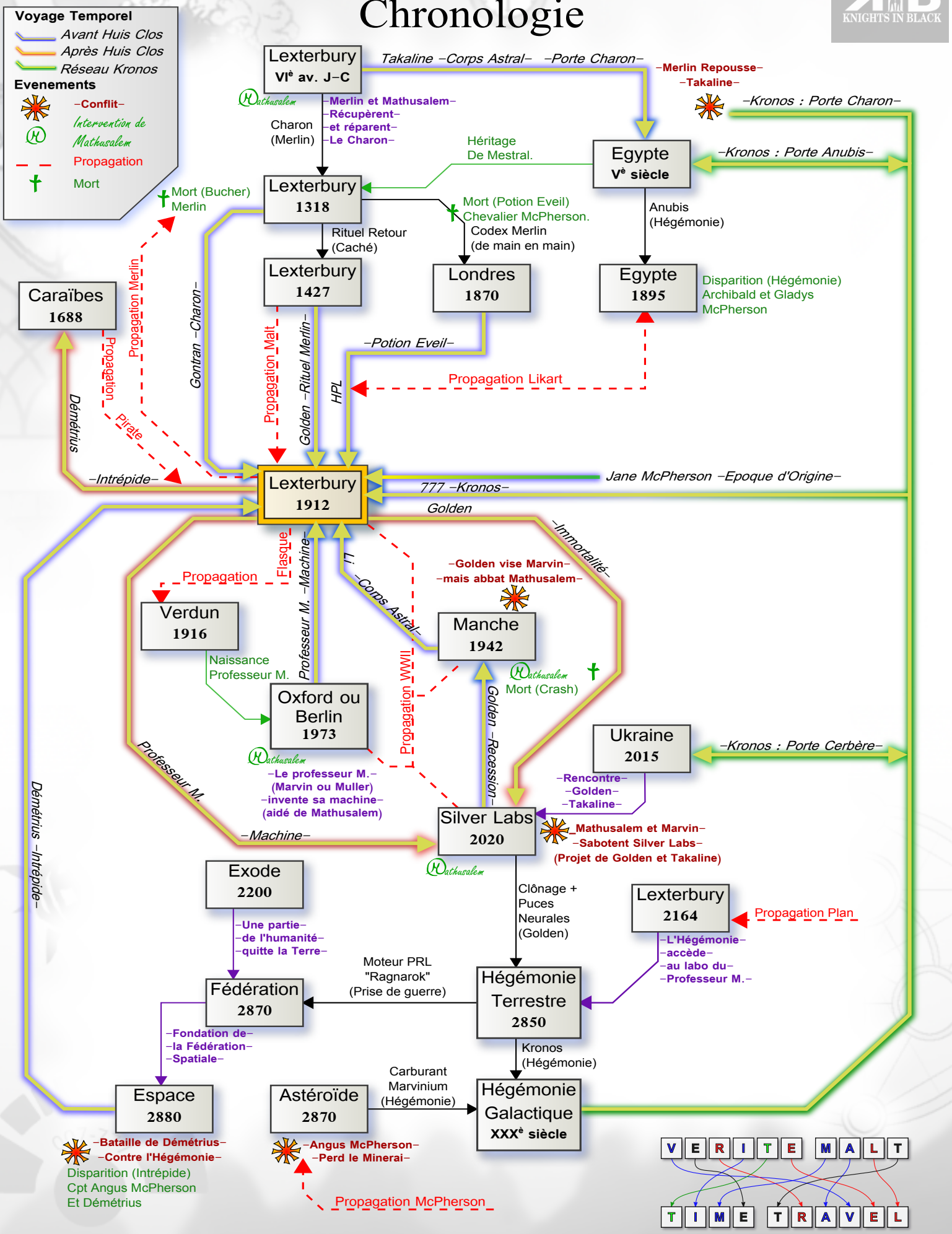
10 £
Bank Of Verite Malt
10 £

Annexes : pense-bête et outils

Document	Commentaire
Parchemin et Marbre pleine page	A utiliser pour le dos des indices de type parchemin ou marbre.
Chronologie	A imprimer en 8 exemplaires pour les joueurs durant le debriefing.
Check-list	A imprimer pour faciliter la préparation et l'organisation du huis clos. Accessoires, équipements, indices.
Feuilles de personnages	Incitez les joueurs à imprimer leur personnage, faites-le s'il ne peuvent pas ou en sécurité.
Personnages complémentaires	N'oubliez pas d'imprimer 778, le professeur Müller, le fantôme du professeur M.
Personnages non joueurs	Pour les organisateurs secondaires, penser aux aubergistes, à Merlin, etc...
Questionnaire	Pour mieux répartir vos joueurs.
Debriefing	La meilleurs manière de présenter l'intrigue en impliquant les joueurs.



