

William Jones

# Les Secrets de New York



CTHULHU  
Le Piquet

EDITIONS BANS-DÉTOUR



# **CTHULHU**

L'Appel de

6<sup>e</sup> ÉDITION FRANÇAISE

# **Les Secrets de New York**

PAR WILLIAM JONES

AVEC DAVID CONYERS, KATHY FERELL,  
STEVEN GILBERTS, CATHY HILL,  
CHRIS HILL, BRYAN REAGAN

LE GUIDE DU MYTHE DE LA VILLE QUI NE DORT JAMAIS  
POUR L'APPEL DE CTHULHU

# Table des matières

Introduction .....	3
Festoyeurs des ténèbres .....	4
Histoire de New York .....	10
Uptown Manhattan .....	26
Midtown Manhattan .....	48
Downtown Manhattan .....	70
Bourgs extérieurs .....	88
Scénarios :	
La demi-lune .....	116
Transgression .....	136
Appendices .....	142



## Howard Phillips Lovecraft

Auteur  
Érudit  
Gentleman

Né en 1890  
Décédé en 1937

WWW.SANS-DETOUR.COM

**Illustrations intérieures :** Kathy Ferrell, Steven Gilberts, Chris Hill, Kathy Hill, Deborah Jones et Bryan Reagan

**Cartographie :** William Jones et David Conyers

**Responsable :** Lynn Willis

**Relecture :** Jean Te Paske

**Chaosium est :** Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie et divers autres grouillants

**Ont participé aux tests :**

Eric Bauer, Ryan Blackstock, Martin L. Caldwell, Michael Carlson, Darren Chapman, David L. Gregoroff, Deborah Jones, Jason Lindsey, Jackie Lindsey, Dave McCown, Patty McCown, Leo Morang, Karen Morang, Kevin Music, Doug Seipel, Jim Sobota, Shannon Sobota, Adam Stein, Dameron Wolford et Emily Wolford

**Pour la version française**

**Traduction :** Olivier Fanton

**Relectures :** Christophe Ployon

**Couverture & maquette intérieure :** Christian Grussi

**Photographie de couverture :** Mulberry Street, New York City, c. 1900. Library of Congress. det.4a31829

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-02-3  
Édition et dépôt légal : décembre 2008

# Introduction

*New York reste un secret, pas seulement pour ceux qui ne l'ont jamais vue, mais aussi pour la majorité de ses citoyens. Ils ne sont pas nombreux à saisir la terrible romance et la dure réalité que vivent les deux tiers des habitants... Peu importe l'intelligence d'un homme dans sa propre ville ou bourg, c'est un enfant entre les mains des escrocs et des méchants de cette métropole, et sa seule chance est de les éviter. Sa curiosité sera satisfaite entre ces pages, où il verra la Grande Ville sans encourir le danger inhérent à une visite.*

Edward Winslow Martin, *Les Secrets de la Grande Ville*

Entre les couvertures de ce livre se croisent la ville de New York des années 20 et l'univers de Lovecraft. Les lecteurs y trouveront tous les monuments et les quartiers célèbres de la Grande Pomme, mais aussi les moins glorieux et d'autres qui échappent habituellement à un examen trop superficiel. Des rues dorées de Park Avenue aux taudis branlants de Red Hook, les secrets à percer ne manquent pas dans la ville qui ne dort jamais.

Pour faciliter la lecture, *Les Secrets de New York* est divisé en Uptown, Midtown, Downtown et Bourgs extérieurs. Ces chapitres sont eux-mêmes découpés en districts et en quartiers rendant, nous l'espérons, plus facile la localisation d'un endroit en particulier. Même dans les années folles, New York est un endroit vaste, peuplé de milliers de gens parlant une polyphonie de langues, se tassant dans les limites de la ville. Il n'est donc pas possible de rendre honneur au « portail de l'Amérique » dans les pages d'un livre. Nous avons plutôt choisi de montrer l'essence, la saveur, l'ambiance de New York pour servir de référence et d'inspiration au gardien.

Dans son ensemble, la ville de New York est une mosaïque d'innombrables quartiers, faubourgs et voisinages, séparés par la terre, l'eau et les bâtiments, et reliés par le métro, les ponts et les ferrées. Même si ce livre explore beaucoup de ces endroits, d'autres ne sont que mentionnés, voire omis. Autant que possible, les quartiers sont décrits pour fournir au gardien une esquisse de la zone. C'est un aspect important de l'utilisation de *Les Secrets de New York*. Bien que toute la métropole soit désignée par un seul nom, ses habitants, ses lieux et son contenu forment un tout plus complexe, qui ne peut être exprimé par des mots sur une page. Pour l'évoquer, nous préconisons au gardien de décrire les faubourgs chics d'Uptown Manhattan et les espaces miséreux du West Bronx. Dans chaque partie de la ville, on entend des langues différentes, on croise des cultures différentes et on découvre un nouveau monde. À l'aide des descriptions de districts et de quartiers, le gardien peut évoquer les bruits, les odeurs et les vues de la Grande Pomme.

Les lecteurs remarqueront certainement que nous avons mélangé des éléments véridiques et fictifs. Comme dans les œuvres de H.P. Lovecraft, le but de *Les Secrets de New York* est de brouiller la frontière entre le réel et l'irréel. Souvent, les événements historiques ont été teintés, remodelés ou totalement altérés pour mieux convenir à un guide de jeu de rôle plutôt qu'à un documentaire. Un nombre incalculable de pages érudites a été consacré à la ville de New York, mais bien peu à sa version de l'*Appel de Cthulhu*. Pour cette raison, ce livre n'essaie pas d'être un travail sérieux d'historien ; il est avant tout dédié aux besoins de l'*Appel de Cthulhu*. Et à cause de cela, il est malléable. Modifiez, ajoutez, retirez ; faites-en un outil pour créer des aventures palpitantes et fascinantes. Ce n'est pas le guide ultime sur la ville de New York, ce n'est qu'une porte ouverte sur l'imagination.

Puisque la ville de New York, dans n'importe quel univers, est un endroit vaste, la coucher sur papier a nécessité beaucoup d'aide. Beaucoup de gens, trop pour en faire la liste, méritent d'être remerciés pour leur assistance. Ils ont joué un rôle important dans la création de ce livre. Mais certains d'entre eux méritent d'être cités : Dustin pour sa détermination, Lynn pour sa patience et Charlie pour son énergie infinie.

*La plupart des grands établissements de la côte étaient fermés maintenant, et il n'y avait presque plus de lumière, à l'exception de la lueur diffuse et mouvante d'un ferry au-delà du Détroit. Alors que la lune montait, les maisons mineures se mirent à fondre jusqu'à ce que, graduellement, j'aperçusse la vieille île qui florissait autrefois pour les yeux les marins hollandais – un mamelon vert et frais du nouveau monde. Ses arbres disparus... s'étaient autrefois pliés aux murmures du dernier et du plus grand des rêves humains ; pendant un bref instant enchanté, l'homme avait dû retenir son souffle en présence de ce continent, contraint à une contemplation esthétique qu'il ne comprenait ni ne désirait, face à face pour la dernière fois de l'histoire avec une chose à la mesure de sa capacité d'émerveillement.*

*Gatsby le magnifique*, F. Scott Fitzgerald

# Festoyeurs des ténèbres

*Ici se rejoignent les plus nobles des projets de l'homme et ses plus bas, ses plus vils secrets. Dans la ville de New York, je vois le plus grand espoir de l'humanité, ou le dernier éclat de divinité à jamais éteinte. Que décideront ceux qui nous jugent ?*

Rudolph Pearson

J'ai gravi les marches branlantes du clapier à l'atmosphère épaisse, n'atteignant le troisième étage qu'au prix d'un effort soutenu. La pénombre régnait dans le couloir et l'austérité des portes me poussaient à rester dans les talons du détective Matthew Leahy. Étant professeur de littérature, je fréquentais peu les parties sombres de New York, ni ne m'infligeais des exercices physiques de quelque sorte que ce soit à l'exception du port de livres. Mais il est vrai que certains ouvrages sont fatigants, de par leur poids comme leur contenu.

« D' Pearson, vous devriez prendre un moment pour vous préparer », dit Leahy lorsque nous nous arrêtasmes enfin devant l'appartement, objet de notre expédition. De chaque côté de la porte rayée et usée se tenaient deux agents en uniforme à l'air placide.

Le Détective Leahy, quant à lui, était un homme carré aux épaies cheveux noirs, pas très différents des deux agents. Cependant, contrairement à eux, sa lourde silhouette était couverte par un costume en laine grise mal coupé qui, combiné à des traits aiguisés et à des mouvements lents et pleins de détermination, rappelait une tortue, son encombrante carapace sur le dos. Néanmoins, cette image était rapidement dissipée par ses yeux bleus toujours alertes qui observaient constamment le monde autour de lui.

« C'est un... » Le détective s'arrêta brusquement, non pas parce qu'il ne trouvait pas le mot adéquat, mais plutôt comme quelqu'un qui se reprend avant de faire une remarque dont il n'est pas totalement et sincèrement convaincu. Son expression s'assombrit comme s'il était passé de la lumière aux ténèbres. J'eus l'impression distincte qu'il pensait qu'aucun mot ne pouvait décrire précisément ce qui se trouvait derrière la porte.

« C'est inhabituel », finit-il par conclure.

Cette pause bienvenue m'avait permis de reprendre mon souffle. Pendant que je soufflais, je fus certain de noter une étincelle de moquerie dans l'œil précédemment stoïque de l'un des agents. La venue d'un professeur de l'université Columbia sur la scène d'un meurtre devait leur sembler absurde. Ils ne me considéraient sans doute que comme un enfant gâté poussé en graine. En toute honnêteté, c'est aussi l'impression que me faisait la situation. Si le détective Leahy ne m'avait pas convaincu de la nécessité d'un érudit en littérature, je n'aurais pris ma présence que comme une absurdité, du genre qui ne se produit que dans les monceaux de littérature commerciale qui envahit les maisons d'édition de nos jours.

Au lieu de cela, je luttais pour rendre ma présence naturelle et ordinaire, comme si les professeurs d'anglais patrouillaient régulièrement les rues de New York pour imposer une grammaire correcte, donner des cours de canon littéraire et résoudre des crimes.

« Je comprends », répondis-je fermement. Puis, je me suis engagé sur une voie qui me rongera l'âme pour le restant de ma vie.

En franchissant la porte derrière le Détective Leahy, j'ai réalisé que je ne comprenais pas. Je n'avais aucune explication pour ce que je voyais, ou pour sa signification générale. L'appartement était divisé en deux petites pièces. Il n'y avait ni bain privé, ni suffisamment de place pour autre chose que le plus petit des lits.

« C'est... » Leahy pointa du doigt un coin sombre de la modeste pièce. « C'est là que le congeira a trouvé le corps de la victime. Ses restes ont été envoyés au bureau du médecin légiste au Pavillon Bellevue. »

Spontanément, je sortis un mouchoir et le plaquai contre mon

visage. L'odeur douceâtre et malsaine du sang séché avait envahi la pièce, rendant l'espace déjà exigü aussi oppressant qu'un cercueil. Une simple ampoule pendait du plafond, projetant une lumière blafarde qui créait de hautes ombres sur chacun des murs, laissant les coins dans l'obscurité la plus morbide.

Je fis un pas en avant, m'arrêtant devant une tache noire qui s'étendait vers le plafond comme si le sang avait remonté les murs de sa propre volonté.

« La façon dont le sang a éclaboussé les murs », dit Leahy, « indique que la victime, un immigrant russe nommé Adrik Ziven, a été tué ici. » Le détective sortit une torche électrique de son pardessus et la braqua vers l'endroit. Un cercle de lumière dansa dans le coin lugubre. « C'est ce que je voulais que vous voyiez. »

Je suivis la lumière qui découpait les ombres sur le mur, révélant des lettres griffonnées. Elles étaient épaisses et mal dessinées, grouillant comme des serpents, visiblement écrites avec du sang.

J'ai étudié l'écriture, reconnaissant immédiatement les mots, sans m'autoriser à pénétrer leur signification. Après avoir regardé le texte macabre plusieurs fois, je l'ai lu à voix haute :

*« Lætan ríht ofindan æt scyldig. »*

Leahy avait un regard impatient.

« Comme vous le suspectiez, ai-je dit, c'est une forme d'ancien anglais. Ou plus exactement une forme dégénérée de vieil anglais. On peut le traduire par 'Que la justice découvre le coupable.' »

J'ai continué. « *He gearwian æt fyllo man hwa forletan se lecht.* Il prépare le festin pour ceux qui ont abandonné la lumière. » Je me suis détourné, espérant vainement que de ne pas voir les mots m'éloignerait de leur sens. « Comment Ziven a-t-il été tué ? », demandais-je, une nausée écœurante me brûlant la gorge.

« Le médecin légiste pense qu'il a été dévoré vivant. » Leahy s'approcha du mur, toujours éclairé par la torche. « Ces taches hautes indiquent des éclaboussures artérielles... »

J'ai levé la main pour l'interrompre. Le terrifiant message donnait déjà plus de détails que je ne souhaitais en avoir.

« Je suis désolé, Dr Pearson », dit Leahy. « Je me suis habitué aux horreurs de ce genre. Avec le temps, ils ne sont plus que les pièces d'un puzzle et rien d'autre. Il faut devenir inhumain pour résoudre des crimes inhumains. »

Pendant que Leahy me parlait, il me revint à l'esprit un texte que j'avais étudié des années auparavant. C'était un texte médiéval sur la religion, les démons et les diables. La partie dont je me souvenais soudainement était identique à ce que je venais de lire sur le mur. Il prépare le festin pour ceux qui ont abandonné la lumière.

Il était inconcevable qu'un monstre capable d'un tel acte soit aussi un expert en littérature médiévale. J'ai tenté de me convaincre que mon esprit me jouait des tours ; j'étais secoué et j'avais des hallucinations macabres, rien de plus.

« Quelle était l'occupation de Ziven ? » demandais-je, essayant de détourner mes pensées de leur sillon obscur.

« C'était un voleur sans grande envergure. Condamné à trois ans à Blackwell. Insignifiant comparé à beaucoup d'autres dans son domaine. » Le détective haussa les épaules. « Il a dû se faire un ennemi de trop à un moment ou un autre. »

J'ai regardé Leahy. « Alors, peut-être que ce message est une épitaphe pour Ziven ?

— Ou un défi à la loi, contra Leahy.

— Avez-vous consulté un aliéniste ? Il pourrait peut-être vous éclairer sur ce texte.

— Je l'ai déjà fait, mais sans résultat. » Il y avait de l'aigreur dans le ton de Leahy. « Peu d'aliénistes s'intéressent aux cas de patients absents. Ils préfèrent injecter des médicaments et appliquer des camisoles de force. Ils ont peu à gagner en spéculant sur des messages écrits sur les murs d'un clavier, et n'estiment pas la mort d'un homme tel que Ziven comme un crime. L'aliéniste m'a seulement dit... » Leahy tendit la main vers le mur. «... qu'il pensait que c'était du vieil anglais. » Le détective avançait vers le mur, son regard fixé sur le mystère lui faisant face.

La passion était visible dans ses yeux. Comprendre le sens de cette énigme lui donnait un but, une valeur; cela l'isolait de l'absurdité du crime en lui-même. Cela lui fournissait un semblant de sens dans un monde où le sens était souvent absent. Je le savais parce que l'envie de comprendre me tirait moi aussi. L'énigme sur le mur m'appelait comme elle appelait Leahy. Le sens et le but derrière ses mots, en conjonction avec une action aussi inimaginable, m'attiraient comme un aimant attire le fer.

Je l'ai regardé inspecter le mur pendant un moment avant de parler. « Je pense pouvoir vous aider. »



Je suis revenu en taxi à mon bureau de l'université Columbia pour parcourir mes notes. J'avais espéré y trouver un indice ou une piste qui aurait pu me mener au texte médiéval dont je m'étais souvent vu tôt.

J'ai consulté les cahiers, les notes et les listes de référence que j'étais pour mes recherches. J'ai toujours détesté compiler d'innombrables fiches dans un catalogue à la poursuite d'un texte; c'est pourquoi j'ai développé, comme la plupart des professeurs, une liste hautement spécialisée d'ouvrages d'usage fréquent ou de référence. Cela s'avéra rapidement improductif, me forçant à continuer mes recherches à la bibliothèque de l'université.

Le catalogue de fiches de la bibliothèque gardait l'entrée principale. Il était comme le Sphinx, silencieux et savant, gras de connaissances, mais rétif à en céder la plus petite miette. Je le méprisais tout en ayant besoin, une horrible ironie pour n'importe quel érudit, doublement pour moi. Mon désir de comprendre le sens de l'écriture dans le clavier dépassait ma haine pour la feuillette. J'ai dirigé ma recherche vers les écrits les plus sombres de la période médiévale, les manuels superstitieux décrivant démons, diables et sorcellerie.

Les heures passèrent, fastidieuses, alors que je feuilletais d'innombrables volumes, la plupart depuis longtemps oubliés ou honnis par les érudits. Donner vie sur des pages sans fin aux mots d'auteurs morts me fatigua les yeux. Finalement, je suis tombé sur un texte curieux par Henry Hollowell, un pédant dont je ne savais rien.

Le livre avait pour titre *Festins Divins* et avait été publié en 1914. Il décrivait un grimoire médiéval que Hollowell prétendait perdu, ou plus probablement détruit par l'Église. Ce livre était intitulé *Haes of Gowles*. Selon Hollowell, ce tome vénérable et introuvable contenait l'histoire d'un obscur ordre monastique ayant gravement dévié de leur doctrine chrétienne. Cette poignée de moines pratiquait des rituels hérétiques et parlait de créatures fantastiques qui vivaient dans les entrailles de la terre. Des années de poursuite par l'Église forcèrent les moines à se réfugier dans des cavernes et dans des profondeurs du monde dont eux seuls connaissaient l'existence. Ils dédaignèrent la surface, ne s'aventurant dans les ténébres que pour enlever des humains dont ils faisaient leur festin.

Hollowell fit l'hypothèse que le cannibalisme transforma ces affreux moines en créatures ressemblant à un mélange entre nature d'humains et de canidés. Et il déclara que ce régime étendit leur espérance de vie bien au-delà de celle des plus vieux humains. La pratique était apparemment un aspect de

leurs rituels, car les moines croyaient qu'ils dévoreraient la mal-faisance de l'humanité, la libérant de ses péchés. Chaque festin cérémoniel se terminait par l'écriture de phrases sacrées avec le sang du pêcheur. Je dois confier que pendant un moment, je fus troublé par ce que je lui ensuivait :

*Que la justice découvre le coupable. Il prépare le festin pour ceux qui ont abandonné la lumière. Nous déblayons le chemin pour ceux qui ne sont pas des ténébres. Notre faim consume la chair qui pêche. Par nous, les égarés trouveront un Enfer vivant.*

Bien que je ne puisse pas en être certain, je pense maintenant qu'il existe au moins une copie du *Haes of Gowles*. Elle est dans la bibliothèque d'Oxford, en Angleterre. C'est là que j'ai fait mes études de licence, et là que je pense avoir déjà lu ces mots fétides.

Je ne sais pas combien de temps je suis resté là, figé sur place, tenant le livre entre mes mains, les doigts serrés sur les pages. Quand j'eus suffisamment récupéré, je portai le volume sur une table, où je me mis fébrilement à copier les passages que je pensais être les plus importants.

J'écrivais avec empressement, mot après mot, ne prenant pas la peine de traduire, de peur d'altérer le sens dans ma précipitation. Mon attention était si intense, si totale, que j'ai cessé de percevoir le monde autour de moi. Mon seul moyen de compter le passage des heures était ma vision floue et les remontrances de Mademoiselle Webber, une bibliothécaire pointilleuse, qui me rappelait obstinément que tous les textes rares devaient être retournés au bureau trente minutes avant la fermeture.

Avant de finir, je fus ébahi, ou peut-être horrifié, de la ressemblance entre mon grimoire et l'écriture sur le mur du clavier. La similitude déclencha une crise de brusques frissons sur ma peau.



Quand je suis retourné avec Leahy au clavier de Ziven dans le Lower East Side, une voûte de ténébres recouvrait la ville. Alors que nous roulions dans la Chevrolet fournie par le commissariat, une lumière jaune anémique brillait dans les étroites fenêtres de l'immeuble comme des panneaux d'avertissement incandescents.

« Vous croyez que ce livre est lié au meurtre ? » demanda Leahy, qui était encore en train d'analyser les détails de mon explication hâtive.

« Non. », ai-je répondu. « Le livre explique — explique peut-être — l'écriture. » Je n'étais pas encore prêt à soutenir une théorie. Trop souvent dans ma carrière, j'avais appris que la théorie et la réalité ne se rejoignent pas, et dans mon état d'esprit actuel, harassé, je voulais éviter de m'engager, de façon permanente ou temporaire. Pourtant, je distinguais dans cette histoire le relet de la vérité, une vérité terrifiante que je ne pouvais pas ignorer. Je devais jeter un œil derrière le voile de la réalité pour découvrir les sombres secrets qu'elle y cachait, à l'insu de ceux d'entre nous qui menaient leurs vies ordinaires. « Le livre décrit une secte religieuse », dis-je. « Une secte qui pratiquait le cannibalisme. Les mots sur le mur correspondent à une de leurs cérémonies. »

Leahy fit entrer la voiture dans une allée.

« Manger des gens fait partie de leur religion ? », demanda-t-il d'un air sceptique.

« Ils dévorent la chair des... pêcheurs. »

— Je vois. » dit-il. « Alors, si c'est vrai, pourquoi n'ai-je jamais entendu parler de ce gang auparavant ? Il y a de beaucoup de meurtres à New York chaque année, mais à ma connaissance, c'est le premier acte de cannibalisme. »

Je ne tentai pas de faire changer Leahy d'avis, mais je me doutais qu'il y en avait eu d'autres par le passé. Soit ils étaient passés inaperçus, soit on ne les avait pas rendus publics. Je

craignis qu'avec l'accroissement de la population de la ville, il en voit certainement d'autres dans le futur. À ce moment, je réalisai une chose terrible. La ville de New York s'étendait rapidement vers les cieux dans sa tentative d'accueillir une horde de nouveaux citoyens dans ses frontières. Chaque jour, on bâtissait un immeuble plus grand que les précédents. Les tours et les hôtels montaient vers les cieux, pleins de vie. Mais la ville ne grandissait pas que vers le haut.

Sans en dire un mot à Leahy, je sortis de l'automobile dans l'allée boueuse. Il me suivit prestement, m'interrogeant sur mes intentions.

Il me fallut le convaincre, mais j'ai finalement décidé le détective à m'aider à ouvrir une bouche d'égout que j'ai trouvée derrière le clapier de Ziven.

Avec un claquement sourd, nous avons soulevé la lourde plaque de son support. L'exercice parut avoir peu d'effet sur Leahy, tandis que je me suis retrouvé à tamponner avec un mouchoir des perles de transpiration rassemblées sur mon front.

« Que pensez-vous trouver là-dessous ? » demanda Leahy, projetant le faisceau de sa torche électrique dans les profondeurs du boyau luisant.

« Je prie pour ne rien trouver. J'espère me faire des idées sur tous ces événements. »

Il pointa la torche sur ma poitrine pour qu'elle réfléchisse une lumière diffuse sur mon visage. Sa propre figure était plongée dans la pénombre, imperceptible. Je sentais pourtant son regard dur me dévisager.

« Vous êtes sûr d'être à la hauteur ? » demanda-t-il. Son ton était anxieux, mais pas à cause de la peur. Lui aussi ressentait l'énigme nous attirer en bas. Nous avions beau nier absolument la raison de nos actions, nous sentions tous les deux qu'une réponse nous attendait.

« Je ne crois pas qu'attendre me préparera mieux », ai-je dit, puis j'ai commencé la descente dans les égouts. Prudemment, j'ai agrippé les anneaux rouillés et baveux accrochés aux murs. Leahy m'a suivi, la dragonne de la lumière au poignet.

Une odeur fétide nous attendait au pied de l'échelle, ainsi qu'un ruisseau d'eau noire.

« De quel côté ? » demanda Leahy, sa voix rebondissant sur les murs de pierre, se mêlant aux éclaboussures et aux écoulements de l'eau. Il braqua la lumière de chaque côté du passage. Ils se poursuivaient à perte de vue.

« De ce côté », dis-je au hasard, et je me mis à marcher.

« Attendez », ordonna Leahy. « Laissez-moi passer devant. » Il présenta un revolver. « Je suis mieux préparé au cas où nous rencontrerions quelqu'un. »

Le couloir était étroit, nous forçant à nous recroqueviller en avançant avec difficulté. Je fis de mon mieux pour ne pas penser à l'eau montant jusqu'à mes chevilles, inondant mes chaussures et faisant de mes chaussettes un dégoutant borbier de tissu trempé.

Plus nous avançons dans la noirceur humide, plus l'endroit ressemblait à un labyrinthe. Ici et là, nous croisions de nouveaux tunnels, s'étriant dans les ténébres. À chaque intersection, Leahy ralentissait, attendant mon conseil. Au bout d'un moment, il comprit que ma navigation ne suivait aucune méthode et il se mit à choisir la direction lui-même.

Plus nous progressions, plus l'atmosphère putride devenait oppressante. Le besoin de respirer à l'air libre se mit à bouillir et cuire en moi. J'ai lutté contre l'envie de fuir, de rebrousser chemin pour retrouver l'étroite familiarité de la surface. Juste alors que j'allais suggérer que nous abandonnions les égouts, j'entendis un cri étrange, semblable à celui poussé pour une personne surprise. Il était aigu et bref. Je ne pus déterminer s'il venait d'un homme ou d'une femme, d'un enfant ou d'un adulte. Il était si... inhabituel que je n'étais même pas sûr qu'il venait d'un être humain.

Leahy s'arrêta immédiatement, son épaisse silhouette bloquant ma progression. Il balaya les environs avec la lampe, cherchant dans toutes les directions. Alors qu'il l'amenait derrière nous, j'entendis un autre son. Cette fois, c'était une sorte de baragouinage guttural. Je sentis un rythme et une structure. Je savais que c'était un langage, mais je ne le reconnaissais pas du tout.

Après quelques secondes, il y eut un autre baragouinage, cette fois plus distant et plus urgent. Il était clair que les bruits venaient de derrière nous.

« Restez ici », dit Leahy, fonçant vers les sons. Avant que je puisse protester, Leahy bondissait le long du corridor fangeux, tourna brusquement dans un passage latéral, emportant avec lui toute la lumière du monde. Je me retrouvai dans une obscurité totale et absolue.

Debout, seul dans l'eau crouppissante, j'écoutais attentivement le moindre son. Mon ouïe semblait presque surnaturelle car, dans les ténébres, j'entendais maintenant les rats rongant les détritus, les cafards courant sur la pierre vieille et usée, et les vers grouillant dans le limon et la crasse sous mes pieds.

L'envie d'air libre me brûlait la cervelle. J'ai plongé la main dans ma poche, cherchant une boîte d'allumette, espérant apaiser la pression grandissante des ténébres. Maladroitement, je sortis une allumette et lui donnai vie.

La petite flamme qui dansait sur la tête de l'allumette semblait insignifiante comparée au rideau de noirceur qui menaçait de l'engloutir.

Anxieusement, j'ai observé le vide m'entourant, m'attendant à apercevoir la lanterne de Leahy. J'ai prudemment avancé dans la direction qu'il avait prise, faisant quelque pas avant que l'allumette ne s'éteigne. Le fantôme de la flamme dansa quelques instants dans mes yeux avant de disparaître lui aussi, m'abandonnant dans une obscurité plus profonde que je n'en avais jamais connu.

Dans l'urgence, j'ai gratté une autre allumette et découvert autre chose que Leahy. C'était au-delà de mon imagination, au-delà de la conception de la fiction que j'avais dédié ma vie à étudier. C'était totalement irréaliste précisément parce que c'était réel. Une chair bien trop solide.

Mon sang se glaça. Mes muscles se figèrent. J'étais incapable de hurler ou de fuir. Je restais debout comme une statue, brandissant une minuscule flamme dans une main.

Des yeux froids et jaunâtres me fixaient. Leur épouvantable propriétaire avait le dos voûté, ses bras élanés pendant sur les côtés. La faible lumière de l'allumette révélait une chair de teinte verdâtre, et un visage dont le nez et la bouche semblaient former un museau.

Je m'attendais tout à fait à ce qu'il s'élançât en avant, les yeux écarquillés par la faim, les dents tranchantes prêtes à s'enfoncer dans ma chair. Mais, comme moi, il resta sur place, basculant son poids d'un pied à l'autre.

L'allumette achevait de se consumer, me brûlant l'index et le pouce. Instinctivement, je l'ai jetée et ai commencé à en gratter une autre.

« Non », fit une voix râpeuse. « Pas de lumière. »

J'ai remis la boîte d'allumette dans la poche de ma veste.

« D'accord », ai-je dit aimablement, espérant ne pas l'énervier. Il s'est passé quelques instants sans que nous ne disions rien. Bien que je ne voie pas la créature, je l'imaginai se balançant d'un côté à l'autre devant moi. L'image était insupportable. Je n'ai trouvé qu'une chose à faire pour m'empêcher de céder à l'envie de fuir : parler.

« Qui êtes-vous ? », demandais-je.

« Ad... rik ». Il hésitait comme s'il bégayait les mots. « Adrik... Ziven. »

— C'est impossible. Ziven est mort. »

La créature soupira et gargouilla pendant plusieurs secondes, comme si elle résistait à une impulsion.

« Pas... mort », dit-elle en fin de compte. « Ch... changé. »

— Changé ? Comment ? », demandais-je.

Avant de répondre, j'entendis sa bouche claquer comme si elle devait refouler une quantité croissante de salive.

« Dévoré. » dit-elleatement. « Il est en moi », continua la créature, ses mots bouffis. « J'ai deviné ses mémoires... sa connaissance. »

Je me suis rappelé le livre d'Hollowell et ses affirmations. Ses théories étaient devenues ma réalité. C'était électrifiant et rebutant en même temps. Mon esprit chavirait face aux connaissances contenues dans cette créature et ses semblables. C'était une bibliothèque vivante, renfermant toutes les mémoires et les secrets perdus de l'humanité.