Chronologie



AIDE DE JEU : CHECK-LIST

Accessoires à récupérer au près des joueurs

HPL
- ☐ Photo d'identité

Démétrius
- ☐ Portrait en buste

777
- ☐ L'holocarte n°4
- ☐ Tenue Futuriste

Equipement des joueurs *(* : indice fournit par l'organisateur)*

Marvin
- ☐ Pendule Hypnose
- ☐ Outils Electroniques
- ☐ Matériel Scientifique
- ☐ Photo "RAF"*
- ☐ Arbre Généalogique [1]*
- ☐ Lettre à Lady O'hara*

McPherson
- ☐ Dossier "Lexterbury"*
- ☐ Cube Cybernétique*
- ☐ Holocarte n°4*
- ☐ Liasses Billets*[G]
- ☐ Arme à feu
- ☐ Notes "De Ferson"+Artefact*[M]

Gontran
- ☐ Hache, Bouclier
- ☐ Bourse d'Or
- ☐ Dossier "la Région"*
- ☐ Photo Artefact Anubis*

Démétrius
- ☐ Arme Energétique
- ☐ Communicateur Radio
- ☐ Analyseur de poche

Li Chang
- ☐ Souvenir "Le Pilote"*

Golden
- ☐ Piège à Rêve
- ☐ Portefeuille Lead*[G]
- ☐ Parchemin Crypté*[M]
- ☐ Dossier "Rituel Merlin"*

777
- ☐ Holocartes (x7)
- ☐ Visionneuse
- ☐ Kit de Soin Cybernétique
- ☐ Arme Vicieuse

HPL
- ☐ Carnet de notes*[M][H]

Accessoires en jeu

Chroniques de Lexterbury
- ☐ N°1 : "Merlin, le bucher de l'Enchanteur"
- ☐ N°2 : "Personnalités de Lexterbury"
- ☐ N°3 : "Le meurtre de la Walpurgis"
- ☐ N°4 : "Les ruines de la Winteriver"
- ☐ N°5 : "Le Narval"

Bande Son
- ☐ Parasites
- ☐ SOS (Morse)
- ☐ Le Beau Danube
- ☐ Exterminez 777 + Ordre Chrono-Bombe
- ☐ Horloge
- ☐ Orage

- ☐ Tableau des pensionnaires
- ☐ Presse-Papier
- ☐ Plan de la cave
- ☐ Poste Radio[G]
- ☐ Horloge[G]
- ☐ Carte de la Région
- ☐ Tasse de Thé[G]

Livre de HPL
- ☐ "Comment j'ai raté ma vie"

Accessoires en Réserve

Cartes Postales Mathusalem
- ☐ Egypte[H+]
- ☐ Pérou[H+]
- ☐ Chine[H+]

Chroniques de Lexterbury
- ☐ N°1 : Merlin, l'enchanteur trompe la mort
- ☐ N°3 : La Folie de l'Alchimiste
- ☐ N°4 : Hommage au Père Marcus
- ☐ N°5 : Derek le Pirate

Le porte bonheur des aubergistes
- ☐ Plaque Marbre[M]
- ☐ Format Parchemin[M]

Livres Likart
- ☐ Le fantome du gouverneur espagnol[H+]
- ☐ L'immortel[H+]
- ☐ Au delà des étoiles[H+]

- ☐ Message Merlin (Oubliettes)[M]
- ☐ Portrait de Démétrius (en Pirate)[M]
- ☐ Flasque de Whisky[G]

M: A Traduire (Gontran de Mestral)
G : Symbole de Vision (Golden)
H : Symbole de Recession (HPL)
H+: (Après Propagation Likart)

Indices par personnage

777
- Contenu des Holocartes (x7) ☐
- Indicateur de Puissance de l'Hégémonie ☐

Professeur Marvin
- Expériences de Physique Temporelle ☐
- Résultats de l'hypnose ☐
- Arbre Généalogique 2 ☐
- Photo "Luftewaffe" ☐
- Avis de Décès ☐

Golden
- Lecture d'Aura ☐
- Vision du Destin ☐
- Vérité du Démon ☐

HPL
- Effets des Recessions ☐
- Potion de l'Eveil ☐

Gontran
- Décrypter un message codé ☐

Li Chang
- Sentir le Qi ☐
- Pouvoirs psychiques ☐
- Souvenirs ☐

McPherson
- Liste des destinations (cube cybernetique) ☐
- Notes de McIngway (x3) ☐
- Lettre d'Otto Von Ulm à McPherson[G] ☐