« Combien de gens avez-vous... changés? », ai-je demandé anxieusement.

« Beaucoup... beaucoup... en moi.

— Il y en a d'autres comme vous?

— Ouïii. » Il y avait une moiteur dans sa réponse, comme s'il était en train de perdre une bataille pavlovienne. « Nous sommes beaucoup. Nous avons toujours été là. Vos secrets nous attirent. Nous changent. Nous donnent vie. »

J'avais le vertige. J'étais consumé par des pensées de découvertes. Les connaissances et les capacités de cette créature pouvaient bouleverser le destin de l'humanité.

« Pourquoi vous cachez-vous? », demandais-je. « Je... nous... pourrions vous aider. Nous pourrions partager nos connaissances. »

La réponse prit la forme d'un sifflement marécageux. « Nooon. Nous dévorons vos péchés. La lumière n'est pas nôtre. »

Avec cette confession, je revins à une froide raison. J'étais devant une créature qui était le réceptacle de la malfeasance de l'humanité, une collection vivante des atrocités et des sombres secrets des hommes. Elle vivait dans un monde de festins abondants et possédait une faim insatiable.

Je l'entendais saliver. J'imaginai de longs fils de bave coulant de son museau. La terreur me brûla le cerveau, allumé par la réalisation que je serai son prochain repas.

Dans l'instant, je me mis à courir, me dirigeant à l'aveugle dans les ténébres, espérant contre tout espoir que je tomberai sur une sortie de ses tunnels haïssables. À chaque pas, mon cœur battait furieusement, résonnant dans ma poitrine. Mes mouvements me semblaient maladroits. J'avais beau avancer, je sentais toujours la créature sur mes talons.

Je ne sais pas jusqu'où j'ai fui avant de glisser. A posteriori, je me rend compte que c'était inévitable. Le sol glissant et inégal, craquelé et abîmé par le temps, était déjà difficile à franchir dans la lumière. Mais dans le noir complet, je n'avais aucun espoir.

Il a suffi d'un faux mouvement pour que je tombe en avant, me retrouvant étalé dans l'eau sale et battant des bras pour me relever. Mes mains ressortaient pleines de crasse dégoûtante. J'ai rampé sur mes mains et mes genoux, à la recherche d'un tunnel de sortie. Incapable de supporter les ténébres un instant de plus, j'ai pris la boîte d'allumette dans ma poche de veste. Miraculeusement, elle avait réussi à échapper à l'humidité. Hâtivement, j'ai ouvert la boîte, renversant plusieurs allumettes pour en sortir une seule. Quand je l'ai sortie de la boîte, j'ai entendu l'éclaboussure toute proche.

J'ai repris ma respiration, inspirant l'air malsain, toussant tout du long. Craignant d'étouffer mon seul espoir de lumière, j'ai fermé la bouche, réprimant mon instinct de respiration. J'ai gratté l'allumette contre mon pouce, et j'ai entendu le bruit rassurant de la tête chimique de l'allumette. Une lumière aveuglante et un rugissement assourdissant suivirent aussitôt. Les égouts se remplirent de flammes dans toutes les directions.

Pendant un instant, j'ai senti les langues brûlantes de l'Enfer me laper les chairs. Puis je suis tombé dans le néant.



Quand la conscience m'est revenue, elle était turgide et douloureuse, sous la forme d'aiguilles s'enfonçant lentement en moi. La douleur finit par bourgeonner en une morsure aigüe dans mes bras et mes jambes. Le monde restait noir.

J'étais certain qu'une meute de créatures affamées était penchée sur moi, se nourrissant de ma chair. Incapable d'endurer cet affreux destin, j'ai poussé un cri pitoyable. J'ai hurlé jusqu'à avoir mal aux poumons. J'ai lutté pour me relever, mais des pattes insidieuses me maintenaient allongé.

« Rudolph. » Quelqu'un avait prononcé mon nom. « Rudolph, calme-toi. Tout va bien. »

Il me sembla qu'il me fallut une éternité pour reconnaître la voix. C'était Effram Harris, un bon ami et un professeur de physique à Columbia.

« Tu es à l'hôpital, Rudolph. Les docteurs te soignent pour des brûlures mineures. Ils disent que tu as allumé une poche de méthane dans un égout. » Je sentis sa main s'appuyer contre mon épaule. « Tu devrais vraiment lire quelques livres de plus si tu comptes rôder dans les égouts de la ville. »

J'ai tressailli au contact d'Effram, pas à cause de la douleur, mais de la mémoire de la peur. Elle me parcourut comme un poison. J'ai posé une main sur mes yeux, j'ai senti les bandages qui les recouvraient.

« Ils sont temporaires », me rassura Effram. « Tu pourras lire à nouveau en un rien de temps. »

— Et Leahy? » demandais-je d'une voix aussi râpeuse que celle de la créature que j'avais rencontrée dans les égouts.

« Il va bien. C'est lui qui t'a trouvé. Il a dit que tu l'aidais dans une affaire, dont il ne pouvait pas divulguer les détails. » Effram renifla. « Tout le monde a un secret. Tu devras me raconter ton histoire un jour. J'ai hâte d'apprendre comment tu t'es retrouvé lié à un policier, Rudolph. Mais pour l'instant, les docteurs veulent que tu te reposes. »

J'ai entendu une chaise grincer sur le sol. « Je dois retourner à l'université pour tenir les collègues à jour », dit Effram. « Je serai de retour demain. Repose-toi bien. »

Je suis resté au lit un moment après le départ d'Effram, me demandant comment Leahy et moi avions miraculeusement survécu. Et comment la créature avait sans doute elle aussi survécu. J'étais certain qu'ils étaient toujours dans l'ombre sous la ville, se nourrissant de la malfeasance de l'humanité, attendant leur prochain festin. Telle était la réponse que j'avais si désespérément recherchée depuis que j'avais lu le texte sur le mur. Je ne tirai aucune satisfaction de cette noire connaissance. Elle m'offrait qu'horreur et désespoir. Et il n'y avait rien que je puisse faire pour l'effacer de ma mémoire, aucun moyen de purger mon âme de cette nuisance. Elle serait toujours présente, rôdant en moi, enfonçant ses sombres tendons dans mon cerveau. Me changeant pour toujours. Combien de temps? me demandais-je. Combien de temps avant que les péchés de l'humanité, de l'humanité entière, soient dévorés et découvrent une nouvelle vie dans un festoyeur des ténébres?







# L'Histoire de New York

# L'Histoire de New York

## La Cabale de l'Homme Noir

Avant que la Demi-Lune ne trouve le chemin de la baie de New York, le bateau avait déjà passé des mois à explorer les étendues nordiques du Nouveau Monde à la recherche d'un passage arctique vers l'orient. Le climat glacial et la maladie minaient le moral de l'équipage. Beaucoup souhaitaient rentrer au port.

Quand la Demi-lune arriva à l'île de Manhattan, quelques-uns étaient résolus à ne pas pousser plus avant. Ils se dirent qu'il valait mieux vivre dans les vertes terres du paradis que mourir dans l'enfer glacé du grand nord.

Dans les dernières semaines du séjour de la Demi-lune sur la côte de Manhattan, un groupe de cinq marins mené par un certain Ambrose Mogens abandonna le bateau. Ils se cachèrent dans la nature jusqu'au départ du vaisseau. Puis, ils vécurent avec les indigènes indiens, apprenant leur langue et leurs techniques de chasse et de survie.

Mais Ambrose Mogens en voulait plus. Il discutait avec les anciens et les shamans des tribus, leur escroquant de précieuses informations comme on vole leurs perles aux hulthés. Ambrose n'était pas marin par choix. Ses dettes l'avaient obligé à s'engager sur la Demi-lune, où il était simple matelot. Poussé par sa conviction qu'une grande destinée l'attendait, Ambrose étudia la sorcellerie et les noirs secrets du passé. Il ne connaissait pas la nature de son destin, mais il était certain qu'il ne s'agissait pas de besogner comme un homme du peuple jusqu'à la fin de ses jours.

Peu après sa fugue, Mogens revint à ses noirs études. Il arracha leurs savoirs et leurs secrets aux indigènes récalcitrants, qu'il incorpora à ses propres pratiques occultes. Puis, une nuit, au plus profond de la forêt, loin du regard d'autrui, Ambrose Mogens invoqua l'Homme Noir. L'avatar de Nyarlathotep apparut devant Mogens, ne dit pas un mot, le visage sans un trait, terrifiant. Mogens lutta et se tortilla. Un savoir antique se déversa dans son esprit, dévorant sa raison, laissant de hideux secrets derrière lui. En cet instant de terreur, Mogens comprit son destin et se réjouit de le mettre en œuvre.

Libéré du carcan des religions européennes, Mogens pratiqua sa sorcellerie ouvertement. Les tribus indiennes l'évitèrent, tout comme les autres membres de son groupe. Pour se venger de ce que Mogens percevait comme une trahison, trois des anciens marins de la Demi-lune périrent. Mogens absorba leur énergie vitale, l'utilisant pour prolonger sa propre vie. Il épargna le dernier marin, Hendrick Van Klei. Le dénouement de l'histoire de Mogens attendrait encore plusieurs siècles ; des siècles avant qu'il ne se trouve face à face avec sa destinée ; des siècles durant lesquels il obtient connaissance, pouvoir et fidélité de l'Homme Noir.

*C'est la terre la plus adaptée à la culture sur laquelle je n'ai jamais mis les pieds... Si les industriels fermiers de notre nation s'installaient ici, ils transformeraient rapidement ces terrains sauvages en un Paradis où les hommes ne connaîtraient plus jamais la faim... Jamais je n'ai vu une terre si riche et si plaisante.*

Henry Hudson

## L'arrivée de la Demi-lune

En septembre 1609, alors sous contrat pour la Compagnie néerlandaise des Indes orientales, un explorateur anglais nommé Henry Hudson arriva sur le Nouveau Monde. Hudson était le capitaine de la *Demi-lune*, et son but était de trouver l'hypothétique passage nord-ouest, une route plus rapide pour relier l'Europe et l'Orient.

Toutefois, le capitaine Hudson ne fut pas le premier explorateur européen à visiter la baie de New York. Plus de quatre-vingts ans avant son arrivée, Giovanni da Verrazano, un explorateur italien engagé par la France pour découvrir le passage nord-ouest, posa l'ancre dans la baie. Contrairement à Hudson, Verrazano ne fut pas impressionné par ce qu'il vit, décrivant les terres comme « un endroit plaisant ». Pour Verrazano, la côte verdoyante était un obstacle ; pour Henry Hudson, c'était « un Paradis où les hommes ne connaîtraient plus jamais la faim ». Alors que Verrazano partit sans explorer les territoires nouvellement découverts, Hudson entra dans la baie et fit remonter la *Demi-lune* le long de la rivière que l'on baptisera plus tard l'Hudson.

Peu après son arrivée, les indigènes indiens Lenapes vinrent en canoë vers le trois-mâts, apportant en cadeau de la nourriture et du tabac. Les Indiens Lenapes échangèrent également des fourrures contre des pacotilles, des couteaux et des hachettes. Mais les échanges pacifiques prirent rapidement une tournure dangereuse quand l'un des marins de la *Demi-lune* provoqua une bagarre avec un Indien, qui s'acheva par la mort d'un autre marin. Le bateau leva l'ancre et descendit l'Hudson. Alors qu'il naviguait sur la large rivière bordée d'arbres, des flèches lui pleuvaient dessus depuis la côte. Pendant cinq semaines, la *Demi-lune* explora les environs des îles de New York, à la recherche d'un passage vers l'extrême orient, sans succès. Pour finir, Hudson reparti en Europe où il partagea sa découverte d'un territoire fertile riche en fourrure et en ressources.

En 1613, des marchands d'Amsterdam revinrent. Naviguant sur la *Fortune* et le *Tigre*, les marchands mirent pied à terre et construisirent des comptoirs commerciaux dans le but de pratiquer le négoce des fourrures. Le *Tigre* brûla, forçant le capitaine et son équipage à subir l'hiver avec l'aide des Indiens. Au printemps, un nouveau vaisseau, l'*Oustrut*, fut construit et ils retournèrent en Europe avec des cartes et des fourrures.

D'autres marchands arrivèrent dans les années qui suivirent, établissant des forts, des comptoirs commerciaux et des fermes dans la

région des cinq bourgs. En fin de compte, les États généraux néerlandais accordèrent le lucratif commerce des fourrures à la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales, posant la première pierre du développement futur.

## Nouvelle-Amsterdam

Les Hollandais choisirent l'extrémité sud de l'île de Manhattan pour y fonder la Nouvelle-Amsterdam. À l'origine, le lieu servait de comptoir commercial, entouré de quelques fermes dispersées. Le besoin de défenses permanentes devint évident face à l'aggravation des hostilités avec les indigènes indiens et aux efforts d'autres puissances européennes comme l'Angleterre et la France pour s'aventurer sur le Nouveau Monde. En 1626, avec l'arrivée de Peter Minuit, le Fort-Amsterdam fut établi sur la pointe de l'île de Manhattan. Minuit, un directeur sans grand talent, était chargé de la tâche de protéger les colons existants et de fonder une colonie permanente. Tout d'abord, il acheta l'île de Manhattan aux Indiens Lenapes contre des marchandises d'une valeur totale de 60 florins (soit 24 dollars), puis il fit commencer les travaux de la Nouvelle-Amsterdam.

Pendant les sept années qui suivirent sous sa direction, la vie à la Nouvelle-Amsterdam connut peu ou pas d'amélioration. Les habitations n'étaient souvent guère plus que des taudis, les provisions coûtaient cher et les profits étaient inexistantes. Bien que de nombreux nouveaux gouverneurs furent envoyés à la colonie, ainsi que des soldats et des esclaves, la situation n'évolua guère avant 1647.

Le plus connu des administrateurs coloniaux de la Nouvelle-Amsterdam, celui qui eut le plus de succès et d'habileté, fut Peter Stuyvesant. Son arrivée en 1647 entraîna des changements dans la colonie hollandaise qui perdurèrent jusqu'après la révolution américaine. Stuyvesant établit un gouvernement municipal, créant des assemblées qui donnaient aux colons une voix et une représentation dans la direction de la Nouvelle-Amsterdam. Des titres de propriété furent offerts aux fermiers pour promouvoir la culture du tabac. Les droits des citoyens furent établis pour encourager la croissance de la colonie. En même temps que ces changements vinrent de nouvelles constructions, la rénovation des édifices existants et l'application des lois. Sous le gouvernement de Stuyvesant, la Nouvelle-Amsterdam n'était pas florissante, mais elle commença à croître. Cependant, ce ne sont pas les Hollandais qui profitèrent de ce nouveau départ, mais les Anglais.

## New York

En 1664, seulement 55 ans après qu'Henry Hudson posa les yeux sur l'île de Manhattan, l'Angleterre prit le contrôle de la Nouvelle-Amsterdam. Peter Stuyvesant n'abandonna pas sans combattre la colonie hollandaise aux Anglais. Il résista avec 200 hommes et un fort en désordre contre quatre frégates et presque deux mille hommes. Les envahisseurs lui proposèrent de se rendre pacifiquement. Stuyvesant refusa et se prépara à se battre. Les colons en colère se rassemblèrent et protestèrent contre la décision de Stuyvesant. Sans espoir de succès, Stuyvesant capitula. Après la reddition, Stuyvesant reçut l'ordre de rentrer en Hollande pour expliquer ses actions. Là, il défia les États-généraux et accusa la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales de négligence et d'erreurs de gestion. Finalement, Stuyvesant revint à la colonie, où il vécut pour le restant de ses jours. Les Anglais ne mirent pas longtemps à renommer la colonie hollandaise New York, en l'honneur du duc de York. Des traités furent établis avec les Lenapes, dans l'espoir de s'assurer la paix. La vie à New York se poursuivit comme elle l'avait fait à la Nouvelle-Amsterdam. La colonie continua à grandir et comme avant, elle connut toute une série de gouverneurs, chacun apportant ses changements et ses contributions.

Pour plus d'une centaine d'années, New York s'étendit. De nouveaux colons arrivaient, plus d'esclaves étaient amenés pour y travailler, et les Indiens Lenapes disparurent presque totalement. New York se vantait d'être le troisième port de l'empire britannique. Et la guerre se déroulant en Amérique du Nord, entre la Grande Bretagne et la France, ajouta grandement à la prospérité de New York, alors que les soldats et les provisions traversaient la cité.

Les Britanniques tentèrent d'endiguer le gonflement des profits new-yorkais en appliquant des impôts et des taxes douanières, les justifiant par le coût de la défense de la colonie. Ces tributs furent mal acceptés à New York et dans les autres colonies britanniques d'Amérique du Nord. Au lieu de profits, la Grande Bretagne récolta la rébellion.

## Une ville nouvelle dans une nation nouvelle

Quand la Révolution américaine se termina huit ans plus tard, la cité de New York, comme le reste des États-Unis d'Amérique, devait être reconstruite. Les rues furent renommées; les comtés, les cités et les bâtiments furent renommés. La ville de New York garda son nom, contrairement à la majorité de ce qu'elle contenait et de ce qui l'entourait. Une nouvelle économie apparut, aux racines prises dans la récente Bourse de New York.

Au cours du siècle suivant, la population de New York explosa alors que les immigrants envahissaient la métropole florissante. Des banques et des maisons de change en pierre remplacèrent les anciens bâtiments de bois de Wall Street, tandis que les entreprises et

les résidences reculaient plus au nord, des taudis infestant les anciens quartiers. Cette explosion de croissance fut alimentée par des événements historiques : l'introduction du moteur à vapeur de Robert Fulton dans les transports de marchandise et l'achèvement du canal Érié. Le second fit de New York le principal port de marchandise dans le monde, avec le premier système de calendrier de livraison fiable. Avant le moteur à vapeur, les bateaux de transport étaient soumis aux caprices du vent. La vapeur permettait de voyager quel que soit le climat, à la date souhaitée. Combiné au canal Érié, un canal artificiel reliant l'Hudson au lac Érié, cela développa le commerce avec les régions lointaines des États-Unis (ce qui signifiait l'Indiana à l'époque) et leur ouvrit les portes du monde.

Néanmoins, dans les années 1860, l'ascension vertigineuse de New York fut ralentie par la guerre. Comme la plupart des villes américaines, la guerre de Sécession apporta le conflit et les troubles. Le vote de la conscription provoqua la colère de plusieurs états du Nord, particulièrement dans les communautés défavorisées de New York. Beaucoup estimèrent que le premier enrôlement de la nation en temps de guerre se concentrait injustement sur les pauvres de la ville, puisqu'il était possible d'échapper au service en payant 300 dollars, une somme que seuls les riches pouvaient déboursier. Cette grande inégalité créa un schisme dans la ville, une division qui déchira New York en 1863.

Deux jours après le début du premier tirage au sort, des milliers de personnes se rassemblèrent dans les rues du Lower East Side. La foule en colère se dirigea vers le bureau d'enrôlement de Uptown. Quand la violence débuta, presque quinze mille New-Yorkais participaient à la manifestation. Les bureaux d'enrôlement étaient détruits, la police et la milice submergées, des bâtiments brûlés et des magasins pillés. Les reproches s'élevaient aux habitants noirs de la ville, et plusieurs furent tués ou virent leurs maisons incendiées. L'émeute persista trois jours. Les magasins et les maisons s'embrasaient, les noirs étaient tabassés et lynchés en pleine rue. Finalement, des troupes fédérales tout juste revenues de la bataille de Gettysburg arrivèrent pour ramener le calme. L'ordre fut rétabli à la pointe du fusil.

## Consolidation des cinq bourgs

Les décennies qui suivirent la guerre de Sécession amenèrent New York aux limites de l'île de Manhattan. Avec l'influx continu d'immigrants et le manque d'espace, la cité n'avait qu'une direction où croître : vers le haut. Les clapiers à plusieurs étages poussèrent comme des champignons sur Manhattan. Des tours d'appartement plus distinguées apparurent également. Avant la guerre de Sécession, la haute société de New York considérait les appartements comme manquant d'élégance; mais dans les années 1900, cette attitude avait disparu en même temps que l'espace libre sur l'île. Alors que la population augmentait, les pauvres emménagèrent dans des clapiers délabrés tandis que les



## Personnage historique de la Prohibition



**Mary Louise Cecilia Guinan**  
« Texas Guinan »,  
1884-1933

L'une des hôtesses les plus à la mode et les plus connues de la Grande Pomme était Mary Louise Cecilia Guinan, communément appelée Texas Guinan. S'affichant dans de nombreux bars clandestins dans sa longue carrière, elle en possédait également quelques-uns, dont El Fey, Rendezvous, 300 Club et l'Argonaut, les ouvrant aussi vite que le précédent était cadenassé par les agents de la Prohibition. Alors que la fin de son métier d'hôtesse de gargoite à gin approchait dans les années 20, son franc-parler et ses cliques chics lui rapportaient plus de 4 000 dollars la semaine.

### Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpuence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

### Compétences

<b>Pratique Artistique :</b>	
- interprétation	55 %
- chant	65 %
- danse	65 %
- chorégraphie	55 %
Comptabilité	70 %
Négociation	58 %
Crédit	70 %
Imposture	55 %
Baratin	90 %
Écouter	48 %
Persuasion	65 %
Psychologie	65 %
Équitation	70 %

### Combat

Revolver cal.38	55 %	dég. 1d10
-----------------	------	-----------

classes aisées habitaient des appartements luxueux.

Les entreprises elles aussi montèrent vers le ciel. D'immenses canyons de pierre artificiels formèrent la nouvelle géographie de la ville. Les ponts, les métros aériens et les tunnels reliaient le paysage urbain de Manhattan aux villes environnantes. Puis, en 1898, une nouvelle ville fut créée, non pas de briques et de fer, mais de loi. New York se regroupa en une nouvelle métropole de cinq bourgs. Manhattan, le Bronx, Brooklyn, le Queens et Richmond s'unirent pour créer la deuxième plus grande ville du monde, après Londres. La consolidation bénéficia à tous les anciens comtés et villes qui existaient sur la bordure de Manhattan, et Manhattan y gagna de nouvelles terres où s'étendre. Les transports en communs reliant les bourgs furent étendus, et dans les années 1920, les New-Yorkais pouvaient travailler à Downtown Manhattan et vivre dans la périphérie de la ville.

## Le Péril Rouge

Durant les deux décennies précédant les années 20, New York et la nation dans son ensemble connurent une grande agitation. Les syndicats manifestaient. Les groupes féministes protestaient. Les groupes ethniques protestaient. Les Bolcheviks et les anarchistes protestaient. Les groupes anti-guerre protestaient. Les groupes anti-alcool protestaient. L'Union Square Park dans Midtown devient un point de rassemblement pour nombre de ces protestations. Des milliers de gens s'y réunissaient pour parler d'une même voix, une voix qui ne passa pas inaperçue.

En 1917 fut votée une loi sur l'Espionnage aux États-Unis, suivie en 1918 par la revitalisation des lois sur la Sédition et les Étrangers. Avec des réglementations sévères, le gouvernement fédéral et les États entreprirent de calmer les turbulences nationales. À New York, les journaux socialistes et communistes furent fermés, leurs éditeurs et diffuseurs arrêtés. Des « Raids Rouges » furent menés dans toute la ville contre les anarchistes et les Bolcheviks

## Chronologie de New York

- 1524 Giovanni da Verrazano arrive dans la baie de New York
- 1609 La Demi-lune, avec Henry Hudson comme capitaine, arrive dans la baie de New York
- 1613 Le bateau hollandais le *Tigre* est détruit par un incendie, forçant l'équipage à passer l'hiver sur l'île de Manhattan.
- 1620 Les Hollandais achètent Manhattan aux indigènes indiens; fondation de la Nouvelle-Amsterdam
- 1623 Le bateau hollandais *Les Nouveaux-Pays-Bas* arrive avec des colons.
- 1647 Peter Stuyvesant devient Directeur Général de la Nouvelle-Amsterdam
- 1664 Les Britanniques capturent la Nouvelle-Amsterdam et la renomment New York en 1665
- 1688 Rébellions dans les états de New York, du Massachusetts et dans le Maryland
- 1699 Le Chantier Naval de New York est établi sur l'East River
- 1712 Révolte des esclaves; les esclaves jugés responsables sont exécutés
- 1732 Le gouvernement colonial reconnaît la ville de New York en établissant ses droits
- 1774 Le Premier Congrès continental se réunit
- 1775 L'armée continentale se retire de New York; des émeutes et des incendies détruisent une partie de la ville
- 1783 New York fête la fin de la Révolution; Washington dit au revoir à ses officiers dans la Fraunces Tavern.
- 1792 Création de la Bourse de New York
- 1801 Démonstration du moteur à vapeur de Robert Fulton sur un bateau sur l'Hudson
- 1811 La ville opte pour un plan hippodamien
- 1825 Inauguration du canal Érié
- 1827 L'état de New York abolit l'esclavage
- 1835 Un incendie ravage la ville, consumant plus de 600 bâtiments
- 1845 L'*Evening Mirror* de New York publie *Le Corbeau* d'Edgar Allan Poe
- 1857 Elizabeth Blackwell, la première femme médecin, fonde l'Infirmierie de New York pour les Enfants et les Femmes
- 1861 Début de la guerre de Sécession. New York est reliée à San Francisco par le télégraphe
- 1863 Émeutes de l'enrôlement à New York
- 1869 Vendredi Noir: une tentative d'acquiescer le marché de d'or fait chuter Wall Street
- 1870 Ouverture du premier métro de New York
- 1886 Achèvement de la Statue de la Liberté
- 1898 Consolidation des cinq bourgs. Manhattan, le Bronx, le Queens, Brooklyn et Richmond se combinent en la ville de New York
- 1901 L'État de New York requiert que les automobiles portent des plaques d'immatriculation
- 1912 Isabella Goodwin devient la première femme détective de New York
- 1920 Une explosion à Wall Street tue 30 personnes; on pense que les responsables sont des anarchistes
- 1921 Albert Einstein donne un exposé à l'université Columbia
- 1925 Wall Street atteint des records à la fermeture
- 1926 Les publications de tabloïdes explosent avec un lectorat combiné de plus de 1,5 millions pour le Daily Mirror, le Daily News et l'Evening Gazette
- 1927 Charles Lindbergh arrive à New York qui lui dédie une parade (13 juin)
- 1929 Effondrement du marché de Wall Street

**ORIGINAL LIQUOR PRESCRIPTION STUB**  
E378812

DATE PRESCRIBED \_\_\_\_\_

FULL NAME OF PATIENT \_\_\_\_\_

ADDRESS NUMBER STREET \_\_\_\_\_

CITY STATE \_\_\_\_\_

DISEASE FOR WHICH PRESCRIBED \_\_\_\_\_

KIND AND QUANTITY OF LIQUOR PRESCRIBED \_\_\_\_\_ M.D.

DRUG FULL NAME \_\_\_\_\_

ADDRESS NUMBER STREET \_\_\_\_\_

CITY STATE PERMIT NUMBER 97

**DEGRADED PRESCRIPTION FORM FOR MEDICINAL LIQUOR**  
E378812

Rx

KIND OF LIQUOR QUANTITY DIRECTIONS \_\_\_\_\_

FULL NAME OF PATIENT \_\_\_\_\_ DATE PRESCRIBED \_\_\_\_\_

PATIENTS ADDRESS NUMBER STREET CITY STATE \_\_\_\_\_

PRESCRIBER'S SIGNATURE \_\_\_\_\_

PRESCRIBER'S ADDRESS NUMBER STREET CITY STATE \_\_\_\_\_

CANCELED \_\_\_\_\_

DRUG STORE NAME AS ON PERMIT \_\_\_\_\_ PERMIT NUMBER \_\_\_\_\_

DISPENSER'S SIGNATURE \_\_\_\_\_ DATE FILLED AND CANCELED \_\_\_\_\_ STRIP STAMP NUMBER \_\_\_\_\_

STORE ADDRESS NUMBER STREET CITY STATE \_\_\_\_\_

SEE REVERSE SIDE FOR INSTRUCTIONS  
DO NOT REFILL OR TRANSFER UNDER PENALTY  
EXPOSED TO SEIZURE AT PROHIBITION OFFICE  
**NATIONAL PROHIBITION BOARD**

97

Prescription pour liqueur alcoolisée durant la prohibition

supposés. En une seule nuit, le Département de la Justice, avec l'aide de la police de New York, arrêta plus de 600 Bolcheviks présumés sans preuves formelles, principalement des Russes. Durant l'escapade, les forces de l'ordre démolirent également leurs maisons ; le message fut entendu par toute l'Amérique. Bien que la peur d'une infiltration étrangère subversive eût diminué vers la fin des années 1920, les quotas restreignant l'immigration restèrent en place. Comme prévu, les quotas réduirent le flot des immigrants entrant à New York, particulièrement ceux des pays d'Europe de l'est. Mais avant que les années 20 ne puissent commencer, d'autres mesures devaient être prises pour redresser la fibre morale de la nation, jugée défaillante par certains.

## La Grande Pomme dans les années folles

Avant la Première Guerre mondiale, l'argent d'Europe arriva à New York. Pendant presque soixante ans, les investisseurs européens avaient financé l'expansion des États-Unis. Mais après le début de la guerre en Europe, la direction des capitaux s'inversa. L'Europe avait maintenant besoin de fonds pour ses armées, et les maisons d'investissement new-yorkaises furent ravies de participer. Au terme des quatre années de la Grande Guerre, New York avait remporté une bataille qui durait depuis un siècle ; elle avait délogé Londres en tant que première puissance économique mondiale. En 1920, New York était au bord d'une explosion économique qui durerait jusqu'en 1929 ; un chambardement social et culturel plus secouant que tout ce que l'on peut trouver dans les fêtes foraines, même celles de la Grande Pomme à Coney Island.

## Géographie urbaine

New York est composée de cinq bourgs : Manhattan (comté de New York), le Bronx (comté du Bronx), le Queens (comté du Queens), Brooklyn (comté du Kings) et

Richmond (comté de Richmond). Dans les années 20, tous les bourgs sont connectés par des ponts, des tunnels et des métros, à l'exception de Richmond, qui se trouve à 30 minutes de ferry sur l'East River depuis Lower Manhattan.

Des cinq bourgs, Manhattan a la plus grande concentration de population et d'industrie. Les New-Yorkais divisent ce bourg en trois sections appelées Downtown, Midtown et Uptown.

## La Prohibition

Le vote de la loi Volstead en 1919 fut le premier coup d'une bataille culturelle qui se propagea dans les rues et les caves de New York. Le but de la Prohibition était de dessaouler la nation. Au lieu de cela, elle provoqua une poussée de fièvre. Durant les premières années de la Prohibition, le nombre d'établissements servant de l'alcool doubla à New York. À la fin de la décennie, plus de 32 000 bars clandestins servaient des alcools, du gin maison, et de la bière de contrebande. Le seul succès de la loi Volstead à New York fut de pousser à la faillite plusieurs des restaurants haut de gamme. Quand ils ne purent plus servir d'alcool, l'attrait de ces établissements coûteux déclina. La Prohibition fut aussi à l'origine du prix d'entrée, un montant de 2 à 5 dollars à acquitter avant d'entrer dans une boîte de nuit ou un restaurant chic. Et, peut-être plus significativement, la Prohibition créa une nouvelle économie souterraine de contrebande et de distilleries illicites. Néanmoins, sur la Grande Pomme, ces activités n'étaient pas limitées aux gangsters et aux truands. Des médecins sans scrupule se firent un beau pactole en acceptant de prescrire de l'alcool pour des raisons médicales.

De nombreux membres de la haute société de New York estimaient qu'ils n'étaient pas concernés par les restrictions de la loi Volstead. Une partie d'entre eux pensait que le but de la Prohibition était de sauver la classe ouvrière du démon de l'alcool. Après tout, la boisson était un élément essentiel des soirées raffinées, et il n'était pas question de l'exclure. Pour ceux qui étaient socialement inférieurs, l'alcool n'amenait que la ruine, la pauvreté

## Maires de New York

1898-1901 Robert VanWyck  
1902-1903 Seth Low  
1904-1909 George Brinton McClellan  
1910-1913 William Jay Gaynor  
1914-1917 John Purroy Mitchel  
1918-1925 John F. Hylan  
1926-1932 James « Jimmy » Walker

## Gouverneurs de l'État de New York

1918-1920 Alfred E. Smith  
1920-1922 Nathan L. Miller  
1922-1928 Alfred E. Smith  
1928-1932 Franklin D. Roosevelt

## Izzy et Moe

La loi Volstead rendit célèbre des soldats des deux camps. Tandis que l'étoile de Texas Guinan se levait sur Broadway, Izzy Einstein et Moe Smith devenaient le duo dynamique des agents de la Prohibition. Durant les cinq courtes années de leur carrière, Izzy et Moe firent presque cinq mille arrestations et confisquèrent plus de cinq millions de bouteilles d'alcool. Les déguisements étaient le point fort d'Izzy ; il s'en servait pour entrer dans les bars clandestins. Moe arriva ensuite dans le jeu, et la paire s'aventura dans les sous-sols de New York avec des déguisements aussi variés que des étudiants ou un mari et sa femme. Rapidement, des photos des deux dévoués agents de la Prohibition découvrirent les murs des clans de toute la ville afin que les barmans puissent les reconnaître.



Izzy Einstein

## Isidor « Izzy » Einstein

1881-1938

## Caractéristiques

APP 11	Prestance	55 %
CON 12	Endurance	60 %
DEX 12	Agilité	60 %
FOR 11	Puissance	55 %
TAI 16	Corruption	80 %
ÉDU 15	Connaissance	75 %
INT 15	Intuition	75 %
POU 15	Volonté	75 %

## Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	75

## Compétences

Pratique Artistique	
- interprétation	75 %
- violon	45 %
- trombone	50 %
- harmonica	48 %
- chant	48 %
Négociation	55 %
Imposture	70 %
Conduite	30 %
Baratin	85 %
Se cacher	45 %
Droit	55 %
Persuasion	70 %
Psychologie	55 %
Trouver Côté Caché	80 %

## Langues

Chinois: mandarin	20 %
Anglais	75 %
Français	45 %
Allemand	50 %
Hongrois	55 %
Italien	35 %
Polonais	60 %
Russe	45 %
Yiddish	75 %

## Combat

Bagarre	60 %	dég. 1d3+Impact
Arts martiaux	45 %	dég. 1d3+Impact

et la dégénération. L'interdiction des boissons alcoolisées des États-Unis ne les a pas fait disparaître ; elle n'a fait qu'augmenter le prix des alcools de qualité. En conséquence, l'alcool n'était pas inaccessible aux notables de New York. Et de nombreux bars clandestins prospères se cachaient derrière les élégantes façades des quartiers riches.

## La hiérarchie sociale de New York

## Haute Société

L'un des nombreux changements apportés par les années 20 fut un schisme dans la haute société de New York. Avant 1900, elle était composée de familles américaines au sang bleu qui croyaient à une aristocratie sociale et dont la richesse et la position étaient établies depuis longtemps. Épisodiquement, une nouvelle famille argentée rejoignait le cercle de l'élite, mais ils s'efforçaient de se conformer aux standards de sophistication existants, hérités de l'Ancien Monde. L'intégration prenait parfois une génération, mais les nouveaux membres finissaient par mériter leur pedigree social. Cette branche de la haute société traditionnelle est bien représentée dans les œuvres d'Edith Wharton et Henry James. Ses membres sont une classe privilégiée, éduquée, excluant de changer les traditions, vivant dans des manoirs austères, dont les loisirs consistent essentiellement en soirées où l'on discute art et culture. Cette description est bien sûr simplifiée et stéréotypée, mais elle permet une description rapide sans passer par de longs textes de sciences sociales.

Les nouvelles élites sociales amenées à New York par les années 20 s'opposent sur bien des points à l'ancienne aristocratie. La décennie vit l'apparition de riches hommes d'affaires, investisseurs et célébrités, tels que F. Scott Fitzgerald les peignaient souvent dans ses écrits. Contrairement aux nouveaux riches des années précédentes qui étaient rares et solitaires, ces millionnaires étaient suffisamment nombreux pour former leurs propres standards sociaux. Ils ne souhaitaient pas être contraints par le carcan de la société sang bleu ; ils voulaient s'affranchir des limites de

toute société. La musique forte, les tenues extravagantes, les modes bohèmes et les fêtes endiablées étaient leur credo. Contrairement à la haute société âgée, ils ne considéraient pas la classe défavorisée comme sous leur responsabilité. Pour ces dilettantes et ses débutants, la classe défavorisée pouvait être achetée, vendue et utilisée. De plus, ils voulaient connaître la société défavorisée plutôt que la mépriser.

## Classe moyenne

Dans les années 20, New York avait une classe moyenne grandissante. Dans certains cas, cette partie de la société était à une ou deux générations d'entrer dans la haute société, ou inversement à quelques générations de la classe ouvrière. Composée principalement de professions libérales, comme des hommes d'affaires, des avocats et des docteurs, la classe moyenne constituait une proportion modeste des habitants de la ville. La plupart vivaient à l'extérieur de Manhattan, dans les bourgs en plein développement du Queens ou de Richmond, avec des contingents moins importants à Manhattan, dans le Bronx ou à Brooklyn.

Une innovation de l'économie des années 20 fut la possibilité pour la classe moyenne de voyager et de prendre des vacances. Même sans quitter les limites de New York, les familles de profession libérale passaient leurs week-ends au Rockaways du Queens ou à Coney Island dans Brooklyn. L'économie florissante et l'explosion de la bourse changèrent leurs appartements et leurs métros en maisons et en automobiles. Les plus fortunés dansaient dans les boîtes de nuit, dinaient dans les restaurants et se distraisaient dans les théâtres et les restaurants de Broadway.

## Classe ouvrière

La prospère industrie de New York nécessitait un flot incessant d'ouvriers. De l'expansion des infrastructures de la ville à la fabrication de vêtements, tout exigeait d'innombrables hommes et femmes prêts à travailler de longues heures à l'intérieur ou à l'extérieur. Leur sort consistait en un travail difficile pour une vie de misère. La majorité habitait en clapiers. Certains pouvaient se payer de meilleures demeures, généralement un studio ou un appartement à bas prix. Ils vivaient près de leur travail, alors que le métro permettait aux masses de la Grande Pomme de voyager à travers les bourgs pour seulement un nickel. Cela ouvrait le parc du Bronx Park et Coney Island à la classe ouvrière, tandis que leurs maigres salaires leur faisaient se serrer la ceinture. Les distractions se limitaient à des théâtres bas de gamme, des billards mixtes et des bars clandestins.

Pour représenter les tribulations sociales entre les investigateurs et les personnages non-joueurs à l'autre bout de l'échelle sociale, le gardien peut appliquer une pénalité en divisant par deux les compétences d'influence comme Négociation, Baratin et Persuasion. N'utilisez cette pénalité que lors d'interaction entre membres de la classe ouvrière et de la haute société, où lorsqu'un personnage est pris pour un membre de ces classes.

## La Renaissance de Harlem et la question raciale

Comme la nation dans son ensemble, le New York des années 20 était empoisonné par les préjugés raciaux. Les noirs n'avaient pas le droit d'entrer dans la plupart des magasins, des restaurants, des hôtels et des écoles. On les empêchait d'habiter dans de nombreuses parties de la ville, soit en leur refusant de louer ou d'acheter une propriété, soit par la menace physique. De plus, ils avaient un choix limité quant aux carrières et aux métiers. Les noirs recevaient généralement des salaires inférieurs et travaillaient principalement comme ouvriers ou domestiques. Même dans Harlem, qui avait la plus grande concentration de noirs de la ville, les embauches étaient rares et mal payées. Et pourtant, malgré l'anathème de préjudice empoisonnant les rues de la ville, les germes d'une révolution culturelle prenaient racines dans la Grande Pomme. Pendant des années après la guerre de Sécession, les noirs ont migré du sud vers New York. Dans les années 1900, un creux dans le marché de l'immobilier et des loyers

élevés firent que les propriétaires avaient du mal à trouver des locataires, ce qui créa une opportunité pour les noirs. S'ils étaient prêts à payer cinq dollars supplémentaires par mois, ils purent emménager dans le premier clapier noir à Harlem (133<sup>e</sup> rue ouest, N° 31). Alors que les années 20 approchaient avec toujours plus de troubles raciaux et de lynchages de noirs dans le sud profond, la population noire de Harlem augmenta rapidement. En 1919, plusieurs blocs dans le bourg étaient devenus le foyer de noirs new-yorkais. Cela cultiva un sentiment de communauté et l'envie de développer une nouvelle forme de culture. Sous l'impulsion d'intellectuels tels que W. E. B. DuBois ou Alain Locke, la Renaissance de Harlem débuta.

Plusieurs événements uniques eurent lieu à Harlem tandis que la colonie noire s'étendait. Des journaux et des magazines noirs donnent une voix à la communauté. Bien que le *New York Age* est paru dès 1881, d'autres comme *Amsterdam News*, *The Challenge*, *The Crisis*, *The Messenger*, *Negro World* et *Opportunity* ne furent publiés que lorsque le district se développa. De même, des avocats ou médecins



Moe Smith

### Moe Smith

7-1960

#### Caractéristiques

APP	12	Prestance	60%
CON	14	Endurance	70%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	17	Puissance	85%
TAI	17	Compulso	85%
ÉDU	16	Connaissance	80%
INT	13	Intuition	65%
POU	13	Volonté	65%

#### Valeurs dérivées

Impact	+1d6
Points de Vie	16
Santé Mentale	65

#### Compétences

Complaisance	45%
Pratique Artistique:	
- interprétation	65%
Négociation	75%
Crédit	30%
Athlétisme	38%
Conduite	40%
Équitation	45%
Baretin	65%
Médecine:	
- légale (détection de l'alcool)	45%
Se cacher	40%
Droit	45%
Bibliothèque	30%
Métier: serrurier	30%
Persuasion	55%

#### Sciences de la vie:

- pharmacologie (détection de l'alcool de mauvaise qualité et fabrication de Mickey Finn*)	40%
Photographie	15%
Psychologie	45%
Discrétion	20%
Trouver Objet Caché	55%

#### Langues

Yiddish	60%
---------	-----

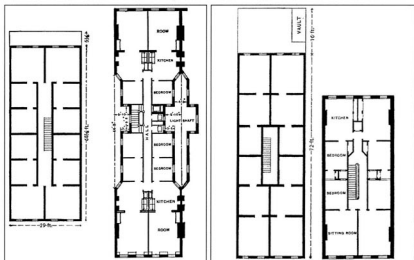
#### Combat

Bagarre	75%	dég. 1d3+Impact
Arts martiaux	55%	
Matraque	45%	dég. 1d6+Impact
Revolver cal.38	45%	dég. 1d10

\*: En argot, un Mickey Finn désigne une boisson alcoolisée dans laquelle on ajoute une drogue, généralement de l'hydrate de chloral, et que l'on passe en douce à une future victime. (NdT)



Un district à clapiers



Nouvel aménagement comparé à un immeuble plus petit

Plans des anciens logements





Lucky Luciano

## Lucky Luciano

À l'âge de neuf ans, Salvatore Lucania émigra avec sa famille depuis la Sicile vers New York. Là, il grandit dans les rues du Lower East Side. Il se fit rapidement aux gangs et au crime de la grande ville. À l'époque de la Prohibition, Salvatore était devenu Charlie Luciano et il était prêt à faire des affaires. Ayant des compétences d'administrateur, Charlie organisa les contrebandiers et les racketteurs de New York et il géra la conglomération comme une entreprise. Au début des années 30, Lucky Luciano contrôlait un syndicat du crime immense et toujours en expansion qui lui rapportait des millions chaque année.

Charlie « Lucky » Luciano, Parain du Syndicat, 1897-1962

### Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
EDU	12	Connaissance	60 %
JNT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

### Compétences

Comptabilité	40 %
Crédit	60 %
Athlétisme	45 %
Droit	25 %
Persuasion	60 %
Savoir citadin: New York	70 %

### Langues

Sicilien	80 %
----------	------

### Combat

Bagarre	65 %	dég.	1d3+Impact
Revolver cal.45	65 %	dég.	1d10+2

## Règles optionnelles pour les clapiers

Les districts à clapiers étaient des endroits sordides et crasseux où des bâtiments délabrés se tenaient parfois côte à côte, sans le moindre espace entre eux, s'élevant jusqu'à six étages. On accédait aux immeubles ne bordant pas la rue en passant à travers d'autres clapiers, souvent sans jamais voir le soleil. Les New-Yorkais prudents apprenaient à marcher sur les toits des bâtiments, passant de l'un à l'autre jusqu'à ce qu'ils arrivent à une nouvelle rue ou au clapier qu'ils cherchent. Pour évoquer cette atmosphère, le gardien peut exiger des investigateurs qu'ils effectuent des tests d'Orientation pour retrouver leur chemin dans ce dédale de béton. Les couloirs plongés dans la pénombre et les escaliers bran-

lants rendent également les poursuites difficiles. Des tests d'Orientation peuvent améliorer les chances de se cacher ou d'échapper à ses poursuivants. De plus, les personnages peuvent effectuer des tests d'Athlétisme: Saut par-dessus la rambarde d'un escalier pour le descendre plus vite. Un échec provoque la perte de 1d3 points de vie dus à la chute dans l'escalier.

En raison de l'environnement dangereux des clapiers, et de l'état précaire des édifices en eux-mêmes, le gardien peut utiliser la table d'Événements dans un District à Clapiers lorsque les investigateurs visitent ces affreux secteurs urbains. Le gardien est libre de modifier la table selon sa convenance.

## Contagion

Sur un test de Contagion raté, le gardien peut décider que les investigateurs toussent, éternuent ou présentent d'autres symptômes à un moment important, comme lors d'une planque.

### Grippe

Maladie virale et épidémique, elle se transmet principalement par voie respiratoire. Le virus n'a été isolé définitivement qu'en 1933 et les premiers vaccins datent de la fin des années 40.

Contagion	30 %
Rapidité	Lente (Jours)
Virulence	10
Stade 1	Mal à la gorge, fièvre et toux. Le personnage est dans un état de santé <b>Fiévreux</b> .
Stade 2	Fortes fièvres, trouble de la coordination, vertiges. Le personnage est dans un état de santé <b>Fiévreux et Fatigué</b> .
Stade 3	Aggravation des symptômes. Le personnage est dans un état de santé <b>Fiévreux et Épuisé</b> .
Stade 4	Décès
Vaccin	60 % (dès les années 50)
Traitement	Repos et antiviraux (à partir des années 30)

### Rhume

Maladie bénigne suite à un coup de froid.

Contagion	20 %
Rapidité	Lente (Jours)
Virulence	8
Stade 1	Mal à la gorge, fièvre et toux. Le personnage est dans un état de santé <b>Fiévreux</b> .
Traitement	Antalgiques

### Coqueluche

La coqueluche est une infection respiratoire, longue et épuisante pour l'organisme. Elle se transmet par voie respiratoire. Jusque récemment, il était prescrit un passage en altitude pour vaincre la maladie. Nombre de baptêmes de l'air ou séjours à la montagne ont ainsi été prescrits comme remède... bien qu'inefficace!

Contagion	70 % si contact proche, 40 % sinon
Rapidité	Très lente (semaines)
Virulence	16
Stade 1	Des symptômes similaires au rhume apparaissent en 48 heures. Mal à la gorge, fièvre et toux. Le personnage est dans un état de santé <b>Fiévreux</b> .
Stade 2	Aggravation des symptômes. Crises de toux pouvant aller jusqu'à 1 heure. Le personnage est dans un état de santé <b>Fiévreux et Épuisé</b> .
Stade 3	Phase de déclin (en général au bout de 9 à 10 semaines). La maladie repassa automatiquement au Stade 1, puis disparaît.
Vaccin	95 % (à partir de 1940). Une personne ayant contracté la coqueluche est immunisée pendant plusieurs années (égales à sa CON2)
Traitement	Antibiotiques

### Tuberculose

Cf. 8<sup>e</sup> édition française de L'Appel de Cithulhu, page 163

noirs pratiquaient dans l'enceinte de Harlem. Des artistes, des poètes et des musiciens prospérèrent et furent soutenus par les leaders culturels. Des hommes d'affaires noirs investirent dans la communauté, ouvrant des restaurants, des théâtres et de nouveaux magasins. Simultanément, les New-Yorkais blancs firent preuve d'un intérêt grandissant pour la culture noire. Cette curiosité plaça Harlem sous les projecteurs.

Les classes moyennes et supérieures blanches aspiraient à connaître l'ambiance de la culture noire à Harlem. Des boîtes de nuit comme *Connie's Inn*, le *Cotton Club*, le *Savoy Ballroom* et *Small's Paradise* appartenaient à des blancs et avaient une clientèle blanche. Les noirs n'avaient pas le droit d'entrer dans ses clubs, sauf pour y travailler. Les grands spectacles mêlant chant et danse visant à satisfaire les

envies de leur clientèle blanche étaient les points forts de ses lieux de la nuit. Leurs profiteurs devinrent riches, et peu de noirs en profitèrent.

Alors que la vie nocturne de Harlem prospérait et rugissait pendant les années 20, les tambours du progrès battaient durant la journée. Des entrepreneurs noirs ouvrirent des théâtres et des clubs non soumis à la ségrégation, augmentant les opportunités d'embauches en dehors du service et du divertissement. Les publications noires imprimèrent les écrits d'auteurs noirs, commentèrent la musique et les livres noirs, et employèrent des imprimeurs, des éditeurs, des cadres, des commerciaux et des secrétaires. L'hôpital de Harlem employait des docteurs et des infirmières noirs, et lança un projet de formation médicale pour noirs. Des



### Compétence optionnelle: Savoir urbain: New York 25 %

Les investigateurs vivant à New York depuis six mois ou plus connaissent sans doute les quartiers et les bourgs. Ils peuvent donc utiliser la compétence **Savoir urbain**: New York pour accéder à cette connaissance. Un test de **Savoir urbain**: New York fournit des informations sur les districts de la ville, l'emplacement des bâtiments et des monuments, des magasins, des lieux de distraction et des contacts utiles. Par contre, même un test réussi n'inclut pas que l'investigateur s'est rendu sur place ou connaît personnellement le contact. Un investigateur ne possédant pas la compétence **Savoir urbain**: New York, mais ayant vécu à New York pendant au moins six mois peut faire un test d'intuition.

une solution à la surpopulation et au manque d'espace de New York au début du XIX<sup>e</sup> siècle. Les clapiers, parfois construits sur des parcelles ne faisant que 8 mètres de large, pouvaient accueillir plusieurs familles à un prix relativement bas dans un espace réduit. Cette solution déclencha la construction d'innombrables clapiers le long du Lower East Side. Des milliers de personnes s'entassèrent dans ces bâtiments sans fenêtres qui fournissaient à peine plus qu'un abri contre les éléments.

La tendance se poursuivit tandis que les propriétaires tiraient profit de ces bâtiments peu coûteux. Toutefois, en 1901, deux lois d'urbanisme avaient été votées pour améliorer les conditions de vie déplorables dans les clapiers. La première, de 1867, exigeait l'ajout d'un cabinet de toilette par vingt résidents. Cette réglementation stricte fut suivie d'une autre en 1879 qui imposait à tous les appartements neufs d'avoir un accès vers l'air libre. Cela fut généralement réalisé en ajoutant des puits de ventilation à l'extérieur du bâtiment et en percant des fenêtres dans le puits au niveau de chaque appartement. Mais la loi la

plus dure arriva en 1901. Fortement soutenue par le gouverneur de l'État de New York, Théodore Roosevelt, elle interdisait la construction d'immeuble sur des parcelles de 8 mètres de large, prohibait l'utilisation de toute la parcelle pour l'immeuble, exigeait que toutes les toilettes soient construites dans l'immeuble, augmenta leur nombre à une pour deux familles et spécifia qu'un éclairage naturel et artificiel devait être disponible dans chaque pièce d'un appartement.

Les clapiers érigés après le passage de cette loi furent appelés « immeubles Nouvelle Loi ». Ceux construits avant 1901 étaient quant à eux des « immeubles Ancienne Loi ». Contrairement aux lois d'urbanisme précédentes, la loi de 1901 obligeait les propriétaires à transformer leurs bâtiments, ce qui réduisait leurs profits. Ce coût fut naturellement reporté aux locataires. Dans les années 20, même avec ces lois, les clapiers étaient toujours surpeuplés et les loyers élevés. Les locataires sous-louaient souvent une chambre pour payer le loyer mensuel. Bien que les inspecteurs de l'urbanisme examinaient les bâtiments pour vérifier leur conformité, de

## Agenda de la ville de New York

Cette liste présente les événements les plus populaires célébrés à New York au cours de l'année. Certains n'ont pas de date fixe et ont lieu au moment le plus opportun durant le mois.

Janvier	Février	Mars
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chinatown fête le nouvel an chinois</li> <li>• Madison Square Garden, Bal des pompiers</li> <li>• Madison Square Garden, Bal de la police</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Madison Square Garden, Championnat de l'Athletic Club de New York</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17 : 5<sup>e</sup> Avenue, Parade de la saint Patrick</li> <li>• Madison Square Garden, Tournoi de boxe amateur des Golden Gloves</li> </ul>
Avril	Mai	Juin
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 : 5<sup>e</sup> Avenue, Parade du Jour de l'Armée</li> <li>• 5<sup>e</sup> Avenue, Parade de Paques</li> <li>• Pratt Institute, Exposition artistique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1<sup>er</sup> : Parade de la Fête du Travail</li> <li>• Ouverture de Coney Island</li> <li>• Travers Island, Jeux de printemps de l'Athletic Club de New York</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelham Parkway (Bronx), Exhibition de Roses</li> </ul>
Juillet	Août	Septembre
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 : Fête de l'Indépendance</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier lundi : Réjouissances de la Fête du Travail</li> <li>• Coney Island, Mardi Gras</li> <li>• Travers Island, Jeux d'automne de l'Athletic Club de New York</li> </ul>
Octobre	Novembre	Décembre
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cérémonies du Jour des Amérindiens</li> <li>• Ouverture de la saison du Philharmonique de New York</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• New York Botanical Gardens (Bronx Park), Exhibition de Chrysanthèmes</li> <li>• Broadway, de la 110<sup>e</sup> rue à la 34<sup>e</sup> rue, Parade de Thanksgiving de Macy</li> </ul>	

### Règle optionnelle

#### Suivez cette voiture !

Des investigateurs possédant la compétence **Savoir urbain**: New York et ayant au moins six mois d'expérience dans la Grande Pomme peuvent employer leur connaissance de la ville pour trouver des raccourcis et déguerpier. Lors d'une poursuite en voiture, quand un personnage souhaite prendre un virage brusque dans une allée ou une rue, ou suivre un raccourci à travers le trafic pour rejoindre sa proie, il peut faire un test de **Savoir urbain**: New York en complément de son test de Conduite. D'abord, l'investigateur ou le personnage non-joueur effectue un test de **Savoir urbain**: New York. En cas de succès, il bénéficie d'un bonus de 10 % en Conduite pour sa prochaine action. Réciproquement, son adversaire peut utiliser la même tactique pour déjouer le projet du personnage. En cas de poursuite à pied, il va de soi que cette règle peut également s'appliquer.

nombreux propriétaires étaient lents à mettre les changements en œuvre, ou trouvaient la corruption plus économique que la rénovation. Les cliapiers posaient d'énormes risques d'incendie et constituait un terreau idéal pour les maladies. Le taux de mortalité dans les districts à cliapiers atteignait parfois cinquante pour cent de plus que dans d'autres parties de la ville.

## Se déplacer dans la ville

Tout le monde a en tête l'image de millions de New-Yorkais s'entassant dans les métros et se bousculant sur les trottoirs, avec de longues files de bus, de voitures et de camions sur les rues et les avenues. Même durant les années 20, des millions de gens parcouraient la ville chaque matin et chaque soir, allant et revenant du travail en métro, en métro aérien (le El), en bus ou en voiture. La situation était encore aggravée par le fait que l'automobile, qui remplaçait presque totalement les chevaux et les attelages, avait fait des déplacements urbains une distraction pour beaucoup de New-Yorkais, provoquant des bouchons et des ralentissements les week-ends. Lors de leurs déplacements dans la ville, les investigateurs vont probablement connaître des retards et des difficultés causées par l'important trafic de jour.

### Métro aérien

Depuis les années 1870, le métro aérien (ou El, pour *Elevated Rail*) transporte des passagers dans les bourgs. Entrant d'abord en service à Manhattan, puis à Brooklyn, le El devint une part essentielle du transport en commun de la ville, atteignant des lieux inaccessibles au métro souterrain. Dans les années 20, le El était géré par l'*Inter Borough Transit Corporation* (IRT) et la *Brooklyn-Manhattan Transit Corporation* (BMT), toutes deux propriétés de la municipalité. Le prix était de cinq cents. Le El fonctionne 24 heures sur 24.

### Métros

Dans les années 20, les métros souterrains sont le transport en commun le plus fréquenté de la ville. Géré par l'IRT et le BMT, l'accès au métro est commode et économique. Pour 5 cents, un passager pouvait parcourir l'intégralité d'une ligne, quoique le transfert vers un autre système coûtait 2 cents. À cause de la surpopulation, la ville entama la construction d'un troisième système de métro, l'*Independent Subway System* (IND), mais il ne sera pas opérationnel avant les années 30. Comme le El, les métros fonctionnent 24 heures sur 24.

### Bus et trolleybus

À la fin des années 20, la présence des bus et des trolleybus s'est considérablement réduite

dans les bourgs de Manhattan, du Bronx et de Brooklyn. Dans les bourgs encore ruraux du Queens et de Richmond (Staten Island), les bus sont d'usage plus courant à cause de l'accès limité aux métros. Les tickets coûtent 5 cents par personne.

### Taxis

Une pléthore de taxis existait sur la Grande Pomme dans les années 20. Ils étaient plus chers que les transports en commun municipaux, mais amenaient leurs passagers directement à destination et les conducteurs connaissaient souvent bien la ville. Un test de Négociation, de Baratin ou de Persuasion permet de convaincre un taxi de conduire un investigateur à un clandé et d'obtenir une carte de visite permettant d'y entrer. Les tarifs des taxis sont variables, avec une moyenne de 15 cents pour le premier quart de mile et 5 cents par mile supplémentaire.

### Ferries

Les ferries transportent des passagers à Coney Island, Bedloe Island (où se dresse la Statue de la Liberté), Richmond (Staten Island) et beaucoup d'autres endroits à New York et dans le New Jersey. Ils étaient un spectacle courant dans les années 20. Sans accès par la route à ces endroits, le seul moyen de s'y rendre était par l'eau. Pour aller à Richmond ou sur les îles de la baie de New York, les investigateurs devront emprunter un ferry. Le South Ferry Pier, dans Downtown Manhattan est le point de départ et d'arrivée du ferry de Richmond et des îles de la baie. À Richmond, les ferries s'arrêtent à Saint George. Les ferries ne naviguent que pendant la journée, partant toutes les demi-heures. Un ticket coûte 5 cents par personne et 40 cents par véhicule.

### Les rues de New York

Les routes de l'île de Manhattan peuvent être divisées en avenues et en rues. Les avenues vont généralement du nord au sud. Elles croisent les rues qui vont, elles, d'est en ouest. Certaines avenues ont des noms, comme Lenox Avenue ou Madison Avenue, mais elles ont aussi un numéro. Les numéros des avenues vont croissant de l'est à l'ouest, de la Première Avenue à la Dixième Avenue. De même, certaines rues ont des noms et des numéros. Au sud d'Houston Street (SoHo), elles ont surtout des noms. Au nord d'Houston Street, elles ont surtout des numéros. Les numéros de rue vont croissant vers le nord de Manhattan. Comme dans la plupart des villes, ces règles sont parfois contredites. Les parties les plus anciennes de la Grande Pomme, les zones du peuplement originel hollandais, y compris Downtown Manhattan, ont une disposition plus erratique. C'est frappant dans Greenwich Village, où les rues ont des noms et des numéros et partent dans toutes les directions. Les autres bourgs ne suivent pas ce système, ou aucun autre d'eux.