Démétrius
- Scanneur de Surface ☐
- Cartographie Stellaire ☐
- Labo de Biochimie ☐
- Analyseur Multi-Mode ☐

Boisson et Nourriture

- Bière ☐
- Whisky (après propagation Malt) ☐
- Ragout avec ingrédient mystère ☐
- Tarte au citron ☐
- Thé vert ☐
- Buffet Froid ☐
- Potion Eveil ☐

Déroulement de la Soirée

Prologue
- Professeur M. sur le poste radio. ☐
- Françis Lead au comptoir. ☐
- HPL dans un fauteuil. ☐
- 777, Démétrius, Gontran à l'entrée. ☐
- Li et McPherson dans leur chambre. ☐
- Diffusion de "Ce beau Danube Bleu" ☐

Acte I : Le Naufrage (15 min)
- SOS en morse sur la radio. ☐
- Coordonnées du CatFish éronnées. ☐
- Phare éteint. ☐
- Propagation WWII ☐

Acte II : Le Courrier (Immédiat)
- Lettre Otto Von Ulm (McPherson) ☐
- Carte Postale Egypte (HPL) ☐
- Compte Rendu Exploration n°1 (McPherson) ☐
- Flasque Vérité Malt ☐

Acte III : Un Grand Ecrivain
- Déclenché par HPL ☐
- -"Comment J'ai raté ma vie" ☐
- +"L'Immortel" ☐
- +"Au delà de étoiles" ☐
- +"Le fantôme de gouverneur espagnol" ☐
- Rapport d'Exploration N°2 (McPherson) ☐

Carte Postale, Progression Marvin, Souvenir Li ☐

Acte IV : Un Chaleureux Repas (1h30)
- Instant Discution ☐
- L'horloge sonne : Tic Mathusalem ☐
- Allergie de Démétrius et Gontran ☐

Acte V : De Bière à Whisky (2h30)
- Enlever les Bières ☐
- Distribuer le Whisky ☐
- -"Le meurtre de la Walpurgis" ☐
- +"La folie de l'Alchimiste" ☐
- Plaque de Marbre "Vérité Malt" ☐

Acte VI : Derek le Pirate (3h)
- Portrait de Démétrius ☐
- -"Le Narval" ☐
- +"Derek le Pirate" ☐

Carte Postale, Progression Marvin, Souvenir Li ☐

Acte VII : Le Retour de l'Enchanteur (4h)
- Un aubergiste devient Merlin ☐
- -"Le Bucher de l'Enchanteur" ☐
- +"L'Enchanteur Trompe la Mort" ☐
- -"Les Ruines de la WinterRiver" ☐
- +"En Hommage au Père Marcus" ☐
- Rapport d'Exploration n°3 (McPherson) ☐

Acte VIII : Agent de l'Hégémonie (4h30)
- Message Radio : "Exterminez 777" ☐
- 777 s'eclipse et se déguise ☐
- Intervention musclée de 778 ☐
- Violence autorisée ☐
- Fuite autorisée ☐

Acte IX : Bombardement de l'Hégémonie (5h)
- Message Radio : "ChronoBombe" ☐
- Compte à rebours 10 minutes ☐
- Reste McPherson, HPL, et les aubergistes. ☐

Questionnaire préliminaire

La section consacrée à la répartition des personnages vous donne la marche à suivre si vous connaissez les joueurs, pour une partie en convention ou des invités, ce n'est pas forcément le cas. Voici quelques questions qui ont prouvé leur utilité et vous permettrons de déblayer le terrain.

Profil général du joueur

Etes-vous un homme ou une femme ? Quel âge avez-vous ? Quel est votre caractère ?

Faites-vous du jeu de rôle ? Du grandeur nature ? Du théâtre ? De l'impro ? Depuis combien de temps et avec quelle fréquence ?

A quel point êtes-vous un geek ? Quels types de films, mangas, et séries regardez-vous ? Avez-vous de la culture cinématographique ? Films classiques ou populaires ?

Que cherchez-vous habituellement à faire en huis clos ? Du spectacle ? De l'enquête ? Troller vos amis (en assassiner un ou deux) ? Accomplir scrupuleusement vos objectifs ? Survivre ?

Racontez nous un bon souvenir de huis clos ? Un mauvais souvenir ?