### Voyager dans la grande ville

Les voyages dans New York paraissent compliqués aux nouveaux venus, et parfois même aux résidents de longue date. Se rendre d'un point à un autre peut être plein d'embûches provoquées par les retards, le manque de place, les pannes et les accidents. Pour recréer le bouillonnement des voyages dans une grande ville dans l'*Appel de Cthulhu*, le gardien peut se servir des règles optionnelles suivantes. Nous conseillons de ne les utiliser que dans des circonstances dramatiquement adaptées. On suppose que le trafic de New York fait partie de la vie courante, et les New-Yorkais s'attendent à des retards lorsqu'ils vaquent à leurs affaires quotidiennes.

### Transports en commun, ferries, taxis et automobiles privées

Les investigateurs utilisant les transports en commun ou conduisant eux-mêmes dans un véhicule peuvent rencontrer de longues files ou foules aux stations, des bouchons dans le trafic, des accidents ou des ennuis mécaniques provoquant des retards. Pour simuler tout ceci, utilisez la table suivante.

### Table de voyage urbain

Test de Volonté	Résultat
Réussite spéciale	Pas de retard
Réussite normale	Retard de dix minutes
Échec	Retard d'une heure
Maladresse	Ennuis mécaniques, retard de 102 heures

## Les loisirs

### Théâtres

Le théâtre est l'une des plus anciennes formes de distractions de la Grande Pomme, et l'un des passe-temps les plus populaires des années 20. Ils présentent indifféremment des pièces, des comédies musicales, des concerts ou des spectacles burlesques. Les New-Yorkais et les touristes descendent par milliers sur la *Grande Voie blanche* (aussi connue sous le nom de Broadway) les nuits de semaine et le week-end. Ils remplissent les salles et les music-halls éparpillés autour de Broadway Avenue dans le district de Times Square. Des matinées sont proposées le mercredi et le samedi, et on peut acheter des tickets pour tous les spectacles à la caisse ou dans de nombreux hôtels.

En dehors de leur rôle purement divertissant, beaucoup de théâtres de New York servaient aussi de vecteurs sociaux. Il était souvent plus important socialement et politiquement d'être vu au théâtre que de voir le spectacle lui-même. Pour obtenir des tickets pour un spectacle populaire ou socialement réputé, les investigateurs doivent réussir un test de Crédit ou de Négociation.

### Cinémas

Dans les années 20, la taille des cinémas grandit en même temps que la popularité des films d'Hollywood. L'absence du public capté par les films durant les premières années du cinéma fut sévèrement ressentie par le district des théâtres de New York. Les salles de

spectacle et les music-halls, qui se considéraient comme les « vrais théâtres » s'appuyèrent sur des décors et des architectures extravagantes, des enseignes lumineuses et de grands divertissements pour garder leur public. Pour ne pas être en reste, Hollywood finança d'énormes palais du cinéma, offrant des milliers de places assises. Des intérieurs scintillants promettaient un confort digne des rois, tandis que les restaurants et les arcades fournissaient d'autres divertissements. Plusieurs palaces avaient aussi une scène pour des spectacles burlesques. Certains palais du cinéma allèrent jusqu'à proposer des haltes-garderies, des niches pour animaux domestiques et des infirmeries. Édifiés côte à côte avec les vrais théâtres, ces bastions tapageurs du pouvoir d'Hollywood faisaient la publicité de leurs films avec des lumières vives et des images de vedettes de l'écran sur leurs façades. Des matinées étaient proposées presque chaque jour, tout comme les séances de minuit. Beaucoup de palais ne fermaient qu'après 3 heures du matin passées.

### Boîtes de nuit

La musique, la danse, la fête et la boisson étaient les fondations des boîtes de nuit de New York. Depuis la chic Park Avenue jusqu'à Harlem à Manhattan, en poussant jusqu'aux lointaines frontières du Bronx, du Queens et de Brooklyn, les boîtes de nuit des années 20 proposaient des distractions faites sur mesure pour l'élite de la cité. Avec un prix d'entrée allant de 2 à 25 dollars, seuls les aisés pouvaient se permettre ces lieux à la mode. Les clubs les plus huppés de New York avaient de longues listes d'attente, ou nécessitaient des contacts rien que pour y entrer. Souvent, ces clubs exclusifs augmentaient leurs tarifs quand ils commençaient à se remplir. Pourtant, les débutants et les dilettantes, impatientes de s'acheter du bon temps et de balayer leur ennui, se pressaient chaque nuit dans ces établissements.

L'admission dans ces clubs exclusifs était déterminée par plusieurs facteurs, dépendants de leur direction. Quelques clubs privés exigeaient un abonnement, coûtant jusqu'à 200 dollars à l'année. Les boîtes semi-publiques nécessitaient parfois d'avoir des contacts ou des références, tandis que les boîtes publiques acceptaient tous ceux qui pouvaient s'acquitter du droit d'entrée et avaient l'air de pouvoir dépenser de l'argent à l'intérieur. Les investigateurs visitant ces établissements peuvent avoir besoin soit de montrer une carte de visite acquise auprès d'un habitué ou d'un chauffeur de taxi employé par le club, soit de réussir un test de Crédit ou, dans certains cas, de Baratin ou de Persuasion pour franchir les portes.

À l'intérieur, les investigateurs trouveront des carafes d'eau à 2 dollars, des toniques et des cocktails à 5 dollars le verre. S'ils veulent boire de l'alcool et n'ont pas amené le leur, ils doivent user de Baratin ou de Persuasion auprès du maître d'hôtel, à moins qu'ils soient des habitués ou soient accompagnés d'un habitué. Dans les clubs huppés, le Rye (du whisky canadien) atteint 20 dollars la bouteille et le Scotch 25 dollars.



Carte de membre de danse

## Clandés (Speakeasy)

On trouve à New York des bars clandestins de toutes formes, tailles et couleurs. Presque chaque quartier de la ville possédait un de ces points d'eau. Ils étaient dissimulés dans les penthouses de Park Avenue, dans les caves de Harlem, dans les maisons de famille du Bronx, dans les magasins de bricolage, les immeubles de bureau, les salons de thé et les restaurants de toute la ville. Le plus étonnant était peut-être celui caché derrière la façade d'une synagogue sur le Middle East Side de Manhattan.

L'entrée dans la multitude de clandestés de la cité était aussi diverse que leurs déguisements. Dans l'espoir de faire classe, de nombreux établissements avaient des cartes de membre, qui étaient distribuées presque rituellement par le gérant ou le propriétaire du clandesté. L'authenticité de ces cartes pouvait être renforcée par la signature du distributeur à l'arrière. Ces cartes n'ouvraient pas seulement la porte du clandesté qui les distribuait, mais aussi celles d'autres bars souhaitant élargir sa clientèle.

Une autre partie des clandestés était plus brutaux; des portes solides avec une cloche et un judas coulissant assurant la sécurité. Ces endroits n'acceptaient que les habitués, ou les gens qui ressemblaient aux réguliers, ou qui prétendaient être un habitué, ou qui prétendaient connaître quelqu'un qui était un habitué, ou qui mentionnaient le nom d'un taxi travaillant pour le clandesté. Ils employaient parfois des mots de passe comme « Je viens de la part de Sweeney » ou « C'est Joe qui m'envoie ».

## Lieux new-yorkais en une minute

Il y a trop d'endroits pour tous les citer dans cet ouvrage. Voici plutôt une courte liste d'hôtels et de boîtes de nuit que le gardien pourra compléter à sa guise.

### Hôtels

#### Uptown

Manhattan Towers (Broadway av. & 76<sup>e</sup> rue); Midtown Hotel (Broadway av. & 61<sup>e</sup> rue); Emerson Hotel (166<sup>e</sup> rue & 75<sup>e</sup> rue).

#### Midtown

Blackstone Hotel (58<sup>e</sup> rue, N° 50); Gotham Hotel (5<sup>e</sup> av. & 55<sup>e</sup> rue); Hampshire House (Central Park South, N° 50); Barclay Hotel (Lexington av. & 48<sup>e</sup> rue); Capitol Hotel (8<sup>e</sup> av. & 56<sup>e</sup> rue); Vanderbilt Hotel (Park av. & 34<sup>e</sup> rue); Pennsylvania Hotel (7<sup>e</sup> av. & 33<sup>e</sup> rue); Imperial Hotel (Broadway av. & 32<sup>e</sup> rue).

#### Downtown

Lafayette Hotel (University Pl. & 9<sup>e</sup> rue); Ledonia Hotel (28<sup>e</sup> rue est, N° 42); Arlington Hotel (25<sup>e</sup> rue ouest, N° 18).

### Boîtes de nuit

Havana Madrid (Broadway av. & 51<sup>e</sup> rue); Stork Club (53<sup>e</sup> rue est, N° 3); Small's Paradise (7<sup>e</sup> av. & 153<sup>e</sup> rue); Connie's Inn (7<sup>e</sup> av., N° 2221); Savoy Ballroom (Lenox av., N° 596).



**FREE OFFER**

1 1/2 PINT CHICKENCOCK RYE OR 1 BOTTLE HIGH & DRY GIN WITH EACH PURCHASE OF \$3.50 OR OVER.  
 1 PINT HIRAM WALKER'S CANADIAN CLUB RYE OR 1 QT. GIBLEY'S GIN WITH EACH PURCHASE OF \$4.00 OR OVER.  
 1 QUART HIRAM WALKER'S CANADIAN CLUB RYE OR VOICE OF ANY HIGH GRADE SCOTCH WITH EACH PURCHASE OF \$10.00 OR OVER.

RYE		Case
Pints		
Golden Wedding.....	\$1.75 3 for \$4.50	\$32.00
Four Aces.....	1.75 3 for 4.50	32.00
*William Penn.....	1.75 3 for 4.50	32.00
*Old Charter.....	1.75 3 for 4.50	32.00
Old Dougherty.....	1.75 3 for 4.50	32.00
Silver Dollar.....	1.75 3 for 4.50	32.00
7 Year Old Canadian.....	3 for 8.50	54.00
Genuine Hiram Walker's Imperial	Quarts with	
new convenient screw cap.....	2 for 7.50	39.00

**Sealed in Tins**

	Pints	Case
Chickencock.....	3 for \$5.00	\$36.00
Golden Wedding.....	3 for 5.00	36.00
Knickerbocker.....	3 for 5.00	36.00

**BOURBON WHISKEY**

Indian Hill.....	3 for \$4.50	\$32.00
Coon Hollow.....	3 for 4.50	32.00
Old Log Cabin.....	3 for 4.50	32.00
*Old Crow.....	3 for 4.50	32.00

\*Convenient Drinking Cup Included

Phone SWIFT  
 ALgonquin 4-4231

All merchandise may be sampled  
 before you buy.

GIN		fi Case	Case
	Quarts		
High & Dry.....	3 for \$2.25	\$4.00	\$7.75
Picadilly.....	3 for 3.00	5.25	10.25
Nicholson.....	3 for 3.00	5.25	10.25
Gibley's.....	3 for 3.25	6.25	12.25
Burnet's White Satin.....	3 for 3.25	6.25	12.25
*House of Lords.....	3 for 3.50	6.75	12.75
Holloway's.....	3 for 3.50	6.75	12.75
Berry Bros.....	3 for 3.50	6.75	12.75
Booth's Ultra (sealed tins)	3 for 5.50	9.25	18.25

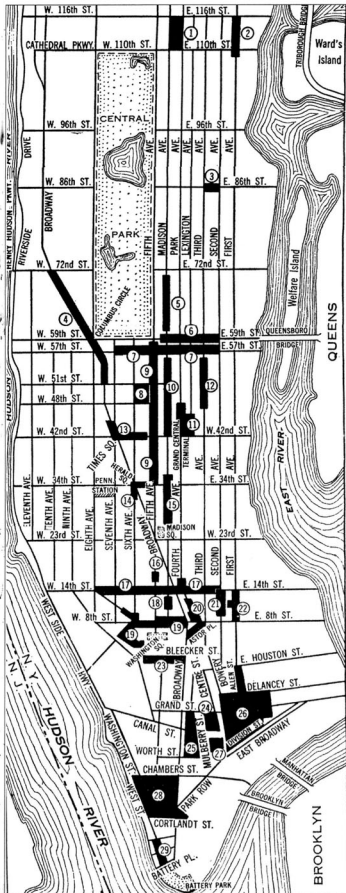
**SCOTCH**

	Quarts	Case
Johnny Walker.....	\$2.25 2 for \$4.00	\$22.00
Sandy Macdonald.....	2.25 2 for 4.00	22.00
Vat 69.....	2.25 2 for 4.00	22.00
Usher's Green Stripe.....	2.25 2 for 4.00	22.00
Teacher's Highland Cream	2.25	2 for 4.00
22.00		
King George.....	2.25 2 for 4.00	22.00
Black & White.....	2.25 2 for 4.00	22.00
McCallum's Perfection.....	2.25 2 for 4.00	22.00
Peter Dawson.....	2.25 2 for 4.00	22.00

**HIGH GRADE**

Buchanan's Oval.....	\$3.75 2 for \$7.00	\$40.00
Ne Plus Ultra.....	3.75 2 for 7.00	40.00
Lawson's Liqueur.....	3.75 2 for 7.00	40.00
Antiquary.....	3.75 2 for 7.00	40.00
(Guaranteed 20 yr. old Scotch)		
Dunbar's 40 oz.....	6.00 2 for 11.50	58.00
Campbell's 40 oz.....	6.00 2 for 11.50	58.00
Irish Whiskey.....	4.50 2 for 8.50	44.00

# Carte historique des magasins de Manhattan



## SHOPPING SECTIONS OF MANHATTAN

### KEY

1. Spanish and Latin American Shops and Market
2. Italian Shops and Market
3. German Shops
4. Automobile Row
5. Antiques, Interior Decorations, and Apparel
6. Books, Antiques, and Curios
7. Art Galleries, Antiques, and Pianos
8. International Shops
9. Fifth Avenue Fashion Center
10. Men's Wear, Antiques, and Specialty Shops
11. Foreign and High Priced Cars, Boats and Sea-Going Equipment
12. Antiques and Curios, Office Furniture and Equipment
13. Popular Price Specialty Shops
14. Popular Price Department Stores
15. Floor Coverings and Draperies
16. Men's and Boys' Apparel
17. Low Price Retail Center
18. Auction Rooms
19. Art Shops
20. Secondhand Book Market and a Department Store
21. Russian Shops
- 22, 23, 24. Italian Pushcart Markets
25. Hardware and Machinery
26. Jewish and Italian Shopping Center
27. Chinese Shops
28. Washington Market, Imported Foods, Fireworks, Radios, Garden Supplies, Ecclesiastical Goods, and Jewelry
29. Syrian, Turkish, and Armenian Shops







# Uptown Manhattan

# UPTOWN New York

# Uptown Manhattan

*New York est-elle la plus belle ville du monde? C'est possible. Aucune nuit urbaine ne ressemble à celles d'ici. J'ai regardé dans la ville par les hautes fenêtres. C'est là que les grands bâtiments perdent leur réalité et acquièrent des pouvoirs magiques. Des carrés et des carrés de feu, découpés et pris dans l'éther. Voilà notre poésie, car nous avons soumis les étoiles à notre volonté.*

Esra Pound

## Île de Manhattan

Durant les années 20, la population de l'île de Manhattan était composée d'un ample mélange social, culturel et ethnique qui en faisait le creuset de l'Amérique. L'île elle-même couvrait une superficie de plus de cinquante kilomètres carrés sur une forme oblongue d'une vingtaine de kilomètres de long pour moins de quatre kilomètres de large. Bien qu'aucune frontière naturelle ne divise l'île, les New-Yorkais y voient trois sections : Uptown, Midtown et Downtown. La plus vieille section de Manhattan est Downtown, à son extrémité sud, qui fut colonisée par les Hollandais au XVII<sup>e</sup> siècle. Dans les décennies qui ont suivi, les petites fermes et les hameaux éparpillés sur l'île de Manhattan se sont développés et se sont combinés en une seule ville.

Sur bien des points, l'Upper Manhattan dans les années 20 est un modèle réduit de la Grande Pomme dans son ensemble. Avec des universités et des hôpitaux rassemblés sur le West Side, des appartements de classe moyenne alignés dans les rues du nord, des clubs de jazz et de danse explosant à Harlem, et des cliques crasseux entourés d'usines sur l'East Side, presque tous les aspects de New York se retrouvent dans Uptown. Le gardien devrait insister sur les changements de paysage urbain lorsque les investigateurs visitent cet endroit, en décrivant les cliques surpeuplés de Harlem et l'architecture grandiose des facultés, des instituts et des universités. Ces juxtapositions soudaines sont le cœur de l'atmosphère de cet échantillon de New York.

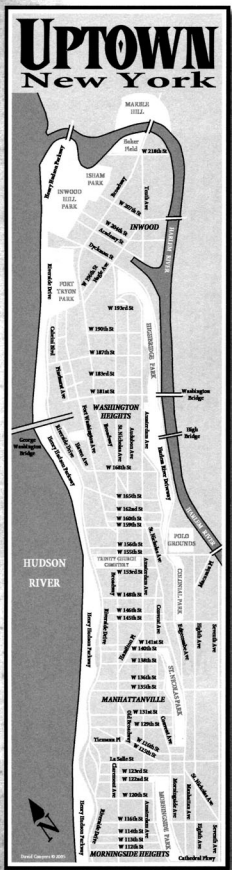
## Washington Heights

Comme Morningside Heights tout proche, ce district contient de nombreuses institutions préminentes formant des canyons artificiels le long des rues et des avenues. Des rangées de maisons bordent également les rues, bien que beaucoup seront démolies dans les années 20 pour être remplacées par des appartements pour la classe moyenne toujours plus nombreuse de la cité.

## Columbia Presbyterian Medical Center

Broadway av. de la 165<sup>e</sup> rue à la 168<sup>e</sup> rue

Ouvert au public en octobre 1928, le Columbia Presbyterian Medical Center couvre presque huit hectares, ce qui en fait le plus grand ensemble d'installations médicales et de recherches des États-Unis jusqu'à la fin des années 30. Les bâtiments sont typiques de l'architecture institutionnelle des années 20 : froide et efficace. Le Columbia Presbyterian Medical Center est un effort commun de l'université Columbia, du Groupe Hospitalier Presbytérien, de l'Hôpital Sloane pour Femmes, de l'Hôpital pour Nourrissons de New York et de l'Institut Neurologique. On trouve aussi à cet endroit l'Institut et Hôpital psychiatrique de l'État de New York, quoiqu'il ne soit pas associé aux quatre groupes précédents dans le centre médical. En attendant l'établissement d'une aile psychiatrique à l'hôpital Bellevue, c'est l'un des meilleurs endroits publics pour le traitement des troubles mentaux. Contrairement à l'Hôpital d'État de Manhattan pour les Aliénés sur Ward's Island, cette institution n'est ni surpeuplée, ni en mauvais état.



## Hubert Broughton, Membre Proéminent de l'AGS

Hubert Broughton est un magnat de la presse à la retraite et un membre proéminent de l'American Geographical Society, un membre qui finance une grande portion de ses projets. Peu après la Première Guerre mondiale, Hubert a vendu son journal, l'American Herald, et consacré sa vie à l'exploration et à la pensée. En termes plus pragmatiques, cela signifie qu'il s'est levé les mains de l'encre qui les tachaient pour mieux graver l'échelle sociale de New York en tant que mécène des sciences. Robert est un homme solide, la tête pleine de cheveux, qui grisonnent avec dignité. Il se considère comme bien éduqué, quoique son narcissisme éclipsé les opinions de nombreux autres membres de l'AGS; il doit son statut à sa généreuse contribution financière. Étant sûr de ses opinions et sujet aux esclandres, il qualifie tout projet qui ne hume pas la science conventionnelle de « somettes ». De nombreux membres moins proéminents aiment à dire que « Si c'est des somettes pour Broughton, c'est sans valeur pour l'AGS », puisque sans son appui, les « onds sont absents ou limités.

Les investigateurs souhaitant obtenir une faveur de Broughton doivent comprendre sa psychologie, ce qui est plus difficile qu'il ne paraît. Le millionnaire biaisé est immunisé envers les compliments. Il informe tous ceux qui le flattent que « Certains des esprits les plus vifs de notre monde ont tous mon intelligence accrétée et mes conseils avisés... », bien que ces compliments étaient certainement équivoques, s'ils ont même jamais existé. Il faut plus que de la flatterie pour amadouer Hubert Broughton. Si les investigateurs n'ont pas une renommée personnelle, alors il leur faudra employer celle des autres. Une réussite spéciale en d'Éloquence permet d'entrer dans les bonnes grâces de Broughton.

Les titres académiques sont également importants pour Broughton, tout comme les publications universitaires et les succès scientifiques. Les investigateurs espérant l'impressionner de cette façon doivent réussir un test de Statut académique ou de Crédit. Des investigateurs rusés peuvent apprendre une faiblesse de Broughton auprès de ses camarades de l'AGS, ou grâce à un test de Psychologie. Il souhaite participer à une expédition importante. Promettre de l'emmenner le convainc rapidement, tant que l'expédition ne lui semble pas être des « somettes ». S'ils suivent cette tactique, les investigateurs reçoivent un bonus de +25 % sur leurs tests d'Éloquence ou de Statut académique vis-à-vis de Broughton.

## American Geographic Society

### Broadway & 155<sup>e</sup> rue

Consacré à l'exploration, la découverte et la recherche, l'American Geographic Society est une ressource utile pour les investigateurs. La Société, fondée en 1852, est respectée et estimée par de nombreux membres influents de l'aristocratie New-Yorkaise. Si les vastes bibliothèques et collection de cartes de la Société sont ouvertes au public, des membres proéminents de l'AGS ne tolèrent pas que les investigateurs vocifèrent à propos d'étranges races oubliées ou se lancent dans des recherches qui pourraient souiller la réputation honorable de la Société. Cela signifie que les investigateurs doivent garder secrète la véritable nature de leur travail de tous les membres de l'AGS, sauf ceux qui font preuve de la plus grande ouverture d'esprit. La Société fournit des

fonds pour les expéditions et les projets de recherche méritoire et promettant de reculer les frontières de la science.

Les gens de l'American Geographic Society se réunissent deux fois par mois. Une donation est exigée pour adhérer à l'AGS.

## Mausolée et cimetière de l'Église de La Trinité

### Amsterdam av. & 153<sup>e</sup> rue

Le cimetière de La Trinité appartient à l'église de La Trinité (cf. page 78). Construite en 1915, la chapelle de style gothique américain surplombe l'un des plus grands cimetières de New York, qui date de 1843. Les pierres tombales portant des noms de familles new-yorkaises comme Astor ou Bleecker reposent parmi les arbres centenaires. Le cimetière a été utilisé pendant toutes les années 20.



Hubert Broughton

## Hubert Wade Broughton, membre proéminent, 51 ans

### Caractéristiques

APP	10	Prestance	50%
CON	14	Endurance	70%
DEX	09	Agilité	45%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	12	Compulcance	60%
EDU	13	Connaissance	65%
INT	09	Intuition	45%
POU	10	Volonté	50%

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	20

### Compétences

Comptabilité	75%
Négociation	68%
Business	60%
Crédit	80%
Baratin	45%
Persuasion	35%
Navigation	25%

### Combat

Revolver cal.38 chromé avec une poignée en ivoire	26%	dégâts 1d10
---	-----	-------------



## Université de la ville de New York

Amsterdam av. de la 136<sup>e</sup> rue  
à la 140<sup>e</sup> rue

Fondée en 1849, cette université était gratuite pour les résidents de New York durant les années 20. Sur le campus se trouvent une faculté des Sciences et des Arts Libéraux, une École de Technologie, une École d'Éducation et une École de Commerce. De plus, en 1917, l'université autorisa les femmes à s'inscrire aux cours du soir, grossissant le corps étudiant et donnant aux femmes investigateurs des années 20 plus de latitude que dans d'autres cités de la même période.

## Districts de Morningside Heights et de Manhattanville

Ces deux districts du Upper Manhattan, quoique semblables dans leur architecture éclectique et la prépondérance de bâtiments institutionnels, forment des zones aux caractères distincts dans les années 20. Dans ces districts s'étalent des universités et des séminaires théologiques, des hôpitaux et des églises. L'architecture est un mélange vieux de deux siècles de styles roman, gothique et colonial, avec un saupoudrage de grès brun. Ici, les investigateurs trouveront une aide intellectuelle, artistique, spirituelle et corporelle. La rivalité entre ses monuments d'érudition est intense, et provoque du mépris, et de bonnes vieilles amitiés à coups de couteaux dans le dos. Les investigateurs devront faire attention à éviter d'être jaugé comme des hérétiques scientifiques ou religieux. Comme presque partout ailleurs sur la Grande Pomme, la corruption grasse les roues des machines institutionnelles de ces districts, mais les accomplissements professionnels et la reconnaissance du public sont les meilleurs outils.

## Manhasset Apartments

Broadway & 111<sup>e</sup> rue

Cet immeuble d'habitation fut construit peu après le changement de siècle, satisfaisant



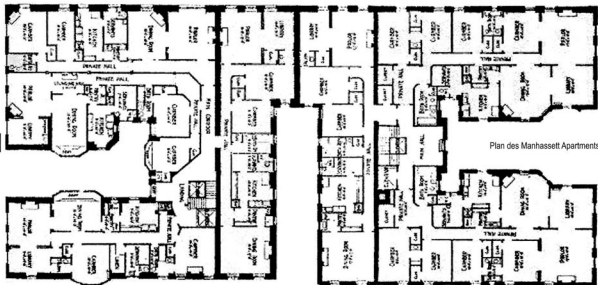
Manhasset Apartments

enfin la demande en logements de l'Upper Manhattan. Les appartements spacieux sont appréciés par la classe moyenne de la ville, et ils servent aussi de foyer à de nombreux professeurs de l'université Columbia. Si un investigateur souhaite se loger au Manhasset, il sera placé sur une longue liste d'attente. Un test réussi de Savoir urbain : New York mène rapidement un locataire potentiel à la conclusion que la corruption est le meilleur moyen de progresser rapidement sur la liste. De même, il faut réussir un test de Crédit avant qu'un appartement soit disponible. Il y a de nombreux avantages à habiter dans le Manhasset. Les résidents ont facilement des contacts avec le réseau social de l'Upper Manhattan, et si un investigateur le désire, l'appartement peut devenir un outil précieux dans les négociations. Offrir un appartement à Manhattan achète bien des amis et des faveurs.

## Tombe de Grant et Claremont Inn

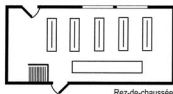
Riverside Drive

Juste au nord du Séminaire Théologique de l'Union, Riverside Drive se sépare en deux, enveloppant la tombe de Grant et Claremont Inn. Sur une colline se dresse l'imposant mausolée en marbre et en granit d'Ulysses S. Grant. À l'intérieur, dans des sarcophages,

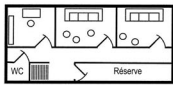


Plan des Manhasset Apartments

## Gray's Sheet Music



Rez-de-chaussée



Sous-sol

## Mélodies obsédantes

Une interprétation parfaitement réussie d'Échos dans l'Espace crée une chanson aussi belle que singulière. Tous ceux qui l'entendent désirent l'entendre indéfiniment, à moins d'obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté. Une interprétation correcte du morceau fonctionne comme un sort de Contacter Tru'Nembra. L'interprète perd 1d6 points de Santé Mentale et 1 POU. À la fin du morceau, le Dieu Extérieur emprunte l'esprit de l'artiste d'une mélodie écrasante, servant les besoins de

Tru'Nembra. À partir de là, l'artiste désire entendre la musique du Dieu Extérieur au moins une fois par semaine, et jouera à nouveau la mélodie à moins d'obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté pour rompre le cycle. Chaque interprétation réussie induit à nouveau une perte de Santé Mentale et de POU jusqu'à ce que le personnage soit rendu fou ou que son POU soit réduit à zéro. Dans ce dernier cas, il perd sa volonté et l'ancien maestro passe son temps le regard dans le flou, marmonnant ou sifflant l'air maudit.

## Aspects de Tru'Nembra, Rejeton du Dieu Extérieur

Les Aspects de Tru'Nembra sont des êtres immatériels, rien de plus que des ombres des sons qui résonnent dans l'esprit humain. Une fois que Tru'Nembra a été contacté par l'Intermédiaire d'Échos dans l'Espace, le serviteur obsédé du Dieu Extérieur a tendance à marmonner, siffler, chanter ou jouer sur un instrument des variations des sons inhumains qui occupent son esprit. Ces mélodies mélancoliques sont les rejetons du Dieu Extérieur et sont, d'une certaine façon contagieuse. Tous ceux qui entendent ces mélodies d'outre-monde s'aperçoivent que leur esprit les retient à leur tour. C'est ainsi que le rejeton se transfère d'un humain à un autre, sous la forme d'un air frappant et obsédant. Une personne ayant le malheur d'être l'hôte d'un Aspect de Tru'Nembra est rapidement obsédée par une variation d'Échos dans l'Espace. Le rejeton est si tenace qu'il faut obtenir une réussite spéciale à un test de Volonté pour l'expulser de son esprit. Chaque semaine de présence de l'aberration sonore provoque la perte de 1d3 points de Santé Mentale. De plus, l'hôte tente compulsivement de reproduire cette mélodie qui lui échappe, par tous les moyens possibles, bien que ce soit impossible. Cela continue jusqu'à ce que l'Aspect soit expulsé ou que l'hôte devienne fou.

reposer les restes du général Grant et de son épouse.

Plus au nord se trouve le manoir aux cadres blancs, construit en 1783, qui est maintenant un restaurant avec salle de danse et terrasse durant l'été. Le soir, l'auberge attire autant les touristes que les membres les plus grégaires des facultés et instituts des alentours.

## École de Musique Juilliard

Claremont av., N° 120-130

Créée en 1920 par la Juilliard Musical Foundation, qui résultait du testament d'Augustus D. Juilliard, L'École de Musique Juilliard acquit rapidement la réputation d'une des meilleures écoles de musique de la nation. Avec un recrutement à la croissance rapide, Juilliard attirera bientôt des étudiants de tous les États-Unis. Et avec son offre variée d'études musicales, les investigateurs trouveront sans peine un enseignant ou un étudiant ayant décelé la nature ésotérique de la musique et ses conséquences extraordinaires.

## Gray's Sheet Music, Supplies and Repairs

N° 180 La Salle Street

Ce magasin pittoresque, fréquenté par les étudiants et les professeurs des environs, vend toute sorte de musique. La vaste sélection de partitions est populaire auprès des musiciens en herbe comme des compositeurs, qui recherchent avidement un nouveau son américain capable de lutter avec le Ragtime, le Blues ou le Jazz. À cause de ces aspirations, ce magasin autrefois ignoré est en pleine ascension. La demande pour des musiques plus exotiques et diverses a poussé le propriétaire

de ce petit magasin à importer des compositions obscures de tous les coins du monde.

Le magasin compact est constitué de deux étages. Le rez-de-chaussée est rempli d'étagères de partitions, des fournitures de toutes sortes étant accrochées aux murs, avec les instruments que Gray a réparés et mis en vente. Le sous-sol accueille un atelier de réparation et deux salles de répétition pour les apprentis musiciens. C'est dans une de ces salles que Gray fait jouer Échos dans l'Espace à des prodiges potentiels, à condition qu'ils soient des virtuoses. Sous clef dans le sous-sol se trouvent des pièces détachées, d'autres cartons de partitions et une boîte en acier pour Échos dans l'Espace, la pièce aussi précieuse que dangereuse de Gray.

## Université Columbia

Broadway av. & 116e rue

Avant la révolution américaine, l'université Columbia était connue sous le nom de King's College. Établie en 1754, c'est l'une des plus vieilles universités de New York. Dans les années 20, l'université pré-Américaine s'était déployée sur plus de soixante bâtiments, allant de simples édifices en briques rouges à une architecture de style roman. De plus, Columbia avait étendu son curriculum d'arts libéraux pour inclure des écoles de médecine, d'architecture, de dentistes, d'opticiens, d'ingénieurs, de commerce, d'architecture, de bibliothécaire, de journalisme, de science politique et de philosophie. Le campus de l'université comprend le Teachers College, le Barnard College, le College of Pharmacy et le College of Physicians and Surgeons. Quoique le Séminaire Théologique de l'Union soit associé à l'université Columbia, il dispose d'une administration indépendante. De plus, l'uni-



Derrick Gray

## Derrick Gray, Fidèle de Tru'Nembra et propriétaire de Gray's Music, 47 ans

Derrick Gray a ouvert son affaire en 1915. Les débuts furent difficiles, mais quand Juilliard a été fondu tout à côté, ses profits ont aussitôt été multipliés. Désirant entretenir cette tendance, Gray a consulté tous azimuts, depuis les experts de musicologie jusqu'aux musiciens folkloriques, à la recherche de nouvelles mélodies. Ses prospectives extensives ont fini par l'amener en possession d'un morceau appelé Échos dans l'Espace, composé par Rudolph Garret, un adorateur de Tru'Nembra. À la grande frustration de Gray, l'interprétation de la composition complète lui échappait. Ses talents convenaient mieux à la réparation des instruments qu'à la maîtrise de leur jeu. Il n'était capable d'invoquer les sombres mélodies de la composition que d'une façon spectaculairement médiocre. La frustration engendrée par son absence de talent musical et le désir ardent instillé par le morceau de l'entendre dans toute sa gloire lui a lentement déterioré l'esprit. Pourtant, Gray convoite les faveurs du Dieu Extérieur, et il s'est consacré à la découverte d'un talent à la hauteur de Tru'Nembra. Dans l'espoir de découvrir un tel prodige, Gray fournit le morceau obsédant à tout musicien ou compositeur ambuleux ayant au moins 65% en Pratique Artistique : musique.

### Caractéristiques

APP	11	Prestance	55%
CON	10	Endurance	50%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	08	Puissance	40%
TAI	13	Corruption	65%
EDU	16	Connaissance	80%
INT	12	Intuition	60%
POU	10	Volonté	50%

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

### Compétences

Pratique Artistique : musique	48%
Négociation	55%
Mythe de Cithulu	5%
Baratin	20%
Métier : réparation d'instruments de musique	65%
Sciences occultes	20%
Persuasion	40%



Karl Sappington

### Professeur Sappington, professeur associé de Lettres Classiques, 45 ans

#### Caractéristiques

APP 10	Prestance	50%
CON 07	Endurance	35%
DEX 09	Agilité	45%
FOR 09	Puissance	45%
TAI 10	Corpulement	50%
EDU 19	Connaissance	95%
INT 16	Intuition	80%
POU 12	Volonté	60%

#### Valeurs dérivées

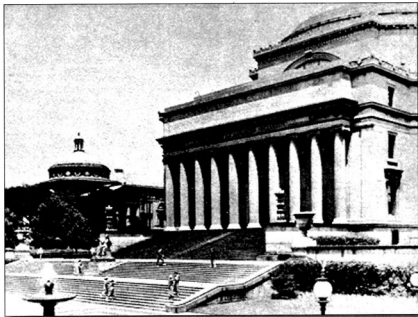
Impact	0
Statur de Vie	8
Santé Mentale	60

#### Compétences

Savoir académique	22%
Statut académique	14%
Sciences humaines : archéologie	17%
Éloquence	40%
Crédit	40%
Lettres classiques	60%
Mythe de Cthulhu	15%
Folklore	20%
Bibliothèque	65%
Sciences occultes	35%
Persuasion	50%
Psychologie	38%

#### Langues

Grec ancien	30%
Allemand	40%
Latin	47%



Université Columbia dans Uptown Manhattan

versité Columbia des années 20 n'appliquait pas la ségrégation dans ses classes, en faisant une université plus progressiste que la plupart de celles des États-Unis à cette époque.

Les investigateurs peuvent s'inscrire à Columbia pour apprendre de nouvelles compétences ou pour améliorer des compétences existantes. Cela nécessite un an d'étude dans un domaine précis. Des compétences nouvelles gagnent 1d6 pour cent après la première année, et les compétences existantes 1d10 pour cent. Toutefois, les personnages doivent toujours suivre les règles de l'Appel de Cthulhu concernant la progression des compétences. De plus, les investigateurs peuvent utiliser les ressources de l'université pour les aider dans

leurs recherches. Le gardien peut employer les ressources et le personnel de Columbia à sa convenance.

### Morningside Park et Allée de la Cathédrale

110<sup>e</sup> rue à 123<sup>e</sup> rue

Ce charmant parc a été construit sur l'un des promontoires du district de Morningside Heights, bordant Morningside Drive à l'ouest. Au point culminant du parc se dresse un demi-cercle de bancs en pierre polie entourant une grande statue de bronze de Carl Schurz,

### Professeur Pearson, professeur de Littérature Médiévale à l'université Columbia

Rudolph Pearson n'est pas un New-Yorkais de souche. Il vient d'une petite ville de Caroline du Nord : West Jefferson. Il s'est installé dans la Grande Pomme en 1920, et il a eu beaucoup de mal à s'habituer au style de vie compressée de la cité. Il regrette les champs et les montagnes de sa ville natale, mais il pense avant tout à sa carrière.

Après plusieurs années dans la cité, il a appris ses nombreux secrets : son obsession pour l'argent, sa soif de pouvoir et son aveuglement envers les miséreux. Il a aussi appris des choses bien plus sombres, inimaginables et horribles. Pearson est de loin le meilleur expert de New York sur une colonie particulière de goules qui réside sous la métropole tentaculaire. En fait, il est peut-être même le seul expert. Ses expériences l'ont également mené dans des recoins de l'existence jusqu'ici inconnus, où il a appris que d'autres choses effrayantes existent dans la ville. Les investigateurs dans le besoin trouveront certainement Pearson utile. Toutefois, il y a un prix à payer pour son assistance. Il a assez souvent tenté d'« professer », faisant des discours sur n'importe quel sujet lui passant à l'esprit. Cependant, les investigateurs doivent supporter ses longues diatribes. S'ils laissent parler leur impatience et l'interrompent, il leur suggérera de trouver de l'aide ailleurs.

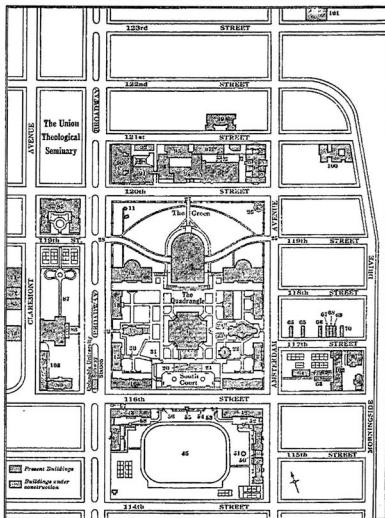
Des investigateurs persuasifs seront récompensés de son aide. Bien qu'il préfère lire à se faufiler dans les allées sombres et les quartiers dépeints de la cité, il ose sortir quand cela peut lui apprendre quelque chose de neuf.

### Professeur Sappington, professeur associé de Lettres Classiques à l'université Columbia

Ce pédant sec et poussiéreux est l'auteur de livres qui pourraient attirer l'attention des investigateurs : *Les Cultes oubliés de Rome* et *Magie ancienne en Thessalie*. Bien qu'hésitant à discuter ouvertement du Mythe de Cthulhu, si les investigateurs réussissent un test combiné de Mythe de Cthulhu et de Persuasion, le Professeur Sappington peut leur fournir des conseils avisés sur les anciens cultes de Nyarlatotep et Shub-Niggurath. N'ayant pas encore de chaire, Sappington est réticent à aider publiquement les investigateurs ; mais une fois qu'ils auront acquis sa confiance, il travaillera assidûment en coulisse, faisant des recherches et employant les moyens à sa disposition à l'université et ailleurs. Cependant, si l'attention du public est attirée sur les investigateurs par les journaux, la rumeur ou d'autres biais, le professeur prendra immédiatement ses distances, évitant de les contacter jusqu'à ce qu'ils soient sortis du feu de la rampe.

À cause de sa peur des arbres (dendrophobie), une phobie qui est apparue après une rencontre terrifiante avec un sombre rejeun, Sappington évite les zones rurales autant que possible. Il fuit Morningside Park à tout prix, pourtant un lieu de séjour apprécié par de nombreux professeurs.

# Carte de l'Université de Columbia



## QUADRANGLE

1. Library
2. Kern
3. Philosophy
4. East
5. St. Paul's Chapel
6. Fayenweather
7. Avery
8. Schermerhorn
9. University
10. Wilder Observatory
12. Havemeyer
13. Engineering
14. Earl
15. Mines
16. School of Business
20. Statue of Alma Mater
21. Class of 1861 Flag Staff
22. Class of 1837 Wall Head
23. Class of 1866 Exedra
24. Class of '93 Chapel Bell
25. Class of 1888 Gate
26. Statue of Great God Pan
27. Class of 1882 Gates
28. Maps Gates
29. Class of 1801 Gates
30. Moultrie's Hammaman
- 1869 Mines Class Gift
31. Lafayette Post Flag Pole

## SOUTH FIELD

40. Livingston
41. Hartley
42. Hamilton
43. Journalism
44. Furnaid
45. Athletic Field
50. 1906 Clock
51. Van Amringe Memorial
52. Hamilton Statue
53. Mitchell Memorial
54. Rives Memorial Steps
55. Class of 1885 Sun Dial
56. Class of 1884 and 1889 Tablet
57. Class of 1890 Pylon
58. Jefferson Statue

## EAST FIELD

60. President's House
61. Faculty House
102. Johnson Hall
62. Botany Greenhouse
63. Agricultural Greenhouse
64. Crocker Institute
65. College Entrance Bld.
66. Columbia House
67. Dean Hawks
68. Chaplain Knox
69. Maison Française
70. Carnegie Endowment

## CLAREMONT AVENUE

71. DeWitt Clinton
72. Morris
73. Tompkins

## BARNARD COLLEGE

80. Brooks
82. Students
82. Brickenhoff
83. Milbank
84. Fiske
85. John Jay
86. Helen Hartley Jenkin
- Geer Memorial Gate
87. Milbank Quadrangle
103. New Residence Hall

## TEACHERS COLLEGE

90. Horace Mann School
91. Thompson Building
92. Annex
93. Milbank Chapel
94. Main Building
95. Macy
96. Russell Hall
97. Grace Dodge
98. Whittier
99. Bancroft
100. Seth Low
101. Lincoln School



Rudolph Pearson

## Professeur Pearson, professeur de Littérature Médiévale, 47 ans

### Caractéristiques

APP 12	Prestance	60 %
CON 09	Endurance	45 %
DEX 12	Agilité	60 %
FOR 10	Puissance	50 %
TAI 11	Corpulence	55 %
EDU 21	Connaissance	99 %
INT 18	Intuition	90 %
POU 13	Volonté	65 %

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	65

### Compétences

Savoir académique	26 %
Statut académique	21 %
Éloquence	48 %
Pratique artistique : écriture	65 %
Crédit	42 %
Mythe de Cithulu	24 %
Folklore	23 %
Bibliothèque	72 %
Littérature	81 %
Sciences occultes	20 %
Persuasion	52 %
Psychologie	41 %
Philosophie et religion	35 %

### Langues

Grec ancien	25 %
Latin	57 %





# HARLEM

## New York



### BLACK HARLEM

### ITALIAN HARLEM

### SPANISH ITALIAN

### YORKVILLE

HARLEM RIVER

RANDALL'S ISLAND

EAST RIVER

WARREN'S ISLAND

W 151st St  
W 150th St  
W 149th St

Breadbasket Ave  
Edgcombe Ave  
St Nicholas Ave

W 145th St

W 143rd St  
W 142nd St

W 140th St

W 139th St  
W 138th St  
W 137th St

W 136th St  
W 135th St  
W 134th St

W 132nd St  
W 131st St

W 128th St

W 126th St  
W 125th St

Seventh Ave

MOUNT MORRIS PARK  
Lenox Ave

St Nicholas Ave  
Eighth Ave

W 116th St  
W 115th St  
W 114th St

W 111th St

Cathedral Parkway



Central West Ave  
Columbus Ave

Fifth Ave

Madison Ave

Park Ave

E 128th St  
E 126th St  
E 125th St

First Ave

Pleasant Ave

E 116th St  
E 115th St  
E 114th St  
E 111th St  
E 110th St

E 106th St

Madison Ave

Park Ave

Lexington Ave

Third Ave

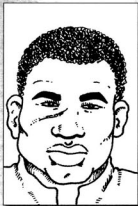
Second Ave

First Ave

Pleasant Ave

E 96th St

David Coopers  
© 2005



Isadore Merrit

## Isadore Merrit, portier de clandé, 28 ans

### Caractéristiques

APP 07	Prestance	35 %
CON 15	Endurance	75 %
DEX 10	Agilité	50 %
FOR 17	Puissance	85 %
TAI 14	Compulgence	70 %
EDU 10	Connaissance	50 %
INT 10	Intuition	50 %
POU 12	Volonté	60 %

### Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

### Compétences

Eloquence	66 %
Négociation	10 %
Dissimulation	20 %
Athlétisme	25 %
Paris	58 %
Se Cacher	22 %
Trouver Objet Caché	42 %

### Combat

Bagarre	72 %	dég. 1d3	+ Impact
Arts martiaux	43 %	dég. spécial	
Gourdin	45 %	dég. 1d6	+ Impact
Couteau	48 %	dég. 1d4 +2	+ Impact

## Invitation à l'ouverture de la Tour sombre



Nous dédions cette tour aux esthètes. Ce groupe culturel de jeunes noirs écrivains, sculpteurs, musiciens, compositeurs et leurs amis. Un endroit calme d'un charme particulier. Un lieu de rendez-vous où ils seront à l'aise pour partager quelques

amuse-gueules dans une atmosphère plaisante et intéressante. Seuls les membres et leurs invités seront acceptés. Si vous choisissez d'être l'un d'entre nous, vous voudrez bien vous enregistrer à votre première visite à la « Tour sombre ». Un dollar l'année. Ouvert de neuf heures du soir jusqu'au matin.

## La vie à Harlem

### Fêtes de loyer

Les loyers dans Harlem étant parfois cinquante pour cent plus élevés qu'ailleurs à New York, les Harlemois avaient souvent recours à des solutions originales pour trouver de l'argent. La fête de loyer était l'une d'entre elles. Une fête de loyer avait généralement lieu le samedi ou le jeudi, soirées de repos traditionnelles du personnel de maison, bien qu'elles puissent se tenir à n'importe quel jour. Les prospectus étaient distribués dans la rue, après avoir été imprimés sur des rotatives ambulantes portées par des charrettes. Les fêtards payaient un droit d'entrée compris entre 10 et 50 cents pour une soirée de musique, de nourriture et d'amusement. Des musiciens du coin arrivaient souvent toute la nuit, remplis-

sant les appartements tassés et éclairés de rouge d'une musique qui débordait dans les allées et les rues. Les fêtes les plus bon marché utilisaient des phonographes ou des radios, ou un pianiste à 5 dollars. L'air était saturé d'odeurs de nourriture et du bruit des rires. Le gin maison et le rye servis en « courts » (un huitième de litre) ajoutait à l'ambiance, tout comme les concours de danse, les jeux de carte et le craps.

### Lits chauds

Un autre moyen de payer les loyers élevés de Harlem était de partager les appartements. Parfois, deux à six personnes vivaient dans un appartement à une seule pièce, se partageant moitié moins de lit. Cela signifiait que dès qu'un habitant quittait l'appartement pour travailler, un autre, travaillant à un autre quart, arrivait pour dormir dans le lit encore chaud.

la rive, les dépôts ferroviaires, les clapiers surpeuplés et des allées sordides, refuges des truands. Pourtant, certaines sections du district, comme Sugar Hill, possèdent de belles maisons appartenant à des médecins ou des avocats.

Comme Greenwich, Harlem est une ville dans la ville, et aussi diverse que la Grande Pomme elle-même. Historiquement, Harlem était divisée en Italian Harlem (Little Italy), Black Harlem (Little Africa) et Spanish Harlem. Bien que chacune de ces sections ait ses propres caractéristiques, l'intérêt de Harlem pendant les années 20 se trouve plutôt à Black Harlem, la partie du district où a commencé le bouillonnement artistique et culturel appelé la Renaissance de Harlem.

## Black Harlem

Black Harlem, ou « Negro Harlem » comme on l'appelait parfois dans les années 20, est peut-être la partie de Harlem la plus connue dans le monde. C'est là que le jazz, le blues et les clubs de danse ont prospéré, où les salles de billard miteuses et les clapiers délabrés se partageaient les rues avec les magasins et les églises. Durant les années 20, cet endroit abritait la plus grande population de noirs américains des États-Unis. Contrairement à d'autres parties de la ville, à Harlem, les noirs américains peuvent louer des appartements ou acheter des maisons, quoique les prix soient grandement gonflés à cette occasion. Bien que la menace des lois Jim Crow plane toujours, elle est réduite à Harlem. Pour beaucoup de noirs dans les années 20, Harlem présente une opportunité de produire un art et de se créer une culture, opportunité absente ailleurs en Amérique.

Harlem n'était pas réservée aux noirs pour autant. Durant les années 1920 et 1930, de nombreux Américains blancs visiteront Harlem pour s'y distraire. La plupart des clubs populaires appartenaient à des blancs, et une grande partie d'entre eux refusait l'entrée aux clients noirs, bien qu'ils aient des employés noirs. Harlem a une aura d'exotisme et de danger, du moins pour les blancs qui visitent le district.

## Sugar Hill

Dans la partie nord-ouest de Harlem, bordant Colonial Park, se trouve le quartier aisé

que les Harlemois appellent Sugar Hill. Les habitants de ces rues propres et bordées d'arbres sont fortunés, prospères et parfois célèbres. Les avenues sont encadrées par des immeubles d'appartements élégants et des maisons de famille. L'aspect usé et surpeuplé de la Vallée est totalement absent.

## La Vallée

Un amas de clapiers crasseux, d'églises à devanure, de magasins, de clandés et de salles de billard compose la partie de Harlem désignée sous le nom de Vallée. Dans les rues, on croise des vendeurs à la sauvette proposant de la nourriture et des fruits, des kiosques à journaux et parfois une table où est posée un plateau d'échec ou de dames. Après les années 30, les frontières de la Vallée se sont étendues, mais durant l'Âge du Jazz, elle était confinée entre la 130<sup>e</sup> et la 140<sup>e</sup> rue, à l'est de la 7<sup>e</sup> Avenue.

## Cotton Club

Lenox av., 140<sup>e</sup> rue ouest, N° 644

Ouvert en 1923, le Cotton Club était l'un des lieux populaires de la nuit harlemoise, avec le Savoy sur Lenox, au-dessus de la 140<sup>e</sup> rue et le Small's Paradise sur la 7<sup>e</sup> Avenue, sous la 135<sup>e</sup> rue. La bonne société de New York et celle venant d'ailleurs pour Londres visitaient ce club extravagant pour faire l'expérience de la « fraîcheur » de Harlem. Tenu par le mafieux new-yorkais Owney Madden, le club servait de point central pour des opérations de contrebande et comme moyen « sûr » d'éprouver la culture exotique de Harlem. Durant ses jours de gloire, de nombreux artistes célèbres se produisaient au Cotton Club, dont Duke Ellington, Cab Calloway, Ethel Waters et Adelaide Hall. La longue piste de danse, disposée devant l'estrade de l'orchestre, était bordée sur trois côtés par des tables circulaires nappées de lin blanc. Le spectacle est permanent durant les heures d'ouverture. La danse et la musique font vibrer la salle et attirent l'attention des clients vers le centre du club.

Deux tests, un de Crédit et un autre de Volonté, sont nécessaires pour tous les investigateurs souhaitant entrer dans le Cotton Club, à moins qu'ils aient un contact bien placé parmi les employés du club. Une fois à l'intérieur, les investigateurs peuvent tenter d'aborder des membres de la bonne société de New York.

En 1929, ce haut lieu de la nuit fut acheté par Oweny Madden, un contrebandier new-yorkais qui avait été libéré sur parole d'une condamnation pour meurtre en 1923. Après avoir acquis le club, Oweny le déplaça sur la 142<sup>e</sup> rue et Lenox Avenue. Sa clientèle habituelle resta fidèle au club, mais s'y ajoutèrent quelques gangsters notoires comme Dutch Schultz et Lucky Luciano.

### Église Baptiste Abyssinienne

138<sup>e</sup> rue ouest, N° 132

Avec plus de 10 000 membres, ce bâtiment de pierre bleue est l'église la plus renommée de Harlem. Construites en 1923, l'église et ses annexes accueillent la plus grande congrégation baptiste de la nation. Les messes hebdomadaires ne sont pas soumises à la ségrégation. C'est ce refus qui inspira la fondation de l'Église en 1808. L'église baptiste abyssinienne soutient également de nombreux programmes d'aide à la communauté, apportant nourriture, vêtement et éducation aux résidents de Harlem.

### Hôpital de Harlem, Lenox av.

Entre la 136<sup>e</sup> rue et la 137<sup>e</sup> rue

L'Hôpital de Harlem a ouvert en 1887 comme une extension de l'Hôpital de Bellevue. En 1907, le bâtiment en bois de cinquante chambres fut remplacé par un hôpital en pierre de cent cinquante chambres disposant d'installations complètes. Durant les années 20, l'Hôpital de Harlem était le seul employant des docteurs et des infirmières noirs. C'était aussi le seul hôpital de New York à avoir un programme de formation d'infirmières pour noirs.

### La Tour sombre

136<sup>e</sup> rue ouest, N° 108-110

Le manoir de l'aristocrate de Harlem A'Leila Walker est une destination favorite de nombreux artistes et écrivains du district. De multiples fêtes et célébrations y furent données entre 1928 et 1929. Avant 1928, les

### A'Leila Walker, hôtesse de Harlem

Philanthrope et intellectuelle bien-aimée de Harlem, Walker consacra sa vie à la promotion de la culture noire. Dans les années 20, elle était une meneuse dans ce qui serait plus tard appelé la Renaissance de Harlem. Elle finançait ses projets et ses fêtes grâce à l'héritage de sa mère, Madame C. J. Walker, un entrepreneur dans le domaine capillaire, vendant notamment un remède contre la calvitie.

Les investigateurs peuvent rencontrer la millionnaire d'un maître quatre-vingt, portant une robe sophistiquée, à l'une de ses fêtes ou charité. Souhaitant aider l'art et la culture noire, A'Leila peut être un contact influent, à condition que les investigateurs sachent la convaincre qu'ils partagent sincèrement ses intérêts. Son amitié ouvre tout un réseau de contacts dans Harlem, et permet également aux investigateurs blancs de s'affranchir des pénalités de méfiance raciale décrites dans la section La Renaissance de Harlem et la question raciale du chapitre 1.



A'Leila Walker

soirées de Walker avaient lieu à une autre adresse, un manoir à Irvington, NY, à une vingtaine de kilomètres au nord de Harlem, sur le bord de l'Hudson. Les deux maisons étaient savamment décorées avec de riches meubles importés et des peintures et sculptures d'artistes de Harlem.

Les invités et les membres de la Tour peuvent se rassembler au rez-de-chaussée pour écouter de la musique et boire, où se retirer dans la bibliothèque de l'étage pour discuter, lire ou jouer à des jeux de société. En réussissant des tests de Volonté, les investigateurs peuvent rencontrer des artistes, des musiciens et des écrivains établis, ou prometteurs, de Harlem. Si un investigateur impressionne le contact avec un test sous Pratique Artistique divisé par deux de n'importe quelle spécialité, il pose alors les bases d'une amitié. Après six mois, l'investigateur obtiendra une augmentation ponctuelle de 10 % dans la spécialité utilisée. Un investigateur ne peut pas recevoir ce bonus si sa compétence est déjà plus élevée que celle de son contact, ou s'il a déjà bénéficié de ce bonus.

### Peacock Club

Lenox av., N° 2266

Un haut lieu de la nuit à Harlem, ce club ouvre presque chaque jour de la semaine,

### A'Leila Walker, hôtesse de Harlem, 1900-1931

#### Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAJ	13	Compulsiion	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Influent	65 %
POU	10	Volonté	50 %

#### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

#### Compétences

Comptabilité	30 %
Business	55 %
Crédit	70 %
Folklore	38 %
Bibliothèque	40 %
Littérature	48 %
Sciences occultes	10 %
Persuasion	48 %
Psychologie	15 %
Trouver Objet Caché	30 %

#### Langues

Grec ancien	30 %
Allemand	40 %
Latin	47 %





Isidore Merrit

## Henry Longfellow, propriétaire de salle de billard, 41 ans

### Caractéristiques

APP 13	Prestance	65%
CON 12	Endurance	60%
DEX 10	Agilité	50%
FOR 16	Puissance	80%
TAI 14	Corpulement	70%
EDU 12	Connaissance	60%
INT 12	Intuition	60%
POU 06	Volonté	30%

### Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	30

### Compétences

Comptabilité	22%
Négociation	28%
Business	35%
Savoir Urbain: New York	44%
Disimulation	20%
Crédit	20%
Athlétisme	24%
Persuasion	33%
Trouver Objet Caché	42%

### Combat

Revolver cal.38	46%	dégâts 1d10
Bagarre	56%	dégâts 1d3
+ Impact		

ouvrant ses portes à 17 heures et les fermant à 2 heures du matin. Il compte mille deux cents places assises et un vaste espace pour la danse, les spectacles et l'orchestre. Comme la majorité des clubs de Harlem appartenant à des blancs, on n'a pas renoncé à la dépense. Des fresques brillantes ornent les murs, représentant des paons de quatre mètres de long, affichant leur plumage dans toute sa gloire, moucheté d'éclats de verre teinté. Des chandeliers pendent dans la pénombre du plafond, au-dessus de deux cents tables rondes couvertes de nappes de lin d'un blanc impeccable. À chaque extrémité du club se trouvent des scènes pour orchestres. Cela signifie que la musique ne s'arrête jamais au Peacock Club. Quand un groupe est en pause, l'autre fait résonner les airs à la mode.

Les investigateurs souhaitent entrer dans le Peacock Club après 19 heures doivent réussir un test de Volonté. Un seul test doit être effectué pour le groupe, mais on peut choisir la plus grande Volonté. En cas d'échec, l'établissement est plein. Ils peuvent réessayer toutes les heures, mais il y a un malus cumulatif de 10 % par heure après 19 heures. Un investigateur peut également jouer de son influence si on lui refuse l'entrée. Tout investigateur vivant à New York depuis au moins six mois peut faire un test de Crédit par nuit. En cas de succès, le portier le reconnaît et le laisse passer. De même, une carte portant le nom d'un Harlemois influent ou d'une personnalité associée au club permet d'entrer instantanément.

## Bamboo Inn

7 th av., entre 133<sup>e</sup> rue ouest  
et 134<sup>e</sup> rue ouest, N° 2389

Ouvert en 1923, ce restaurant et dancing chinois est un passage obligé pour la bonne société harlemoise. Il entretient une ambiance tamisée, bien que la boule-miroir suspendue au-dessus de sa piste de danse projette des éclats de lumières dans toute la salle. Les garçons chinois réservés servent une clientèle bien habillée, composée de docteurs, d'avocats et d'autres professions libérales, souvent accompagnés par des mannequins de magazine. Un balcon surplombant de la piste de danse est réservé aux clients importants.

## Arbre de l'Espoir

7 th av. et 131<sup>e</sup> rue ouest

Au coin de la 7<sup>e</sup> Avenue et de la 131<sup>e</sup> rue, l'Arbre de l'Espoir se dresse vers le ciel. Ce lieu populaire de Harlem est supposé posséder des pouvoirs magiques. Les acteurs, les musiciens et les écrivains rendent parfois visite à l'arbre lorsqu'ils n'ont pas de travail. On dit que le toucher ou l'embrasser porte bonheur. Beaucoup de Harlemois appellent cet endroit « le Coin ». Les musiciens au chômage jouent souvent ici, dans l'espoir de gagner un peu d'argent.