Vis-à-vis de Vérité Malt

Un personnage vous inspire-t-il à la description ? Pourquoi ? Aimez-vous les personnages exubérants ? Aimez-vous les personnages manipulateurs ? Aimez-vous jouer des personnages attachants par leurs défauts et leur caractère un peu ridicule ? Êtes-vous prêt à jouer un personnage foncièrement mauvais ? Préférez-vous être du coté des coupables (qui couvrent leurs traces) ou des enquêteurs ? Préférez-vous être un personnage violent (potentiellement armé) ou diplomate ? Intellectuel ? Distingué ? Qu'est ce qui vous a décidé à jouer ce huis clos ?

Debriefing

Merci à tous, la partie est terminée, voici le moment d'en expliciter les enjeux. Vous avez du comprendre le thème de la soirée : le voyage dans la temps.

Questions
Qui ici était un voyageur temporel ? Qui venait du futur ? Qui venait du passé ? Qui voyageait physiquement ? Qui voyageait en projetant son esprit ? Qui était la seule personne à appartenir à cette époque ?

Il y a bien sûr une raison à ceci : nous sommes sur un nexus temporel qui attire tous les kamikaze qui ne savent pas vraiment comment on voyage dans le temps. Pour recoller les morceaux, je vous propose de vous exprimer dans un ordre donné : la trame est complexe, il faut de la méthode.

Le lointain futur

Pour commencer, nous allons vous parler du lointain futur, avec deux joueurs : 777 et le commandant Demetrius.

Questions
Pouvez-vous nous indiquer qui vous êtes, ce que vous faites ici, et qui est votre ennemi ?

Vous aurez donc compris la pression que l'hégémonie impose sur l'univers tout entier. C'est une civilisation très avancée, qui maitrise le voyage dans le temps, autant physiquement que par l'esprit, et dont la société fonctionne sur le clonage de manière à disposer des corps d'emprunt. Ils construisent leur empire depuis le futur en modifiant leur passé. En particulier, ils ont tenté de s'installer à deux époques : l'Egypte au V^{e} siècle, et la grande Bretagne à l'antiquité.

La menace de l'hégémonie

Questions
McPherson, pouvez-vous nous exposer vos théories sur cette hégémonie ? Qu'est ce la porte Charon ? La porte Anubis ? Ou sont vos parents ? Qui est Merlin ? Que dire sur le marquis de Ferson et son rival ?

Les rituels de Merlin

Demandons lui directement, puisque nous avons Gontran de Mestral avec nous.

Questions
Que faites-vous ici, qui êtes-vous, et petit bonus : qui est de votre famille ici ?

En effet, Merlin avait prévu de laisser des indices au chevalier avant d'être brûlé, mais il y a eu un pépin, que Golden va nous expliquer.

Questions
Qui êtes-vous ? Comment êtes-vous venu ici ? Qu'avez-vous fait avec le rituel que Merlin destinait au chevalier ?

Pour Golden, tout tournait autour des moyens de devenir immortel, et celui-ci, paradoxalement, nous rapporte au reste des affaires de Merlin, puisque son grimoire a lui aussi été intercepté, par HPL.

Questions
Présentez-vous. Que savez-vous du codex de Merlin ? Connaissez-vous l'étendue de vos pouvoirs ?

Mathusalem

Cette potion permet donc de comprendre instinctivement le voyage dans le temps. Son effet est plus ou moins puissant : honnête pour Golden, exceptionnel pour HPL qui va devenir Mathusalem. On le voit un peu partout, mais il est ici ce soir, en plus d'HPL : Li Chang peut nous en parler.

Questions
Présentez-vous. Quel est votre principal souci ce soir ? Savez-vous pourquoi vous êtes amnésique ? Quelle est l'étendue de vos pouvoirs ?

Il ne nous reste qu'une personne dont le destin soit à présenter, un bon ami de Mathusalem (quoi que pas tout de suite) : le professeur M.

Questions
Présentez-vous. Quel est votre métier ? Connaissez-vous Mathusalem ? Parlez nous de votre famille. Que vous arrive-t-il ce soir ?

Vous l'aurez compris, quelque chose est arrivé à Mathusalem. Ou va lui arriver, peu importe. C'est ici qu'une petite explication est nécessaire : voila ce qu'il va se passer !

Golden est immortel, mais il va peiner à posséder des corps avec le temps, il va donc se tourner vers la science. En 2020, la société Silver Lab travaille sur le clonage et les puces inhibitrices. Sans le savoir, Golden va poser les bases de l'hégémonie ! Mathusalem va vouloir l'en empêcher, mais pas seul. Accompagné de Marvin, ils vont faire échec à Golden qui va reconnaitre le professeur et remonter en 1942 pour tuer son père. Mathusalem prend les devant, s'incarne dans un pilote (Mathew Salem) et intercepte le tir, il meurt, projette son esprit dans le temps, atterrit ici, endommagé.