## Sugar Cane (bar clandestin)

5<sup>e</sup> Avenue et 135<sup>e</sup> rue ouest

C'est l'un des fameux clandestins « noirs et bronzés » de Harlem, fréquenté par des fétards de classe ouvrière et de toutes les races. La cave de huit mètres par quarante accueille généralement un groupe de trois musiciens, parfois accompagné par une chanteuse mélancolique. Il contient également une poignée de tables en bois délabrées, et jusqu'à une centaine d'invités. Ouvrant dans la soirée et toujours vaillant quand le soleil se lève à l'horizon le matin suivant, la foule tapageuse boit, chante et danse dans ce sous-sol confiné et humide. En haut d'un escalier étroit est assis un portier qui inspecte les arrivants par un judas avant de tirer une chaîne pour les laisser entrer.

Occasionnellement, des musiciens professionnels des boîtes de nuit environnantes passent après 3 heures du matin, heure de fermeture des cabarets respectables. Ils se joignent au tumulte, jouant du jazz pour les fêtards, qui leur jettent des billets s'ils apprécient le spectacle.

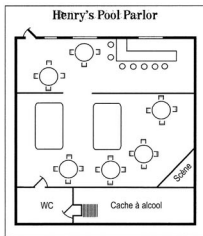
Lorsque les investigateurs visitent le Sugar Cane pour la première fois et s'ils ne sont pas accompagnés par un client régulier, ils doivent soit connaître le mot de passe ou user de Baratin auprès du portier. Donner les noms de quelques clients populaires augmente leurs chances, à moins qu'ils n'obtiennent 95-00; ce résultat fait que le portier envoie un gang de brutes sur les investigateurs après leur départ, pensant qu'ils sont de la police ou pire.

## Henry's Pool Parlor

5<sup>e</sup> av. et 133<sup>e</sup> rue

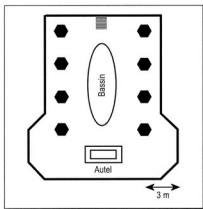
La clientèle de cette salle de billard provient principalement de la classe ouvrière harlemoise. Elle est divisée en deux sections, un bar à l'avant et une salle de jeu à l'arrière. L'avant comprend un long comptoir et plusieurs tables rondes abimées. L'arrière-salle est séparée de l'avant par un mur ouvert d'une arche. La salle contient deux vieux billards et quelques tables servant au poker et à d'autres jeux de cartes.

L'endroit appartient à Henry Longfellow, qui tient le bar. Si Henry fait confiance à un client, il lui propose du gin, du rye ou de la bière. Sinon, les seuls rafraîchissements disponibles sont de l'eau et des boissons sucrées. Les clients blancs sont traités avec suspicion, imposant aux investigateurs blancs de diviser par deux leurs compétences d'influence comme Baratin ou Persuasion. Cette suspicion s'explique par la tension raciale et par





Temple de Sebeck



Temple dans la crypte

le nombre de gangsters blancs œuvrant à Harlem. Tous les habitués de chez Henry font des tests de Trouver Objet Caché pour repérer des armes sur les invités blancs. Les personnages non-joueurs trouvant des armes préviennent les autres et se préparent à une confrontation.

La gargote d'Henry possède un cellier secret où il cache de l'alcool, et parfois un ami ayant des problèmes avec la police. Dans les lattes

du plancher des toilettes se trouve une trappe menant à une cave sentant le mois. Un investigateur jetant un œil peut faire un test de Trouver Objet Caché pour la trouver. Cependant, les clients blancs qu'Henry ne connaît pas sont généralement suivis aux toilettes par un des habitués.

## Fondation Mosi

135<sup>e</sup> rue ouest, N° 160

Fenuku Mosi a transformé ce vieux manoir de grès brun en un temple. La religion pratiquée ici est une invention de Mosi. Les réunions hebdomadaires sont privées et ne sont pas soumises à la ségrégation. L'adhésion à l'Église requiert une preuve de fidélité envers Mosi, souvent sous la forme d'une activité criminelle à son bénéfice. Tous les jeudis soirs, les fidèles se rassemblent à l'église convertie pour écouter les prêches de Mosi et de ses lieutenants. Ces interminables sermons sont conçus pour préparer les esprits des ouailles à l'au-delà. Les cérémoniaux continuent parfois tard dans la nuit, mélangés à des chants et des témoignages de la congrégation.

En 1913, Fenuku Mosi commença à construire son empire. Dans les années 20, les possessions de l'Église étaient vastes et secrètes. À travers l'État de New York, et dans toute la nation, des églises, des stations à essence et des magasins participent à la richesse de la Fondation, et donc à celle de son créateur. Dans tous ces endroits, de nouveaux membres sont endoctrinés, parfois de leur propre volonté, souvent par la force. Mosi et ses plus proches fidèles vénèrent le Grand Ancien Sebek.

Dissimulée dans une grande crypte sous l'église se trouve la salle secrète de la secte. Portant des masques ressemblant à des crocodiles, les membres vénèrent Sebek loin de tout regard extérieur, recherchant le pouvoir et désinant l'immortalité. Dans ce temple secret, ils gardent leurs possessions les plus précieuses, ainsi que leurs ennemis. Des crocodiles dans un bassin circulaire en pierre gardent le temple, attaquant tous ceux qui ne portent pas les robes blanches de la secte. Ces gardes féroces arrivent par contrebande dans le pays ou sont pris dans le zoo du Bronx.

À cause des vastes possessions de la Fondation et de ses sombres secrets, les investigateurs surpris à fouiner sont éliminés sans attendre. Les membres sont nombreux à se cacher dans New York, étendant le contrôle de Mosi à presque chaque quartier de la ville. Tout investigateur s'approchant trop près de la vérité est promptement kidnappé et horriblement sacrifié.

## Théâtre Apollo

125<sup>e</sup> rue ouest, N° 253

Le théâtre Apollo existait dans les années 20, mais il n'obtint sa renommée que dans la décennie suivante. Ouvert en 1913 comme salle burlesque, il présente des spectacles cocasses à la limite de l'osé. En 1934, le théâtre acquit une réputation grâce à ses nuits des amateurs et à l'apparition de musiciens de jazz populaires.



Fenuku Mosi

## Fenuku Mosi, prêtre de Sebek, 38 ans

### Caractéristiques

APP	13	Prestance	65%
CON	13	Endurance	65%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	14	Puissance	70%
TAJ	12	Compulso	60%
EDU	09	Connaissance	45%
INT	15	Intuition	75%
POU	15	Volonté	75%

### Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

### Compétences

Comptabilité	23%
Négociation	42%
Dissimulation	33%
Crédit	45%
Mythe de Cthulhu	26%
Imposture	32%
Sciences occultes	40%
Persuasion	48%
Philosophie et religion	60%
Psychologie	34%
Trouver Objet Caché	38%

### Combat

Anglais	65%
Swahili	90%

### Combat

Masque de crocodile	77%	dégâts
1d8		
Bogame	62%	dégâts
1d3 + Impact		

### Sortilèges

Commander aux crocodiles, Contacter Sebek, Créer la Poussière de Mauvais-Cadavre, Créer un Zombie, Dévier les blessures, Enchanter un Couteau, Puissance de Nyambe, Envoyer des Rêves, Féliciter, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs,



Carte historique de Central Park

## Central Park

S'étendant de la 59<sup>e</sup> rue à la 110<sup>e</sup> rue, dans le bas de Harlem, ce parc rectangulaire de 340 hectares est célèbre dans la ville et dans le monde. Le projet et la construction commencèrent en 1857 et se sont poursuivis durant toute l'histoire de New York. On y a constamment fait des modifications, des améliorations et des ajouts. Au milieu des collines et des quelques affleurements rocheux se trouvent des grottes isolées, des lacs et des mares, des terrains de jeu et des courts de tennis, tous entourés d'arbres et de verdure. Un mur de pierre ceint le parc, avec plusieurs entrées. Il abrite le Musée d'Art Moderne, qui a été fondé en 1929.

## Central Park West

Central Park West est situé au pied d'une pente douce devenant les élévations de Morningside Heights et Washington Heights. Des bâtiments imposants dominent le quartier, offrant des vues imprenables sur Central Park tout proche. Les appartements, les clubs et les hôtels de Central Park West attirent une clientèle riche, et nécessitent un test réussi de Crédit pour y entrer. Le gardien devrait insister sur les références à présenter si un investisseur souhaite louer un appartement dans ce district, sans oublier le test de Crédit.

## Century Theater

### Central Park West

Construit en 1909 et fermé six ans plus tard en 1915, Century Theater est un monument aux sang-bleu de New York et à leur disparition. Le théâtre était consacré à l'art raffiné, sans concessions commerciales, ce qui a entraîné sa faillite. Ce grand bâtiment de marbre a fait plusieurs tentatives pour attirer les foules des habitués des théâtres new-yorkais, mais avec un succès relatif. Vingt et un ans après

sa fermeture, le théâtre prestigieux sera démolé et remplacé par les Century Apartments.

Dans toutes les années 20, il reste condamné et inoccupé, du moins en apparence. Peu après sa fermeture en 1915, une colonie de goules « mange-pêché » s'est glissée dans le bâtiment à partir des égouts et tunnels fourmillant sous la ville. Peut-être attirée par un désir longtemps oublié pour un environnement civilisé, cette colonie ne s'aventure jamais en dehors du bâtiment en plein jour, et ne sort que rarement à la surface. Pour cacher leur présence, les goules empruntent généralement les passages souterrains. Certains résidents des environs ont récemment disparu, mais la police a classé ces cas comme des kidnappings. Les gens de Central Park West n'ont aucune idée de la présence des goules.

## Majestic Hotel

### Central Park West, N° 115

Bâti en 1893, avec un jardin sur le toit et six cents chambres, le Majestic fut l'un des hôtels les plus populaires de New York jusqu'en 1910. Après cela, l'hôtel autrefois clinquant fut sur le déclin. Finalement, il sera démolé en 1931 pour être remplacé par les Majestic Apartments.

## Dakota Apartments

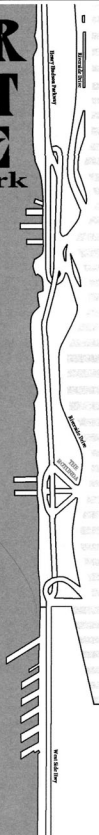
### 72<sup>e</sup> rue et 73<sup>e</sup> rue

Faisant face à Central Park, le Dakota est l'un des premiers immeubles d'appartements luxueux de New York. Construit en 1884 dans un style renaissance allemand, il était à l'époque isolé dans la ville, ce qui devait faire partie de son charme. Une fois terminé, il devint l'objet de nombreuses blagues, la plupart à propos de son emplacement reculé : « Il pourrait aussi bien être dans les Dakotas ! ». Le nom est resté et le Dakota est devenu l'une des résidences les plus en vue de New York. Les candidats doivent réussir un test de Crédit pour louer un appartement au Dakota.



Les célèbres Dakota Apartments

# UPPER WEST SIDE New York



HUDSON  
RIVER



Scale: Current © 2001

## CENTRAL PARK

## WEST DISTRICT

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <p>W 1095 St<br/>W 1085 St<br/>W 1075 St<br/>W 1065 St<br/>W 1055 St<br/>W 1045 St<br/>W 1035 St<br/>W 1025 St<br/>W 1015 St<br/>W 1005 St<br/>W 995 St<br/>W 985 St<br/>W 975 St<br/>W 965 St<br/>W 955 St<br/>W 945 St<br/>W 935 St<br/>W 925 St<br/>W 915 St<br/>W 905 St<br/>W 895 St<br/>W 885 St<br/>W 875 St<br/>W 865 St<br/>W 855 St<br/>W 845 St<br/>W 835 St<br/>W 825 St<br/>W 815 St<br/>W 805 St<br/>W 795 St<br/>W 785 St<br/>W 775 St<br/>W 765 St<br/>W 755 St<br/>W 745 St<br/>W 735 St<br/>W 725 St<br/>W 715 St<br/>W 705 St<br/>W 695 St<br/>W 685 St<br/>W 675 St<br/>W 665 St<br/>W 655 St<br/>W 645 St<br/>W 635 St<br/>W 625 St<br/>W 615 St<br/>W 605 St<br/>W 595 St<br/>W 585 St<br/>W 575 St</p> | <p>W 1095 St<br/>W 1085 St<br/>W 1075 St<br/>W 1065 St<br/>W 1055 St<br/>W 1045 St<br/>W 1035 St<br/>W 1025 St<br/>W 1015 St<br/>W 1005 St<br/>W 995 St<br/>W 985 St<br/>W 975 St<br/>W 965 St<br/>W 955 St<br/>W 945 St<br/>W 935 St<br/>W 925 St<br/>W 915 St<br/>W 905 St<br/>W 895 St<br/>W 885 St<br/>W 875 St<br/>W 865 St<br/>W 855 St<br/>W 845 St<br/>W 835 St<br/>W 825 St<br/>W 815 St<br/>W 805 St<br/>W 795 St<br/>W 785 St<br/>W 775 St<br/>W 765 St<br/>W 755 St<br/>W 745 St<br/>W 735 St<br/>W 725 St<br/>W 715 St<br/>W 705 St<br/>W 695 St<br/>W 685 St<br/>W 675 St<br/>W 665 St<br/>W 655 St<br/>W 645 St<br/>W 635 St<br/>W 625 St<br/>W 615 St<br/>W 605 St<br/>W 595 St<br/>W 585 St<br/>W 575 St</p> | <p>W 1095 St<br/>W 1085 St<br/>W 1075 St<br/>W 1065 St<br/>W 1055 St<br/>W 1045 St<br/>W 1035 St<br/>W 1025 St<br/>W 1015 St<br/>W 1005 St<br/>W 995 St<br/>W 985 St<br/>W 975 St<br/>W 965 St<br/>W 955 St<br/>W 945 St<br/>W 935 St<br/>W 925 St<br/>W 915 St<br/>W 905 St<br/>W 895 St<br/>W 885 St<br/>W 875 St<br/>W 865 St<br/>W 855 St<br/>W 845 St<br/>W 835 St<br/>W 825 St<br/>W 815 St<br/>W 805 St<br/>W 795 St<br/>W 785 St<br/>W 775 St<br/>W 765 St<br/>W 755 St<br/>W 745 St<br/>W 735 St<br/>W 725 St<br/>W 715 St<br/>W 705 St<br/>W 695 St<br/>W 685 St<br/>W 675 St<br/>W 665 St<br/>W 655 St<br/>W 645 St<br/>W 635 St<br/>W 625 St<br/>W 615 St<br/>W 605 St<br/>W 595 St<br/>W 585 St<br/>W 575 St</p> | <p>W 1095 St<br/>W 1085 St<br/>W 1075 St<br/>W 1065 St<br/>W 1055 St<br/>W 1045 St<br/>W 1035 St<br/>W 1025 St<br/>W 1015 St<br/>W 1005 St<br/>W 995 St<br/>W 985 St<br/>W 975 St<br/>W 965 St<br/>W 955 St<br/>W 945 St<br/>W 935 St<br/>W 925 St<br/>W 915 St<br/>W 905 St<br/>W 895 St<br/>W 885 St<br/>W 875 St<br/>W 865 St<br/>W 855 St<br/>W 845 St<br/>W 835 St<br/>W 825 St<br/>W 815 St<br/>W 805 St<br/>W 795 St<br/>W 785 St<br/>W 775 St<br/>W 765 St<br/>W 755 St<br/>W 745 St<br/>W 735 St<br/>W 725 St<br/>W 715 St<br/>W 705 St<br/>W 695 St<br/>W 685 St<br/>W 675 St<br/>W 665 St<br/>W 655 St<br/>W 645 St<br/>W 635 St<br/>W 625 St<br/>W 615 St<br/>W 605 St<br/>W 595 St<br/>W 585 St<br/>W 575 St</p> |
|---|---|---|---|







### Anscomb Blakely, conservateur ambitieux

Anscomb est particulièrement concerné par l'ascension dans la New York Historical Society. Il s'efforce à faire plaisir à ses supérieurs, à obtenir une couverture médiatique positive pour la Société et à améliorer son statut social. Anscomb a appriqué sur l'échelle du succès ne s'encombre pas de questions. Il est prêt à déverser l'argent de la Société pour se procurer des objets rares et remarquables pour la collection du musée et ne s'inquiète pas outre mesure de la validité des titres de propriété présentés. Anscomb souhaite étendre la collection d'objets américains du musée; on peut le convaincre de payer le prix fort avec un test de négociation. Mieux des indices tenus peuvent pousser Anscomb à employer des investigateurs. Un test de Persuasion accompagné de l'esquisse d'un plan déclenche son enthousiasme. Les investigateurs qui ne fournissent pas de résultats sans une raison valable déclenchent la colère du conservateur. Il emploie alors ses contacts à salir la réputation des investigateurs.

### Anscomb Blakely, conservateur ambitieux, 47 ans

Caractéristiques		
APP 09	Prestance	45%
CON 10	Endurance	50%
DEX 13	Agilité	65%
FOR 10	Puissance	50%
TAI 09	Compulence	45%
EDU 16	Connaissance	80%
INT 11	Intuition	55%
POU 09	Volonté	45%

Valeurs dérivées	
Impact	0
Points de Vie	9
Santé Mentale	45

Compétences	
Sciences humaines: archéologie	20%
Pratique artistique	
- peinture	25%
- sculpture	29%
Négociation	35%
Crédit	35%
Sciences humaines: histoire	52%
Droit	10%
Bibliothèque	80%
Sciences de la vie:	
- histoire naturelle	25%
Persuasion	30%
Langues	
Français	45%
Grec ancien	28%

## New York Historical Society

Central Park West & 76<sup>e</sup> rue  
Établi en 1804, la New York Historical Society a pour mission de préserver l'histoire de la nouvelle nation. Son siège de Central Park West fut construit en 1908, procurant à la société un domicile permanent pour une collection grandissante de livres, de peintures, de photographies et d'objets allant des vêtements et uniformes aux véhicules. Au milieu des années 1930, deux ailes furent ajoutées, permettant à la société d'ouvrir l'American Museum of Natural History et le Planetarium Hayden.

## Yorkville

Au nord de Sutton Place s'étend le district de Yorkville. Principalement résidentiel dans les années 20, on y trouve une poignée d'échoppes et de magasins. La plupart des bâtiments en grès brun autrefois communs ont été remplacés après 1920 par des immeubles d'appartements plus haut destinés aux classes moyennes, dans une tentative de satis-

faire le besoin de logements à Manhattan. Yorkville abrite également le Rockefeller Institute for Medical Research, un établissement de pointe construit en 1901, le New York Hospital et le Cornell University Medical College.

## Mogens Institute for Advanced Studies

York av. & 81<sup>e</sup> rue est

Les laboratoires des pavillons de l'Institut Mogens se consacrent à la recherche médicale et à l'étude des maladies. Comme les autres philanthropes de New York, Ambrose Mogens a financé cet établissement pour améliorer la condition humaine. Mais contrairement à ses pairs, Mogens a une vision plutôt diabolique de ce qui constitue une amélioration.

À la base, le centre de recherche est composé de bâtiments institutionnels tout ce qu'il y a de plus banals. Il y a une cafétéria privée, une bibliothèque et un parking. L'établissement est autonome, possédant sa propre centrale électrique fournie en charbon par le débarcadère Mogens de East River sur 82<sup>e</sup> rue est.

## Goules mange-pêché, Race Inférieure Indépendante

*Des yeux froids et jaunâtres me fixaient. Leur épouvantable propriétaire avait le dos voûté, ses bras élanés pendant sur les côtés. La faible lumière de l'allumette révélait une chair de teinte verdâtre, et un visage dont le nez et la bouche semblaient former un musée.*

William Jones, Festoyeur des ténébres

Bien qu'il y ait beaucoup de points communs entre les goules mange-pêché et ces créatures anciennes que l'on trouve sous la surface de la terre, il y a une différence notable; les goules mange-pêché se nourrissent d'être encore vivants. Comme leurs haïssables cousins, elles sont capables de conserver les souvenirs de leurs victimes. Cependant, elles gagnent également certains aspects de leur personnalité. Les mange-pêché possèdent la plupart des caractéristiques physiques des goules communes, y compris la longévité. Étrangement, les mange-pêché sont poussées à dévorer la malveillance du monde avec l'illusion d'être les sauveurs de l'humanité. Celles qui rôdent dans les endroits sombres de New York ont débarqué d'un monastère médiéval. Elles étaient des moines ayant réinterprété la doctrine chrétienne, dans le but d'incarner les fautes de l'humanité en dévorant les vivants malveillants. Les grandes villes comme New York s'avèrent fournir des récoltes abondantes. Depuis le début, leur projet était perverti, et il se gâte d'année en année. Pourtant, leur nombre continue de croître grâce aux humains qu'ils convertissent à leur cause. Au milieu des années 20, un nombre insoupçonnable de mange-pêché erre sous la Grande Pomme. Des années de persécution par l'Église les ont rendues méfiantes, et elles rechignent à révéler leur présence. Quand elles le font, c'est généralement parce qu'elles ont « senti le pêché » sur une personne.

## Goules mange-pêché, Ceux qui ont abandonné la lumière

Caractéristiques		
Carac.	Jet	Moyenne
CON	2D6 +4	11
DEX	2D6 +4	11
FOR	3D6 +4	14
TAI	2D6 +5	12
INT	3D6 +6	14
POU	3D6 +4	13

Valeurs dérivées moyennes		
Impact	+ 104	
Points de Vie	12	
Vitesse	9	

Compétences	
Creuser	55%
Athlétisme	85%
Se Cacher	70%
Athlétisme: saut	60%
Écouter	75%
Sentir les pêchés	80%
Discrétion	80%
Trouver Objet Caché	55%

Combat		
Griffes	45%	dégâts 1D6 + Impact
Morsure	35%	dégâts 1D6

**Armure**  
Les dégâts des armes à feu et des projectiles sont réduits de moitié (arrondissez par valeur supérieure).

**Sorts**  
Les mange-pêché conservent les connaissances de leurs victimes, ainsi qu'une partie de leur personnalité. Celles ayant une INT de 14 ou plus ont une chance de connaître des sorts. Leur nombre et leur type sont laissés à la discrétion du gardien.

**Perte de Santé Mentale**  
0/1d6 si la créature n'est pas reconnue comme étant un mange-pêché. 2/1d6 dans le cas contraire.

## La secte de la Demi-lune

Cette secte discrète a évolué pendant des siècles depuis sa création par Ambrose Mogens à la fin du 17<sup>e</sup>. Vouée au culte de Nyarlathotep sous la forme de l'Homme Noir, le cabale initiale comptait deux membres: Ambrose Mogens et Hendrick Vander Kool. Sans ménager ses efforts, Mogens a endocriné d'autres membres, les choisissant chacun avec attention. Les plus recherchés étaient les scientifiques, les inventeurs et les penseurs, bien qu'il accepte tous ceux qui peuvent servir les buts de Nyarlathotep. Sous la direction de Mogens, la secte a pris les traits d'une société secrète, avec des membres influents et éduqués assistants aux cérémonies en grande tenue.

L'un des facteurs déterminants pour l'assimilation dans la secte est ce que Mogens appelle « l'absence d'atavisme ». Il est obsédé par l'évolution future de l'humanité, croyant que les

faiblesses mentales et physiques ont entravé l'avancement biologique de l'homme. Un autre facteur clé est une loyauté totale envers Mogens et son but. Chaque membre de la secte se consacre aux machinations du puissant sorcier avec ardeur et sans poser la moindre question. Ils sont prêts à sacrifier leur vie et leur santé mentale pour réussir. Ces croyances et cette dévotion font de la secte une organisation dangereuse et puissante. Une fois initié, chaque membre porte un emblème en forme de demi-lune pour s'identifier auprès des autres membres. Un cercle, moitié ivory, moitié ébène, sert dans une baguette, un médaillon, une épingle de cravate, des boutons de manchette ou une cane sont les insignes les plus fréquentes. Les membres se réunissent chaque mois au premier quart de lune. L'un des manoirs de Mogens dans le Queens sert de lieu de rassemblement.



### Ambrose Mogens, sorcier ambitieux, 38 ans

#### Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpuissance	70 %
EDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	25	Volonté	99 %

#### Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

#### Compétences

Comptabilité	44 %
Négociation	60 %
Business	70 %
Dissimulation	41 %
Crédit	85 %
Mythe de Cithulu	40 %
Athlétisme	45 %
Se Cacher	32 %
Sciences humaines : histoire	81 %
Droit	65 %
Bibliothèque	59 %
Sciences occultes	48 %
Persuasion	63 %
Psychologie	54 %
Equitation	44 %
Trouver Objet Caché	38 %

#### Langues

Hollandais	89 %
Anglais	85 %
Français	58 %
Allemand	62 %

#### Combat

Revolver cal.32	38 %	dég. 1d8
Cane-épée	49 %	dég. 1d6
		+ Impact

#### Sorts

Prediction, Appeler l'Homme Noir, Trou de Mémoire, Contacter Nyarlathotep, Sort mortel, Domination, Enchanter une Cane, Enchanter un Couteau, Enchanter un Sifflet, Mauvais Œil, Rempart de Chair, Épuiser le Pouvoir, Passer pour un mortel, Flétrissement, Voler la Vie, Invoker/Contrôler un Byakhee, Invocuer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

## Ambrose Mogens, magnat de l'industrie sang bleu

Né à Amsterdam en 1581, Mogens commença très jeune à s'intéresser à la magie noire. Jeune homme, il amassa tous les tomes obscurs qu'il trouvait, dilapidant son héritage et finissant par se couvrir de dettes qu'il était incapable de payer. Réduit à la pauvreté, il fut obligé de s'engager à bord de la *Demi-lune*, où il travailla comme matelot. Quand le vaisseau d'exploration arriva dans la baie de New York, Mogens avait convaincu quatre autres marins mécontents de se joindre à lui dans une fugue.

Peu après le départ de la *Demi-lune* de l'île de Manhattan, Mogens se gorgea de sa liberté retrouvée sur les terres sauvages de l'Amérique du Nord. Il pratiqua son art obscur, obtenant de nouveaux savoirs et finit par contacter l'Homme Noir, un des nombreux avatars de Nyarlathotep. Cette rencontre détruisit ce qui restait de santé mentale en lui, remplissant son esprit de promesses et de visions enténébrées. Nyarlathotep enfouit dans le cerveau du sorcier la compréhension de sa noire destinée; une destinée bloquée par le temps lui-même. Rapidement, Mogens se mit au travail, absorbant sans pitié la vie d'autrui pour prolonger la sienne, et rassemblant des fidèles de l'Homme Noir en prévision du jour où ils seraient utiles.

Au fil des siècles, alors que New York se développait, Mogens s'intégra à nouveau dans la société. Il employa ses connaissances occultes et son expérience grandissante pour gagner une fortune. Mogens fonda une dynastie à lui seul. Il se laissait vieillir, ses cheveux grisonner et son visage se couvrir de rides. Quand le temps d'une génération était passé, il disparaissait, utilisant sa magie pour retrouver sa jeunesse et revenait en se présentant comme un descendant du Mogens précédent. Dans les années 20, Mogens avait amassé une vaste fortune en entreprises et en investissements. Pour ses contemporains, il passe pour l'héritier d'une fortune de sang bleu new-yorkais et un philanthrope voué à l'amélioration de la condition humaine. Sous cette façade, Mogens œuvre pour dénouer les secrets de l'évolution humaine avec l'intention d'engendrer une nouvelle race. Il veut un peuple qui lui doive son existence, une race de fidèles capables de façonner le monde selon la volonté de Nyarlathotep.



Résidences sur la 5<sup>e</sup> Avenue

## Explorers Club

Fondé en 1904 dans les membres survivants d'une expédition arctique malheureuse, la directive de ce club est de financer et de promouvoir l'exploration. Le club se tenait dans le Majestic Hotel jusqu'à ce qu'il soit démoli en 1931. Après cela, il louèrent un local dans le Majestic Apartments.

Les investigateurs espérant obtenir des fonds pour une expédition se rendront vite compte que ce n'est pas facile. Avant les années 30, la majorité du club est constituée de chasseurs de gros gibier et d'aventuriers roublards de familles modérément riches. Les aventuriers doivent travailler dur pour arracher un financement à ce club élitiste. Ils doivent impressionner les membres ou leur présenter une opportunité intrigante. Un test sous Éloquence divisé par deux permet aux investigateurs d'obtenir une réunion avec le comité d'organisation des expéditions. Mais pour convaincre le comité, ils devront fournir des informations alléchantes ou des cartes crédibles d'endroits inexplorés. Le gardien peut décider de la taille et de la composition du comité.

La bibliothèque de l'Explorers Club est relativement petite. Il s'agit principalement d'une collection de textes obscurs et de cartes indéchiffrables, quoique des investigateurs à l'œil aiguisé puissent en tirer quelques objets intéressants, à la discrétion du gardien.

Pour le grand public, les pavillons de l'institut n'ont rien d'inhabituel.

Dans l'établissement sont dissimulés des laboratoires secrets de haute sécurité où un groupe de scientifiques spécialement sélectionnés tente d'accélérer l'évolution humaine en expérimentant sur des animaux. Les laboratoires sont généralement situés dans les étages supérieurs des bâtiments; des gardes surveillent les accès et des alarmes électriques complètent la sécurité. Sous le centre de recherche se trouve d'autres laboratoires encore plus sûrs que les précédents. Là, les scientifiques ayant toute la confiance de Mogens font des expériences sur les humains. Là, des créatures autrefois considérées comme humaines sont mises en quarantaine. Des rangées de cellules et de laboratoires isolés gardent ses expériences loin des dangers et des yeux du monde extérieur. Le personnel clandestin dispose d'un dortoir souterrain et d'aménagements divers. La plupart d'entre eux n'ont pas d'identité publique. Il y a aussi une armurerie ne manquant pas d'armes pour les officiers de surveillance. En guise de précaution finale, des explosifs ont été placés dans toute l'installation souterraine. Ils peuvent être déclenchés depuis une salle de contrôle centrale, garantissant la destruction des recherches diaboliques et de toutes les preuves.

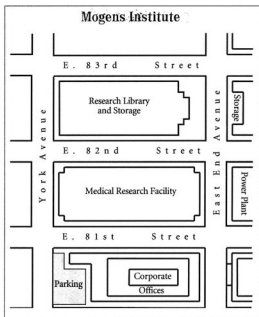
## Eugene Vander Klei, scientifique du Mogens Institute

Descendant de Hendrick Vander Klei, un des membres de la cabale de la *Demi-lune*, Eugene a la confiance d'Ambrose Mogens. C'est un scientifique solitaire, diplômé de Miskatonic, qui a été poussé sous les projecteurs avec

le titre de directeur de recherche du Mogens Institute. Eugene est également responsable du programme d'expérimentation sur les humains dans les laboratoires souterrains secrets.

Obsédé par la réussite de ce qu'il considère comme le plus grand projet de l'histoire de l'homme, Eugene travaille sans repos pour parfaire ses créations évoluées. Il a appris les secrets du Mythe de la bouche de Mogens et les a exploités dans des expériences abominables. Eugene est déterminé et opiniâtre; les questions de morale et d'éthique ne l'intéressent pas. Son ardente volonté de réussir dans sa tâche lui fait parfois prendre des risques, un défaut que Mogens tente de corriger.

Eugene ignore l'histoire de sa propre évolution. Depuis le jour où Mogens a soutiré un vœu de loyauté à Hendrick, le sorcier a guidé la destinée de la famille Vander Klei. Par un



processus de reproduction sélective, Mogens a accru l'intelligence de la lignée Vander Klei, espérant créer un génie capable de porter ses plans sinistres à leur terme. Pour Mogens, Eugene est un instrument, rien de plus. Si le scientifique enthousiaste ne réussit pas, Mogens n'hésitera pas à s'en débarrasser et recommencer avec un autre Vander Klei, d'ailleurs déjà en cours de gestation.

## District d'Upper Fifth, Madison and Park Avenue

Sur les bords de ces avenues vivent quelques-uns des citoyens les plus riches de New York. Les fortunes anciennes et nouvelles se côtoient dans des manoirs majestueux et des gratte-ciel d'appartements opulents. Au milieu des années 20, certaines familles riches vendent leurs manoirs et en achètent d'autres ailleurs; les acheteurs aisés ne manquent pas pour prendre leur place.

Dans ce paradis urbain, tout est propre et poli. Les manoirs appartenant aux Carnegies, aux Astors, aux Vanderbilts et aux Woolworths ornent ses allées raffinées. Les demeures ostentatoires des familles aisées sont si communes le long de Park Avenue que cela lui a

valu le sobriquet d'Avenue des Millionnaires. Cependant, comme la plupart des quartiers prospères, un groupe de membres invisibles existe en silence. À moins que les investigateurs aient un haut niveau en Crédit, accéder à l'aristocratie sociale et économique de la ville ne peut se faire que par la porte de service.

## Hôtel Ambassador, Park Avenue, entre la 51<sup>e</sup> et la 52<sup>e</sup> rue

Les diplomates étrangers et les membres des plus hauts cercles de la meilleure société de New York affectionnent cet hôtel résidentiel. Achevé en 1921, il n'ouvre ses portes qu'à ceux ayant une influence politique ou sociale. Les investigateurs qui désirent y résider doivent obtenir une réussite spéciale sur un test de Crédit afin d'y être admis.

Ceux qui y résident plus de 6 mois font nombre de rencontres dans les milieux politiques, ce qui se traduit par un gain de 5 % à leur compétence Crédit. Ce gain n'est possible qu'une seule fois par investigateur.



### Eugene Vander Klei, scientifique fou, 47 ans

#### Caractéristiques

APP	11	Prestance	55%
CON	10	Endurance	50%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	08	Puissance	40%
TAJ	10	Corpuissance	50%
EDU	20	Connaissance	99%
INT	15	Intuition	75%
POU	14	Volonté	70%

#### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	8
Santé Mentale	0

#### Compétences

Mythe de Cithulu	08%
Premiers Soins	55%
Bibliothèque	48%
Médecine	80%
Sciences de la vie:	
- Histoire naturelle	50%
- Pharmacologie	55%
- Biologie	75%
- Biochimie	62%
Sciences formelles: chimie	67%
Sciences occultes	10%
Persuasion	45%
Psychologie	43%

## L'eugénisme dans les années 20

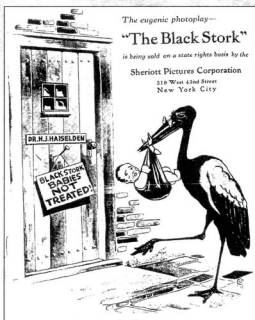
La notion de reproduction sélective, ou de « survie des plus aptes » selon l'expression d'Herbert Spencer, était florissante au XIX<sup>e</sup> siècle, quand les philosophes et les scientifiques se demandaient comme améliorer la race humaine. D'autres, comme Gregor Mendel firent des expériences sur l'hérédité dans les années 1800, déterminant que certains « éléments cellulaires » étaient hérités des parents (Mendel fit ses expériences sur les petits pois). Le terme « eugénisme » fut créé par Francis J. Galton, l'homme qui remarqua que toutes les empreintes digitales étaient différentes, à partir de racines grecques signifiant « bien engendrer ».

Au début des années 1900, il existe un intérêt grandissant pour les méthodes de « perfection de l'humanité ». Les journaux eugéniques, dans des articles comme « L'Eugénisme en pratique », ou des livres comme *Les Jukes: une étude du crime, du paupérisme, de la maladie et de l'hérédité* ou *Le déclin de la grande race* professent les bienfaits d'une intervention sur l'évolution de l'humanité. En 1904, les États-Unis étaient les leaders mondiaux de la recherche et de du catalogage de classes « inférieures » d'êtres humains. Tout cela était concentré à la « Station pour l'Évolution Expérimentale » (SEE) à Cold Spring Harbor, NY. Et c'est le fondateur de la SEE, Charles Benedict Davenport, qui espérait diriger les efforts mondiaux de création d'une race supérieure, ou plus exactement, une race de super-nordiques. Dans un discours qu'il prononça devant ses collègues, Davenport déclara : « Pouvons-nous construire autour de ce pays un mur assez haut pour repousser ces races moindres, ou devons-nous nous contenter d'un faible barrage... condamnant nos descendants à abandonner le pays aux noirs, aux bruns et aux jaunes et à demander l'asile à la Nouvelle-Zélande ? »

La ferveur eugéniste internationale donna lieu au Premier Congrès international Eugéniste, qui se tint à Londres en 1912. En 1915, le Deuxième Congrès international Eugéniste se tint à New York. Et le dernier Congrès international Eugéniste se tint lui aussi à New York, à l'American Museum of Natural History, in 1932.

De la première conférence à la troisième, les États-Unis entamèrent une campagne de stérilisation destinée à limiter le nombre de « déficients mentaux » dans le pays. Bien que des catégories étaient définies, comme Simple d'esprit, Idiot ou Crétin, le consensus général était que les races non caucasiennes et tous les humains vivant dans la pauvreté étaient susceptibles de dégénérer l'humanité. Les États passèrent des lois autorisant la stérilisation, et la Cour Suprême les défendit jusqu'en 1974. Mais durant les années 20 et 30, les tentatives pour améliorer la race prirent un tour actif. Ne se contentant plus d'empêcher la reproduction, des campagnes de propagandes furent lancées pour suggérer le recours à l'euthanasie sur les enfants et les adultes déficients. Des chambres létales se rempliraient de gaz pour conduire à une mort sans douleur.

Vers le milieu des années 30, l'intérêt pour l'eugénisme était retombé dans les E-U, alors que la dépression et les prémisses de la guerre en Europe monopolisaient l'attention. Et à la fin de la Deuxième Guerre Mondiale, la passion de l'Amérique pour l'eugénisme avait presque totalement disparu, bien que les États continuèrent à stériliser les « déficients » pendant plusieurs décennies.



# UPPER EAST SIDE New York

## UPPER FIFTH

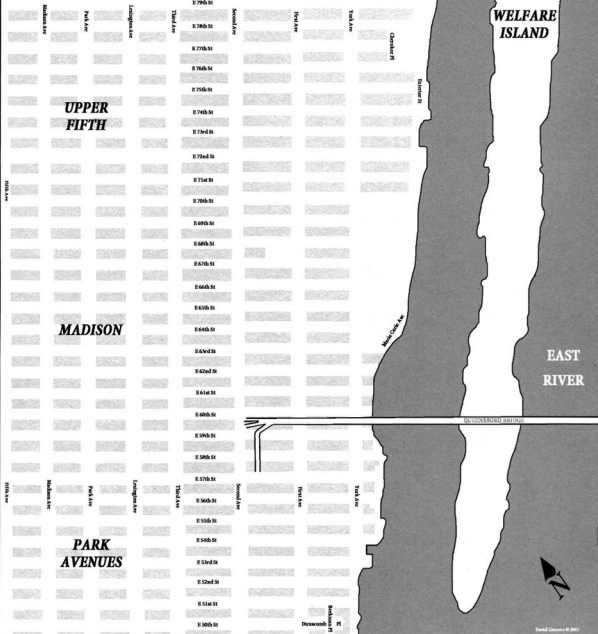
## MADISON

## PARK AVENUES

## YORKVILLE

## WELFARE ISLAND

## EAST RIVER







## Midtown Manhattan



# Midtown Manhattan

*Il y avait cette expansion dorée dans l'air ; ses splendides générosités, ses corruptions outrées et la lente agonie de l'ancienne Amérique. Nul ne pouvait douter de ce qui allait arriver : l'Amérique allait connaître la plus grande, la plus folle fête de l'histoire, et on aurait beaucoup de choses à raconter.*

F. Scott Fitzgerald

Après la Première Guerre mondiale, New York était en pleine expansion. La métropole poussait et le ciel était sa seule limite. Durant les années 20, l'épicentre de cette incroyable croissance se situait dans le district marchand de la 5<sup>e</sup> Avenue et s'étendait dans Time Square et Grand Central. Alors que ceux qui en profitaient devaient migrer vers le nord, le succès du capitalisme culminait Midtown, apportant avec lui le consumérisme et le mercantilisme. Sur ces terres de gratte-ciel, les New-Yorkais font leurs courses dans des magasins fastueux et dînent dans des restaurants extravagants. C'est le terrain de jeu des millionnaires. Pourtant, à la périphérie se trouvent de clapiers misérables et des usines sordides. Dans la pénombre de ces lieux vit la classe défavorisée de la ville, les habitants de Gotham qui ne profitent pas de l'économie prospère de la Grande Pomme.

## Central Park South

57<sup>e</sup> rue et Plaza

Commençant à Columbus Circle, embouteillé par une masse d'automobiles et de piétons durant les années 20, Central Park South s'étend vers l'est au-delà du bord sud de Central Park. De nombreux magasins, restaurants et hôtels chics et luxueux bordent cette rue magnifique, qui se termine sur la Grand Army Plaza. La 57<sup>e</sup> rue, parallèle à Central Park South, partage son caractère luxueux et sa sensibilité élitiste.

## Carnegie Hall

7<sup>e</sup> av. & 57<sup>e</sup> rue, N° 157

Ce music-hall célèbre dans le monde entier, où des géants de la musique classique comme Tchaïkovsky ou Toscanini se sont produits,



# MIDDLE WEST SIDE

## New York

HUDSON RIVER

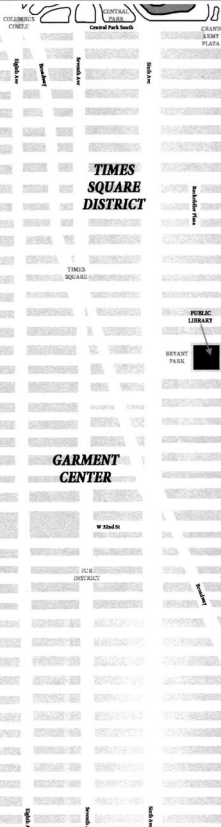
HELLS KITCHEN

CHELSEA

TIMES SQUARE DISTRICT

GARMENT CENTER

David Cooper © 2001





Hôtel Savoy-Plaza

était un échec financier jusqu'à la moitié des années 20. Ouvert en 1891, la grande salle souffrait d'une acoustique médiocre et d'un manque d'intérêt du public. Après un changement de propriétaire en 1925, la salle fut modernisée et sa programmation inclut des spectacles plus variés. Les changements structurels ne consistèrent pas seulement à corriger l'acoustique, mais aussi à ajouter une galerie d'art et cinquante studios d'artistes.

### **New York Athletic Club**

**Central Park South, N° 180**

Situé sur Central Park South et la 7<sup>e</sup> Avenue, ce club apprécié, qui fut créé en 1868, acheva la construction de son nouvel immeuble de 21 étages en 1928. Certains des meilleurs athlètes de la nation, ainsi qu'une poignée de

politiciens et de la haute société de New York appartiennent à ce club. Il peut être utile aux investigateurs pour se faire des contacts avec des personnalités importantes, ou pour les investigateurs qui sont eux-mêmes des athlètes et souhaitent agrandir leur cercle social. Bien que la célébrité ou les succès athlétiques ne soient pas exigés pour l'adhésion, ils aident à se faire une place. Le gardien devrait déterminer la disponibilité des places. Avant l'achèvement du nouveau foyer, les membres se rassemblaient au Knickerbocker Cottage, une taverne de Manhattan sur la 6<sup>e</sup> Avenue.

### **Café Etopra**

**South Central Park, N° 150**

Singeant un café français, ce restaurant haut de gamme est généralement plein. Il faut réussir un test sous Crédit divisé par deux pour pouvoir entrer. Bien sûr, les investigateurs peuvent user de Persuasion (réussite spéciale requise) pour se glisser à l'intérieur, au risque qu'un échec fasse que le maître d'hôtel les inscrive sur la liste noire. En été, le Café Europa installe une terrasse, où se produit parfois un violoniste. De nombreuses célébrités et poids lourds de la bonne société passent au café pour le dîner.

### **Grand Army Plaza**

La Grand Army Plaza est l'entrée sud de Central Park. Elle s'étend de la 58<sup>e</sup> à la 60<sup>e</sup> rue, et sert également de cours pour plusieurs hôtels célèbres de New York. Deux monuments rénovés se dressent sur la place : la Pulitzer Memorial Fountain, ou Fontaine d'Abondance, au sud et un général : W. T. Sherman en bronze chevauchant vers le nord. Au fil des années, les hôtelleries ont poussé comme des champignons sur le pourtour de la place. Le premier a été l'Hôtel Plaza en 1907. Attiré par son succès, le Sherry-Netherland Hotel est apparu en 1927, suivi par le Savoy-Plaza Hotel en 1928 et l'Hôtel Pierre en 1930. Ce sont tous des palaces, et ils attirent l'aristocratie new-yorkaise comme les mouches sur une flamme. Deux des hôtels, le Sherry-Netherland et le Savoy-Plaza sont des résidences coûteuses, convoités par les playboys de New York souhaitant un pied-à-terre Midtown pour des rendez-vous discrets.

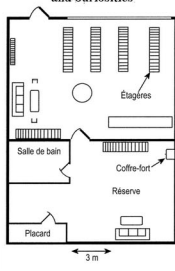
Pour acquérir un appartement dans l'une de ces résidences d'hôtel, les investigateurs doivent obtenir une réussite spéciale à un test de Crédit. La liste d'attente est longue et un pot-de-vin peut être nécessaire pour y être inscrit.

### **District marchand de la 5<sup>e</sup> Avenue**

Autrefois un quartier résidentiel aisé, les manoirs et les maisons qui longeaient alors les trottoirs ont disparu. Commencant à la 34<sup>e</sup> rue et se poursuivant jusqu'à la 57<sup>e</sup> rue se déploie le district marchand de la 5<sup>e</sup> Avenue, le cœur des magasins de luxe de New York.

En 1910, l'endroit était rempli de magasins, d'hôtels et de clubs luxueux. La mode est le

### Alexander's Antiques and Curiosities



feu qui embrase cette partie de la 5<sup>e</sup> Avenue, et l'argent est l'essence qui l'accélère. Saks 5<sup>e</sup> Avenue, Lord et Taylor et Tiffany ont tous

des adresses dans ce quartier chic, et ils ont tous une clientèle fortunée.

On ne peut pas manquer l'architecture extravagante du district. Les tours géantes de la cathédrale gothique de Saint Patrick sont à leur place au milieu des gratte-ciel de la 5<sup>e</sup> Avenue. Le thème sous-jacent de ce quartier marchand est la richesse. Et pour les visiteurs descendant la 5<sup>e</sup> Avenue, les décors chargés et les structures impressionnantes des bâtiments qui s'y élèvent indiquent que le sol y est particulièrement fertile.

### Alexander's Antiques and Curiosities

Madison av. & 59<sup>e</sup> rue est

Derrière la façade en grès brun plutôt ordinaire de ce magasin de la 59<sup>e</sup> rue se cache une collection d'antiquités comprenant des meubles, des miroirs, des horloges, des photographies, des livres et des bibelots. Appartenant à Alexander Mylonas, ce petit magasin est devenu un arrêt obligé pour les riches collectionneurs d'antiquités. Alexander a obtenu cette notoriété en ne se limitant pas aux antiquités américaines. Sa collection comprend des curiosités extraordinaires de Chine, d'Égypte et d'Europe. Leurs prix non moins



Alexander Mylonas

### Alexander Mylonas, marchand d'antiquité, 53 ans

Alexander tient à son temps et à ses clients. Il est d'une propreté méticuleuse, préférant utiliser un mouchoir pour manipuler les objets, y compris les couverts dans les restaurants. Il a de nombreuses connaissances dans la haute société de New York, et en profite pour se procurer des objets pour son magasin ou directement pour ses clients. Il montre un désintérêt remarquable pour les sujets qu'il juge banal, comme la politique locale, les événements sportifs, le climat ou les badinages de ce genre. Il n'hésite pas à ignorer les personnes qui tentent d'engager des conversations de ce genre, allant jusqu'à leur dire « Ce dont vous parlez ne m'intéresse pas. » Néanmoins, Alexander devient un ami dévoué, toujours prêt à aider, une fois que l'on a percé son extérieur snob.

#### Caractéristiques

APP	10	Prestance	50%
CON	09	Endurance	45%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	14	Corpuulence	70%
ÉDU	16	Connaissance	80%
INT	18	Intuition	90%
POU	10	Volonté	50%

#### Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

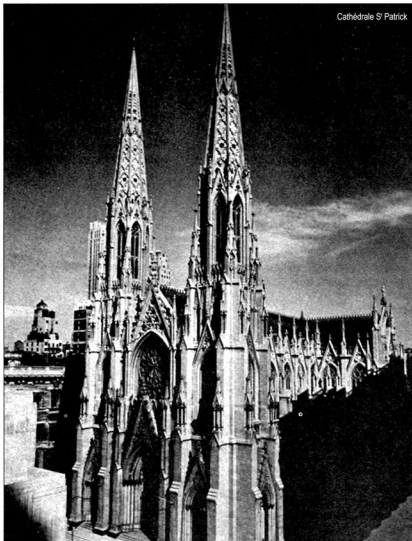
#### Compétences

Comptabilité	40%
Pratique artistique: peinture	22%
Négociation	58%
Disimulation	29%
Crédit	64%
Sciences formelles:	
- cryptographie	18%
- histoire	52%
Bibliothèque	40%
Littérature	57%
Métier: mécanique	25%
Persuasion	44%

#### Langues

Arabe	30%
Français	29%
Allemand	18%
Grec	65%

Cathédrale St Patrick





extraordinaires sont à la hauteur de sa clientèle. Alexander ignore prestement toute personne dont il pense qu'elle n'est pas prête à mettre ce prix sans sourciller. Un test raté de Crédit provoque son désintéret.

Un investigateur souhaitait engager Alexander pour localiser un livre rare ou n'étant plus édité, ou un objet particulier doit réussir un test de Crédit divisé par deux. Le marchand élitiste n'a pas de temps à perdre pour des clients n'ayant pas les moyens de le payer pour ses efforts. S'il est engagé, Alexander travaille sans relâche pour trouver l'objet.

## District de Beekman Place et Sutton Place

Comme bien d'autres endroits à New York, les quartiers de ce district sont un mélange d'entrepises et de résidences, une juxtaposition de richesse et de pauvreté. Durant les années 20, Beekman Place est un taudis attirant les classes aisées; les bâtiments délabrés ont rapidement été acquis pour leur vue sur la rivière et leurs pontons. Le long de l'eau, les cargos et les voiliers témoignent de la difficile vie new-yorkaise. Cette forme unique de renouvellement urbain transforme de nombreuses sections de la communauté, remplaçant les anciens clapiers en grès brun par des manoirs.

### Restaurant de la Brasserie

56<sup>e</sup> rue est

Ce restaurant doit plus sa popularité auprès des habitants du district à ses boissons introu-

vables qu'à sa cuisine beaucoup plus ordinaire. Voisin d'une brasserie fermée, les propriétaires ont largement profité de leur emplacement privilégié, et ont toujours une bonne réserve de gin. Naturellement, ce privilège a un coût. Les forces de l'ordre locales sont grassement payées pour détourner les yeux. Ce restaurant est idéal pour les investisseurs souhaitant se faire des contacts dans l'East Side. Ils peuvent faire un test de Volonté lors de chaque nuit qu'ils passent dans le restaurant. En cas de succès, l'investigateur rencontre un contact choisi par le gardien.

### Ark Apartments

Sutton Place South & 55<sup>e</sup> rue est

Entre la 55<sup>e</sup> rue est et la 56<sup>e</sup> rue est se trouve un appartement connu sous le nom de l'Arche. Bien que dans les années 30, il sera rénové en un immeuble d'appartements à la mode, pendant les années 20, ses loyers modiques attirent des artistes et des auteurs sans moyens. Les investisseurs peuvent trouver des appartements d'une pièce dans l'Arche pour 9 à 10 dollars mensuels.

## District de Times Square

Times Square, « le centre du monde », ou Longacre Square comme on l'appelait avant 1904, est considéré par de nombreux New-Yorkais comme le cœur et l'âme de la cité. Avec ses lumières blanches brillant en permanence et ses gigantesques affiches, il harponne l'attention de tous ceux qui le tra-

verse. Les théâtres, les cinémas, les hôtels, les magasins, les restaurants et des centaines de milliers de personnes font de Times Squares un endroit plein de vie et d'agitation, d'où New York tient son titre de ville qui ne dort jamais.

## Théâtre Hollywood

**Palais du cinéma, Broadway et 51<sup>e</sup> rue**  
Le Hollywood est l'un des nouveaux théâtres de film qui sont en train de supplanter les théâtres traditionnels pendant les années 20. Contrairement aux « vrais » théâtres qui se spécialisent dans les pièces, les comédies musicales et les spectacles burlesques, le Hollywood offre des films. Avec deux grands auditoriums, contenant chacun un écran et 1 200 sièges, et un décor intérieur digne d'un manoir de Park Avenue, le Hollywood attire des clients sophistiqués des quartiers prospères des environs.

## Hôtel Astor

**Broadway, entre la 44<sup>e</sup> et la 45<sup>e</sup> rue**  
Durant la première moitié du vingtième siècle, l'opulent Astor se tenait en face de la Times Tower. Construit en 1904, l'hôtel jouissait d'un merveilleux jardin sur son toit, où l'on venait dîner et profiter de la vue. Il dura soixante ans avant d'être finalement remplacé par une tour de bureaux. Durant les années folles, l'Astor accueillit de nombreuses conventions. Ses salles spacieuses étaient appréciées par les grands groupes, et son emplacement central lui assurait une clientèle de touristes venus visiter la ville.

## New York Yacht Club

**44<sup>e</sup> rue ouest, N° 37**  
La façade de ce bâtiment a été soigneusement gravée pour imiter la poupe d'un vaisseau du XVII<sup>e</sup> siècle. Tous les détails sont présents : trois baies vitrées créent l'image de la poupe et des quartiers du capitaine, tandis que des dauphins sautent sur des vagues de pierre. Le Yacht Club a été fondé en 1844, et il parvint la régate de la Coupe de l'America depuis lors. Ce bâtiment n'est pas le premier siège du club. Il en a occupé bien d'autres, jusqu'à la commande de ce foyer extravagant en 1901.

## Harvard Club

**44<sup>e</sup> rue ouest, N° 27**  
Conçu pour imiter son homonyme, l'université d'Harvard, ce bâtiment en brique rouge aux bordures de calcaire est un lieu de réunion et de dîner populaire pour les professions libérales qui travaillent à Midtown et Downtown. Le club de trois étages possède des bibliothèques, des salles de réunion et un salon. Ici, les investigateurs peuvent conduire des affaires importantes et se faire des contacts. La bibliothèque du dernier étage est modeste en comparaison d'autres collections privées à New York, mais le club compense ce défaut par un intérieur élégant et un décor raffiné. La bibliothèque est une bonne source de textes inhabituels, des volumes qui ont pu être négligés par les bibliothèques plus importantes.

## Association du barreau

**44<sup>e</sup> rue ouest, N° 42**  
D'apparence majestueuse, dans un style peut-être discret selon les standards architecturaux

L'hôtel Astor vu depuis le Times Building





des années 20, ce bâtiment possède sur sa façade deux colonnes doriques à un étage surmonté de pilastres corinthiens. Construit en 1895, il contient une vaste bibliothèque spécialisée en droit.

L'immense collection fera gagner du temps aux investigateurs qui feront leurs recherches ici. Le gardien peut envisager de réduire de moitié la durée des recherches. Cela signifie qu'un investigateur pourrait gagner jusqu'à quatre heures sur un projet de recherche qui devrait normalement durer huit heures. Bien sûr, cet avantage ne s'applique strictement qu'aux questions légales.

## Hôtel Algonquin

44<sup>e</sup> rue ouest, N° 58-61

Fréquenté par les auteurs et les acteurs, cet hôtel a ouvert en 1902. Durant les années 20, c'est le point de rassemblement de l'Algonquin Round Table, un club d'écrivains. Dorothy Parker, James Thurber et Robert Benchley sont quelques-uns des membres qui se réunissent à cet endroit.

Les investigateurs aspirants auteurs peuvent devenir membre de l'Algonquin Round Table s'il réussissent un test de Pratique artistique : écriture ou d'Anglais (réussite spéciale requise). À cause du temps nécessaire pour produire des écrits de qualité, les investigateurs doivent attendre au moins six mois entre deux tentatives d'adhésion. Une fois l'épreuve passée, les investigateurs gagnent immédiatement des contacts dans l'industrie de l'édition et peuvent augmenter leur compétence Crédit de 2 %. Après avoir été membres une année, les investigateurs reçoivent un bonus de 5 % en Pratique artistique : écriture ou dans une compétence équivalente choisie par le gardien. Ce bonus n'est reçu qu'une fois, et uniquement si les investigateurs assistent de façon semi-régulière aux réunions.

## Hippodrome,

43<sup>e</sup> rue est, N° 51

L'Hippodrome était le poids lourd des théâtres du district jusqu'à ce qu'il tombe sous les coups du cinéma en 1928. Il fut démolé en 1939. Durant les années 20, c'était le Coney Island de Manhattan, avec des fontaines baroques, des combats de boxe, des chorales, des cirques, des spectacles burlesques et des artistes de presque tous les genres possibles et imaginables. Construit en 1905 avec 5 200 places assises, l'Hippodrome proposait de quoi distraire tout à chacun. C'est là qu'Houdini effectua nombre de ces tours incroyables.

Un large échantillon de la société new-yorkaise fréquente le théâtre. Dans ses couloirs se déroulent des intrigues politiques, des échanges de pots-de-vin et toutes sortes d'affaires clandestines. Les investigateurs espèrent découvrir des informations à propos de la classe moyenne et de la classe ouvrière peuvent interroger les employés qui n'ont pas leur langue dans leur poche quand il s'agit de révéler ce qui aurait dû rester secret.

## Town Hall

43<sup>e</sup> rue ouest, N° 113-123

« Vous connaîtrez la vérité, et la vérité fera de vous des hommes libres » est l'inscription ornant l'entrée de l'auditorium de Town Hall. Ouvert en 1921 en tant que centre civique et salle de concert, il fut plus tard agrandi pour accueillir une salle de cinéma et un salon. La popularité de cet auditorium s'est accrue avec la généralisation de la radio. En 1935, l'émission nationale « America's Town Meeting of the Air » permettait à tous les Américains de rejoindre le public new-yorkais.

## Times Tower

42<sup>e</sup> rue et Broadway et 7<sup>e</sup> av.

Au centre de Times Square se dresse le siège du New York Times, que l'on appelle aussi « la dame en gris ». Achevé en 1903, son architecture italienne inoubliable tout en arches en fit immédiatement un point de référence. C'est d'ailleurs de ce bâtiment que Times Square tire son nom. De plus, la Times Tower est à l'origine d'une autre tradition new-yorkaise populaire. Pour célébrer l'ouverture de son nouveau siège, le New York Times arrangea un feu d'artifice du nouvel an. Ensuite, les New-Yorkais sont revenus tous les ans à Times Square pour fêter la nouvelle année.

Les investigateurs souhaitant décrocher un travail de journaliste au Times doivent présenter un curriculum conséquent et doivent obtenir une réussite spéciale à un test de Pratique artistique : écriture. De plus, le Times a une archive impressionnante de coupures de journaux. Il faut généralement des contacts à l'intérieur pour y avoir accès, ou un beau Baratin (réussite spéciale). Une fois dans les archives, les innombrables fichiers du New York Times sont disponibles. Durant les horaires de bureau, un employé se charge de retrouver les numéros voulus. Le temps de recherche est réduit d'un quart par rapport au temps normal. Cela signifie que huit heures de besogne peuvent être réduites à six.

## Metropolitan Opera House

Broadway, 39<sup>e</sup> à 40<sup>e</sup> rue

Occupant tout un bloc, le MET était à la mode dans les années 20. Depuis sa création en 1883, le célèbre opéra avait connu de nombreuses difficultés et de nombreux succès. En 1892, un incendie ravagea l'intérieur de ce bâtiment prétendant « inflammable ». Il fut rapidement reconstruit, et en on profita pour corriger des défauts de conception qui limitait la vue de la scène. En 1915, l'opéra était rentable et il le fut encore jusqu'au crack boursier de 1929.

## Casino Theater

Broadway et 39<sup>e</sup> rue

Directement derrière le Metropolitan Opera se trouve le Casino Theater. Il propose des comédies musicales et des opéras comiques, qui conviennent à son inhabituelle architec-



Le vieux Casino Theater

ture à arabesques. Le casino a fermé ses portes définitivement en 1930. C'est un concurrent vivace au MET, qui ne se prend pas autant au sérieux.