Propagations

Il reste quelques zones d'ombres, je vous invite à regarder ce diagramme récapitulatif.

Distribution de la chronologie

Tout d'abord, le professeur M et ses multiples personnalités. Comme il le suspecte, il s'agit d'un paradoxe temporel qu'il a provoqué en sauvant le Catfish du naufrage : Otto Von Ulm prend la place de son grand-père David Stinson. Par ricochet, Marvin devient Müller, ce qui est un certain problème pour l'humanité, car l'un est beaucoup plus humaniste que l'autre. Petit effet de bord : Mathusalem n'a aucune raison de se sacrifier pour Müller, ceci explique en partie son regain de puissance ce soir.

D'ailleurs, le sort s'acharne sur le professeur puisqu'il y avait moyen de l'effacer purement et simplement de l'existence. Cette flasque, aujourd'hui propriété des aubergistes, va être offerte au grand-père de Marvin et lui sauver la vie dans les tranchées.

Vous avez également pu voir le futur du commandant Démétrius, sous l'alias de Derek le pirate. En effet, l'absence de coordonnées pour retourner dans le futur ne l'empêchera pas de sauter à l'aveugle. C'est l'impasse dans laquelle il se trouve. Le fantôme du gouverneur espagnol, excellent roman d'HPL, est d'ailleurs inspiré des effets de sa présence dans les Caraïbes.

En ce qui concerne les bières, c'est Golden le responsable. En disparaissant de son époque, il laisse tout son attirail derrière lui, et c'est en utilisant les alambics que les aubergistes vont s'orienter vers du whisky.

Vous avez également pu constater que HPL est passé d'un auteur minable (voici "Comment j'ai raté ma vie") à un véritable génie. C'est le premier effet de sa transformation en Mathusalem, qu'il a provoqué

lui même. L'Égypte est le premier poste de journaliste qu'il a occupé, il y a participé à une expédition avec les parents McPherson.

Enfin, Gontran parvenant hypothétiquement à sauver Merlin, Celui-ci est sauvé du bucher et peut revenir à la vie, sous les traits de l'aubergiste. Comme Mathusalem, il n'est pas opérationnel tout de suite.

Il ne reste que 2 propagations, dédiées à 777 : la correction de la vue des McPherson, et le plan de la cave.

Epilogue

C'est donc la fin de ce huis clos, et maintenant que vous avez pu en voir les tenants et les aboutissants, qu'en est-il du destin de l'univers ? Qu'advient-il du professeur M ? Quelle est la puissance restante à l'hégémonie ? Qui rentre chez lui ? Où retournez-vous ? Qu'advient-il des parents de McPherson ?

Crédits et remerciements

Auteur	Cyril Ailliot
Co-Auteurs	Nicolas Massé, Guillaume Turri, Guillaume Bélléard
Relecteurs	Karen Charpenay, Agnès Haasser, Elodie Bouchet, Claire Monteux, Caroline Paës, Alexandre Laurent
Illustrations	Cyril Ailliot.*Toutes les illustrations de Vérité Malt sont des productions originales sous droit d'auteur.*
Photographie	Thomas Deanaz (Chine), Elodie Bouchet (Pérou), Cyril Ailliot (Égypte, Écosse, Portraits), Alexandre Laurent (Écosse), Anne Savigny (Ecosse), Guillaume Bélléard (Écosse), Claire Monteux (Portraits), Stéphane Venzin (Portraits)
Modèles (photos)	Nicolas Massé, Cyril Ailliot, Clément Chaine, Julie Sirvent, Claire Monteux, Benoit Stella, Yoann Lamy, Alexandre Laurent, Julien Blondeau, Olivier Pons, Guillaume Bélléard, Damien Casagrande, Thomas Deanaz, Marion Caillat, Stéphane Frache, Anne Savigny, Tom, Cyn, Manu, Oupah, Gaby, Harpic, Sté.
Testeurs (Organisateurs)	Guillaume Turri, Caroline Paës, Nicolas Massé, Olivier Pons, Elodie Bouchet
Testeurs (Associations)	Moi je m'en fous, je triche, Opale, Octôgones, Le Festival de l'Oeil Glauque
Testeurs (Co-Organisateurs)	Claire Monteux, Nicolas Massé, Laure LDLV, Christophe Rolin, Marion LD, Guillaume Bélléard,
Testeurs (Joueurs)	Trop nombreux pour que je me rappelle de tous, et si flamboyants que j'en ai perdu la mémoire.