## District de Grand Central

Grand Central contient une des deux gares ferroviaires majeures de New York, l'autre étant Pennsylvania Station près l'Union Square. Les visiteurs arrivant à la Grosse Pomme par le terminal de Grand Central sont immédiatement confrontés aux merveilles de la cité. Enrichi par l'argent des nombreux voyageurs, hommes d'affaires et touristes, le sol fertile du district a vu pousser les plus hauts gratte-ciel du monde. La région est une véritable corne d'abondance de restaurants, d'hôtels et de clubs privés. Les trains fonctionnant sans cesse, les rues de Grand Central ne sont jamais vides.

## Empire State Building

5<sup>e</sup> av., N° 350

L'un des gratte-ciel les plus loués de New York n'existait pas durant les années 20. Le repaire de 380 mètres pour gorille géant d'Hollywood fut construit sur le site du légendaire hôtel Waldorf-Astoria. La construction commença en 1930 et s'acheva l'année suivante.





## Cuisine de l'Enfer (Hell's Kitchen)

Les clapiers et les usines nichent ensemble dans la Cuisine de l'Enfer des années 20. La Cuisine a une histoire aussi longue que honteuse de vice et de banditisme. Les rails et les ports ouest tout proches ont amené dans la ville des ouvriers à la recherche d'emplois, transformant le quartier en un mélange d'industrie et de résidentiel qui resta tel quel durant tout le début du vingtième siècle. Les bidonvilles poussaient autour des usines, pour être remplacés par des clapiers. La combinaison de salaires misérables et de logements désolants mena inévitablement aux gangs et au crime.

Dans les années 20, les gangs qui dominaient autrefois les rues et luttaient pour le pouvoir avaient quasiment disparu. Les usines et les entrepôts longent toujours les bords du district, encerclant les clapiers. La vie dans la Cuisine est dure et brutale. Il n'y a de temps ou d'argent pour l'agrément. Des investigateurs extravagants visitant le quartier peuvent s'attendre à la méfiance et aux moqueries de la plupart des habitants de classe ouvrière.

## Polyclinique

50<sup>e</sup> rue ouest, N° 345

Les lits de cet hôpital sont familiers à de nombreux officiers de police de New York qui ont pris une balle dans le quartier. En raison de la dureté des habitants de la Cuisine et de l'abondance d'entrepôts vides, il n'est pas

rare qu'un flic ou un Féd finisse par occuper un lit à la polyclinique. Avec plus de 300 chambres et une équipe chirurgicale complète, cet hôpital traite les habitants du quartier et tous ceux que l'on ramasse dans les rues. Après 1925, l'assise des patients de l'hôpital s'étend; une fois que Madison Square Gardens déménage de Madison Square District au croisement de la 8<sup>e</sup> Avenue et la 49<sup>e</sup> rue, ce sont quelques boxeurs qui trouvent occasionnellement le chemin de l'hôpital.

## Centre textile

L'un des principaux centres industriels de New York est situé entre Times Square, la Cuisine de l'Enfer et Chelsea. C'est dans cette région que le secteur textile s'est établi, fournissant presque tous les États-Unis en costumes, en robes et en manteaux de fourrure, et employant principalement des immigrés et des noirs. Le long des rues de ce quartier sont alignés des entrepôts, des négociants de vêtements et des manufactures. Comme dans une fourmière, les camions déchargent des ballons de tissu et chargent des vêtements à livrer, les grossistes patrouillent les entrepôts pour faire leurs achats pour des marchands locaux et lointains, et une pléthore de détaillants foncent dans les rues, évitant des « pousseurs » (des chariots chargés de costumes, fourrures et robes). Parmi les petites boutiques du centre se dressent Macy et Saks 5<sup>e</sup> Avenue, deux des plus grands magasins de la ville.

## Sully Branagan, votour fourvoyé, 18 ans

Sully est un vaurien qui a grandi dans les rues de la Cuisine de l'Enfer. Il connaît les histoires des gangs d'antan, et il est séduit par leur style de vie et l'autorité qu'ils s'imposent. Son père est mort dans la Grande Guerre, laissant sa mère seule. Elle a travaillé dans une fabrique de vêtements pour nourrir ses deux enfants. Sa rancoeur envers son sort a poussé Sully vers le crime. Ce voutour fourvoyé est un ami de Quinn O'Conner, un vider au restaurant Cavanagh à Chelsea. Bien qu'il refuse de l'admettre, Sully admire Quinn pour avoir un vrai travail, un travail qui ne consiste pas à coudre des vêtements. Sully est bien renseigné sur les événements de la Cuisine de l'Enfer, et il peut être utile aux investigateurs comme informateur. Bien qu'il n'aime pas l'autorité, la police et les investigateurs privés, il coopérera tant qu'il a quelque chose à y gagner. Un test réussi de Psychologie révèle aux investigateurs l'interrogant que son cœur de pierre à un faible pour les professions libérales. Les journalistes, les docteurs et les professeurs représentent un style de vie inaccessible. À cause de ce rêve impossible, Sully a tendance à favoriser les investigateurs dont les carrières sont fondées sur la compétence et l'intellect plutôt que les muscles et les affaires. Ces types d'investigateurs peuvent doubler leurs valeurs de Négociation et de Persuasion lorsqu'ils parlent avec Sully.

### Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpuissance	70 %
EDU	08	Connaissance	40 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

### Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

### Compétences

Négociation	30 %
Dissimulation	25 %
Baratin	20 %
Écouter	35 %
Se Cacher	25 %
Trouver Objet Caché	35 %
Sciences occultes	35 %
Savoir urbain : New York	70 %

### Combat

Couteau	45 %	dég. 1d4 +2
		+ Impact
Bagarre	55 %	dég. 1d3
		+ Impact
Arts martiaux	35 %	dég. spécial



Grand Central Terminal

## L'art du pickpocket

Les pickpockets travaillent souvent en équipe, se passant les biens volés ou faisant distraction. S'il est poursuivi, un pickpocket profite de sa connaissance des lieux pour l'aider à se cacher (cf. Suez cette voiture !, p. 18). S'il est capturé, il use de Baratin avec les investigateurs, expliquant que sa famille meurt de faim, que ses frères sont malades. Si les investigateurs persistent à vouloir faire intervenir la police, le voleur aux doigts légers s'enrève et attaque ou appelle à l'aide. Sur un test réussi de Volonté, un citoyen bien intentionné mais mal informé vient à l'aide du pickpocket. Cela peut créer une diversion dont le pickpocket profitera pour tenter à nouveau de s'échapper. Le gardien résoudra la situation à sa convenance.

### Caractéristiques

Pickpocket	1	2
CON	13	12
DEX	14	15
FOR	12	11
TAI	12	12
INT	10	11
POU	13	09

### Valeurs dérivées

Pickpocket	1	2
Impact	0	0
Points de Vie	12	12

### Compétences

Dissimulation	28%
Imposture	31%
Esquive	50%
Baratin	48%
Se Cacher	70%
Athlétisme : Saut	42%
Pickpocket	52%
Discrétion	64%
Savoir urbain : New York	85%

### Combat

Cran d'arrêt	54 %	dég. 1d4 + Impact
Bagarre	61 %	dég. 1d3 + Impact

## Pennsylvania Station

7 th av., 31<sup>e</sup> à 33<sup>e</sup> rue

Pennsylvania Station grouille de voyageurs quelle que soit l'heure. C'est le terminus des lignes Pennsylvania et Lehigh Valley. Depuis cette gare, des millions de voyageurs de la côte est entrent et sortent de New York chaque année.

Elle fut construite en 1910 en même temps que des tunnels passant sous l'Hudson et l'East River et rejoignant la gare dans un dépôt ferroviaire souterrain. Lorsqu'il utilise Penn Station, le gardien doit insister sur la foule et la confusion. À l'intérieur, de grandes colonnes de style roman montent jusqu'au plafond. Il y a des guichets de vente et des guichets d'information, des vendeurs de journaux et des cireurs. C'est un excellent point de départ pour une aventure à New York, puisque les investigateurs sont immédiatement dans le bain de la Grande Pomme. C'est aussi un paradis pour les pickpockets, qui chassent dans les foules pressées et récoltent des souvenirs de voyageurs sans méfiance.

## Kip's Bay

Jour et nuit, la fumée des cheminées des usines s'élève dans le ciel sur la forêt urbaine de mortier et d'acier de ce quartier fluvial. Cherchant un accès au fleuve, de nombreuses manufactures de New York se sont installées là durant les années 20. Comme à Morrisania dans le Bronx, une fine patine de suie recouvre tout. La majorité des ouvriers locaux occupent les appartements et les clapiers vieillots autour des énormes usines. Rares sont les autres à être attirés par ce quartier. Dans les années 20, la cité a tenté de récupérer une partie de la friche industrielle et a entamé un projet de vingt-cinq millions de dollars qui finira par être appelé Cité Tudor. Un ensemble de douze immeubles à appartements dans le style anglais des cottages Tudor fut érigé sur une hauteur surplombant le district. Bien que plus attrayants que les clapiers vétustes des environs, les nouvelles résidences n'améliorèrent guère l'aspect général de cette région fortement industrialisée.

## Bellevue Hospital

1<sup>e</sup> av. et 27<sup>e</sup> rue

Couvrant presque douze blocs, cet hôpital proméant est parmi les plus anciens hôpitaux généraux des États-Unis. Établi en 1811, Bellevue est l'un des hôpitaux les plus grands et les plus compétents de la ville pendant les années 20, capable de traiter la plupart des maux.

Bellevue est célèbre pour être le premier hôpital à avoir ouvert un service d'urgence et à employer des ambulances. En 1868, il s'agissait alors de carrioles tirées par des chevaux, qui avaient été remplacées par des automobiles dans les années 20. Grâce à son central téléphonique fonctionnant 24 heures sur 24, l'hôpital est toujours prêt à répondre rapidement aux appels à l'aide.

## Médecine légale

Le bureau du médecin légiste de New York est situé dans l'enceinte de Bellevue. Toutes les autopsies du comté de New York sont pratiquées ici. Les corps, identifiés ou non, sont stockés sur place en attendant.

## Pavillon psychiatrique

À la fin des années 20, Bellevue commença à ressentir les tiraillements de leur aile psychiatrique débordée. Les cas dont elle était chargée allaient de la psychiatrie clinique au traitement de la dépendance à l'alcool ou aux drogues. La variété et la quantité des patients menèrent bientôt à une surpopulation, forçant l'hôpital à créer un bâtiment distinct pour la psychiatrie en 1936. En quelques années, lui aussi ne suffit plus.

Dans les années 20, le pavillon psychiatrique de Bellevue, qui comprenait une aile pour les hommes et une autre pour les femmes, servait principalement pour les cas violents liés à des crimes. Les patients amenés ici étaient généralement internés en attente d'un procès. Les vagabonds et les patients souffrant de dépendance étaient aussi des candidats courants pour les lits... ou pour les camisoles.

Les rangées de maisons surnommées « Cité Tudor »







## Mauri Fischler, producteur désespéré

Depuis plusieurs années déjà, Mauri Fischler, propriétaire des studios Fischler, fait tout pour éviter de se faire avaler par les studios hollywoodiens. N'ayant pas les moyens de lutter contre les grandes corporations, il s'est lancé dans les films sensationnels, tout en cherchant à retrouver un succès digne de *La Reine du Désert*. Les difficultés de Mauri ont un effet dramatique sur son humeur. Sa femme a demandé le divorce en 1917, prétendant qu'il était invivable. Son stress financier combiné à de fortes doses de caféine l'ont poussé au bord de la crise de nerfs. Lorsqu'ils rencontrent Mauri, les investisseurs peuvent faire un test de Psychologie pour remarquer son état. Il est agité et désagréable, et parle sans cesse de sa « deuxième chance ». Mauri est intéressé par les films de voyage, et on peut le convaincre d'acheter les droits cinématographiques d'une expédition, à condition que la destination soit suffisamment exotique. Si les investisseurs ont perçu l'état de Mauri, ils peuvent en tirer partie. Une fois qu'un investisseur réussit un test de Psychologie, ses compétences de Négociation et Persuasion bénéficient d'un bonus de +20 % vis-à-vis de Mauri.

### Caractéristiques

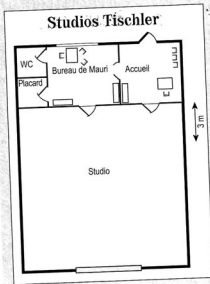
APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpuence	65 %
EDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

### Compétences

Comptabilité	25 %
Pratique artistique: cinéma	65 %
Négociation	40 %
Dissimulation	20 %
Crédit	25 %
Imposture	35 %
Baratin	40 %
Écouter	35 %
Persuasion	50 %
Photographie	60 %
Psychologie	15 %



## Young Men's Christian Association (YMCA)

23<sup>e</sup> rue ouest, N° 215

En face de l'Hôtel Chelsea se trouve un hôtel d'un genre différent. L'Association Chrétienne pour Jeune Gens a ouvert sa branche de la 23<sup>e</sup> rue en 1904. Comme les autres de New York, cet endroit fournit des logements modestes avec des services variés, comme des appartements avec ou sans cuisine. Il héberge des visiteurs au budget limité le temps qu'ils trouvent un emploi. Comme à l'hôtel Chelsea, de nombreux écrivains et artistes viennent au YMCA, mais aux revenus beaucoup plus maigres.

## Hôtel Chelsea

23<sup>e</sup> rue ouest, N° 222

Le vénérable Chelsea a commencé sa vie dans la cité en 1884, en tant que maison à appartements en coopérative. Son style élégant a attiré de nombreux locataires aisés, dont beaucoup d'artistes inspirés par la beauté de l'environnement. Après la migration de l'industrie du divertissement vers Times Square, le Chelsea devient un hôtel. Avec onze étages et une penthouse, il réussit à gagner l'attention de nouveaux artistes. Mark Twain et O. Henry sont deux des résidents réguliers de l'hôtel. Lorsqu'il utilise le Chelsea, le gardien devrait dépeindre les ferronneries du XVIII<sup>e</sup> siècle, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'hôtel. Les balcons en fer forgé encadrent les fenêtres de la façade, et un magnifique escalier en fer s'élève depuis le centre du hall d'entrée, non pas en spirale, mais en tournant à angle droit dans les étages. L'hôtel a aussi des ascenseurs; son moteur à vapeur est plus souvent en panne qu'en fonctionnement.

## Cavanagh's Restaurant

23<sup>e</sup> rue ouest, N° 258

Ce restaurant luxueux est l'un des succès de l'ère de la vapeur dans le district. Il n'a quasi-

## Les films à New York

Jusqu'à 1920, New York était la capitale cinématographique des États-Unis, et Chelsea était le cœur de l'industrie. Au tout début du vingtième siècle, de nombreux studios se sont formés dans le district de Chelsea. Certains de ces pionniers étaient des hommes d'affaire du centre textile voisin, qui décidèrent de suivre une nouvelle mode: les films. Après la Première Guerre mondiale, quand les établissements de distraction se sont déracinés pour se replanter à Times Square, plusieurs des studios de film florissants ont déménagé pour la ville endormie d'Hollywood, en Californie. Mais tous n'ont pas fait le voyage. Certains sont restés et ont connu une mort lente tandis que les studios de la côte ouest devenaient rapidement leur domination sur l'industrie. Ce succès n'empêcha par les acteurs et les metteurs en scène de revenir à New York, la ville ayant la plus grande concentration de cinémas d'Amérique. New York demeura un terrain de vedettes, et beaucoup y installèrent leur résidence sur la côte est.

ment pas changé depuis son ouverture en 1876. Des acteurs, des écrivains et des politiciens y dinant régulièrement, il a acquis une solide réputation chez les New-Yorkais. Bien sûr, un bon menu et un excellent chef font également partie de la recette du succès. Des membres de la jeune élite sociale fréquentent Cavanagh's, espérant être photographié avec une célébrité.

Bien que les paparazzis de New York épient ce restaurant historique, le gardien ne devrait pas laisser les investigateurs se faire impunément passer pour des paparazzis. La direction, tout en appréciant la notoriété, veut limiter l'apparition d'images inappropriées dans les centaines de torchons à scandale circulant dans la Grosse Pomme. Quinn O'Conner, le vider tiré à quatre épines de la maison, disperse rapidement tout chercheur de trésors effronté qui passerait les portes dans l'espoir d'obtenir une photo compromettante. Si les investigateurs insistent, ils risquent des ennuis non seulement avec Quinn, mais aussi avec la police. Cavanagh's a de bonnes relations avec la police locale, qui est toujours prête à mettre les journalistes, les détectives et les photographes au trou pour la nuit, même pour des charges minces et inventées.

## Hôpital Français

30<sup>e</sup> rue ouest, N° 330

Fondé en 1841, cet hôpital est nommé d'après le quartier français du district de Chelsea. Il n'a pas la notoriété ou l'extravagance de beaucoup d'autres hôpitaux de New York. Pourtant, grâce à la Cuisine de l'Enfer toute proche, il ne manque pas de travail. Au fil des ans, l'hôpital est agrandi en même temps qu'il a drainé plus de patients, jusqu'à devenir un gratte-ciel à part entière.

## Chelsea Piers

11<sup>e</sup> av., entre la 12<sup>e</sup> et la 22<sup>e</sup> rue

Le long de la 11<sup>e</sup> avenue (West Street) se trouvent neuf pontons qui servent de débarcadères

pour la plupart des lignes de passagers transatlantiques de New York, y compris Cunard et White Star. C'est sur ces pontons âgés, construits en 1902, que les new-yorkais arrivent et partent par l'océan.

## District de Madison Square

Au début des années 20, la plus grande partie du lustre de Madison Square s'est envolée. Même les champs du quartier, Madison Square Gardens (Madison av., entre 26<sup>e</sup> est et 27<sup>e</sup> est), ont déménagé à une nouvelle adresse plus au nord, sur la 8<sup>e</sup> Avenue, entre les 40<sup>e</sup> ouest et 50<sup>e</sup> ouest. Comme beaucoup d'autres parties de la ville, les théâtres, les magasins et les restaurants ont tous fait un voyage vers le nord et Times Squares, laissant le district reprendre difficilement sa vie.

Peu après la Première Guerre mondiale, les bâtiments de Madison Square commencèrent à s'élever vers le ciel, créant de nouveaux espaces pour les bureaux et le commerce. La Sixième Avenue devint un nœud inextricable de piétons et d'automobiles, alors que tout New York venait travailler dans des entreprises allant des compagnies d'assurance aux fabricants de jouets.

## Madison Square Park

Entre les imposants gratte-ciel se niche Madison Square Park. Quand la nation était jeune, cette bande de terre était un marécage infesté de vermine. Une fois drainé, il servit de fosse commune pour les pauvres. En 1870, il fut rénové et retaillé, et la terre se transforma en un parc verdoyant. Les visiteurs des années 20, pour la plupart des touristes ou des employés en plein dîner, ont un aperçu d'un monde où la terre est couverte d'herbe plutôt que de béton, et où l'ombre est projeté par les arbres plutôt que par les immeubles.

Madison Square Park, lieu de pause des hommes d'affaire

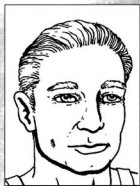


Alors que les affaires prospèrent dans le district, il n'est pas rare de rencontrer des gens hauts placés dans le monde corporatiste de la cité en train de manger dans le parc. Les investigateurs de profession libérale, plutôt que manuelle, peuvent trouver du travail en initiant une conversation ordinaire avec un directeur ou un autre homme d'affaire dans le coin. Le type d'affaire et le type d'homme sont laissés à la discrétion du gardien.

## District de Gashouse

Après la Première Guerre mondiale, de gigantesques réservoirs de gaz, des usines rouillées et des clapiers ancienne-loi au bord de l'écroulement dominaient le quartier qui avait autrefois été un centre de production majeur pour le gaz de chauffage et d'éclairage à New York. Au début des années 20, seuls les pauvres et les désespérés habitaient dans cette partie désolée de la ville. Bien que la consommation de gaz ait considérablement décliné dans les années 20, en faveur de l'électricité et du charbon, il y avait toujours une demande. Sans normes de sécurité imposées sur la maintenance des réserves de gaz, les infortunés résidents sont souvent exposés à des fuites de gaz mortels. Comme Hell's Kitchen, cette région de New York est pleine de voyous et de gangs, bien que les conditions de vies soient effroyablement pires. Les principaux habitants du district sont des immigrés. Les usines en emploient certains, tandis que les autres travaillent dans les districts voisins ; tous sont mal payés.

Les nombreux entrepôts et clapiers décrépis peuvent être attirants pour des gens cherchant la solitude. Ils sont idéaux pour des expérimentateurs sortant des sentiers battus à la recherche d'un laboratoire privé dans la ville. Les bâtiments de taille industrielle fournissent amplement assez de place pour des projets de grande envergure, et les voisins posent peu de questions.



Quinn O'Conner, videur, 22 ans

Cette brute confirmée originaire de la Cuisine de l'Enfer a un talent pour imposer sa volonté aux autres, surtout quand ils ont déplu à la direction de Cavanagh's. Quand il en reçoit l'ordre, Quinn détruit les appareils photo et balance les intrus sur le trottoir. Il évite de les blesser si possible, particulièrement s'ils sont plus petits que lui. Mais s'il y est obligé, le videur n'hésitera pas à se défendre.

Si les investigateurs en ont le temps, un test de Psychologie révèle que Quinn n'apprécie pas son travail. Il n'aime pas brutaliser les gens, ni les autres brutes. Il fait son travail parce qu'il est payé pour cela, mais il donnera sa chance aux investigateurs s'ils lui offrent un travail mieux rémunéré. Il rêve de devenir détective privé un jour, mais il ne le confessa que si on le persuade.

### Caractéristiques

APP 12	Prestance	60 %
CON 14	Endurance	70 %
DEX 12	Agilité	60 %
FOR 15	Puissance	75 %
TAI 11	Corpulescence	55 %
EDU 09	Connaissance	45 %
INT 11	Intuition	55 %
POU 13	Volonté	65 %

### Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

### Compétences

Négociation	35 %
Athlétisme	50 %
Conduite	35 %
Discrétion	15 %
Trouver Objet Caché	30 %

### Combat

Bagarre	65 %	dégâts 1d3
Arts martiaux	50 %	+ Impact dégâts spécial

## District de Gramercy Park

Au centre de Lexington Avenue, entre les 20<sup>e</sup> et 21<sup>e</sup> rues, se dresse crânement la grille en fer forgé de Gramercy Park. L'accès à ce parc exclusif est restreint aux habitants du quartier qui ont été approuvés par le Directoire de Gramercy Park. Nul autre n'a le droit de profiter de la verdure tranquille du parc.

Samuel B. Ruggles, qui a promis aux acheteurs des terres environnantes qu'ils feraient partie du groupe réduit ayant le privilège du parc, transforma l'ancien marécage en jardin en 1832. À l'origine, des clés plaquées or étaient remises aux quelques privilégiés. Dans les années 20, les clés existent toujours, mais sont d'un aspect plus ordinaire.

L'inviolabilité du parc a été mise à l'épreuve de nombreuses fois au cours de décennies. En 1890, le parc aurait dû être coupé en deux pour laisser passer Lexington Avenue. Le gouverneur David B. Hill opposa prestement son veto à la proposition. Plus tard, en 1912, des plans visant à étendre Irving Place au nord de la 19<sup>e</sup> rue furent déjoués par l'Association de Gramercy Park. Des visiteurs indésirables ne pénétrèrent dans le parc qu'une seule fois, durant les émeutes de l'enrôlement de 1863, quand les troupes envoyées rétablir l'ordre dans la ville y établirent leur campement.

Une grande partie des maisons construites à l'origine au XIX<sup>e</sup> siècle entourent encore le parc dans les années 20. Les résidences privées en grès brun et en brique rouge ont conservé leur dignité et leur opulence. De hautes tours d'appartements ont également poussé dans le district pour satisfaire les besoins de la classe aisée grandissante de la ville. Lorsqu'ils

visitent ce district, les investigateurs peuvent avoir à faire des tests de Crédit avant d'engager la conversation avec les résidents. De plus, un investigateur souhaitant se loger doit obtenir une réussite spéciale à un test de Crédit, et fournir au moins une lettre de référence solide.

## Netherland Club

**Gramercy Park West Drive, N° 3.**

Ce ravissant édifice de brique rouge est le lieu de réunion du Club New York, dont de nombreux membres prétendent être des descendants des premiers colons hollandais. Fondée en 1903, l'organisation planifie des activités et des événements promouvant l'héritage international de la cité. En 1912, il a déménagé pour Gramercy Park où il est resté jusqu'en 1939. Durant les années qui ont suivi la Première Guerre mondiale, les quotas d'immigration drastiques ont provoqué le déclin de la popularité du club, pourtant ses membres ont continué à se réunir et à tenir des diners annuels.



Résidences à Gramercy Park



## Player's Club

Gramercy Park South, N° 16

Edwin Booth, frère du tristement célèbre assassin du président Abraham Lincoln, John Wilkes Booth, a fondé le Player's Club en 1845, un club privé pour acteurs. Bien que son nom implique que la participation est limitée aux acteurs, l'adhésion est ouverte à tous. Le club a eu de nombreux membres ne montant pas sur les planches, dont le célèbre général W.T. Sherman ou Mark Twain. La notoriété n'est pas une condition essentielle d'adhésion; l'éligibilité dépend des connexions sociales et du sexe masculin. Cela resta le cas longtemps après les années 20.

Si les investigateurs deviennent membres de ce club exclusif, ils gagnent immédiatement des contacts dans les classes moyennes et supérieures de New York. L'adhésion ne nécessite pas uniquement une certaine notoriété publique, mais aussi un test réussi de Crédit.

## District d'Union Square

Union Square est le Times Square de la classe ouvrière. Il est rempli de restaurants, de théâ-

tres et de magasins affichant des prix raisonnables pour les ouvriers et employés new-yorkais. Depuis ses jours de gloire au début du XIX<sup>e</sup> siècle, l'esthétique d'Union Square a décliné. Les bâtiments, autrefois neufs et soignés, sont vieux et dégradés dans les années 20. Une poignée d'anciens manoirs sont toujours présents dans le district, mais des appartements médiocres et des clapiers à bas prix conçus pour loger le nombre croissant de travailleurs urbains ont remplacé ces riches résidences privées.

Débordant de la vie sans fard de classe ouvrière new-yorkaise, les rues de ce quartier ont au moins un exemplaire de tout ce qui est considéré comme démodé par la haute société. Lors de leur visite, les investigateurs croiseront des gens faisant du lèche-vitrines, d'autres allant au théâtre, des camelots interpellant la foule, des hommes-sandwichs vantant les mérites de produits ou de journaux, des musiciens de rues jouant des airs enjoués ou maussades pour gagner leur pain quotidien.

## Union Square Park

Partageant le triste état du district, Union Square Park souffre durant les années 20.

## Le pire des endroits

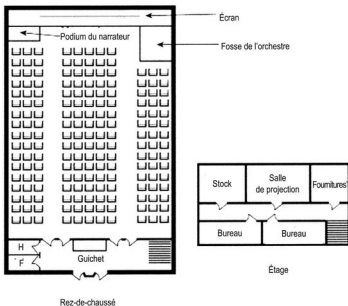
Un dédale de métros, d'égouts et de tunnels de maintenance s'étale sur des kilomètres sous Manhattan. Des connexions vers la surface recouvrant toute la cité, aucun lieu à Manhattan n'est isolé de ce qui rôde dessous. De nombreuses créatures vicieuses et dangereuses vivent dans ces espaces profonds et humides; des choses que l'on voit rarement à la lumière du jour. A chaque heure passée à explorer les souterrains de New York, les investigateurs ont 10 % de faire une rencontre allant des alligators aux goules ou aux zombies, quoique les rats et les vagabonds soient les plus courants. Tout investigateur assez désespéré ou déterminé pour entrer dans ce royaume sans un guide expérimenté ou un plan doit réussir un test d'Orientation sous peine de se perdre temporairement et de ne pas pouvoir retrouver son point de départ. Une fois qu'un investigateur est perdu, la chance de rencontre augmente de 10 %.

Les personnages explorant les égouts courent également le risque de glisser sur des surfaces humides, et les conséquences peuvent être plus graves que de simplement salir ses vêtements. Si les investigateurs courent, escaladent ou tentent de se déplacer dans le noir sans l'aide d'une lumière, ils subissent un malus de -20 % (cf. Livre de règles p. 143); en cas d'échec, ils tombent. En même temps qu'il est trempé, un investigateur est exposé aux innombrables bactéries et produits chimiques toxiques déversés dans les égouts par les usines de la surface. Il doit alors effectuer un test d'Endurance. En cas de succès, il s'en tire avec des irritations bénignes de la peau et des yeux. En cas d'échec, il subit 1d3-1 points de dégâts dus à une irritation plus grave, ainsi que des dérangeaisons ou des aveuglements temporaires.





## Irving Place Theater



Avec la réputation d'être un point de rassemblement pour les socialistes, les anarchistes, les syndicalistes, les manifestants et les semeurs de trouble en général, peu de gens s'y rendent pour le plaisir, à l'exception des nombreux enfants du quartier.

Coupant Broadway et la 4<sup>e</sup> Avenue, ce parc abrite quatre grands monuments américains. Le Liberty Pole et les statues de George Washington, Lafayette et Abraham Lincoln sont des attractions qui attireraient les gens à Union Park il y a bien longtemps. Quand l'argent s'est déplacé vers le nord, l'intérêt pour le parc a décliné. Touffu, bruyant et mal entretenu, Union Square Park est dédaigné par les quartiers plus aisés du nord.

### Irving Place Theater

14<sup>e</sup> rue et Irving Place

À son ouverture en 1888, l'Amberg Theater était une salle de spectacle. Elle a changé de nom et de format quand le district du divertissement a migré vers le nord. Dans les années 20, c'est un cinéma de quartier appelé l'Irving Theater, et il est principalement fréquenté par les habitants d'Union Square. Sa taille compacte, son apparence médiocre et son programme à petit budget attirent peu de monde en dehors du district.

Dans les années 30, l'Irving Theater changea à nouveau de format, cette fois pour les spectacles burlesques. Il obtint une brève notoriété quand Gypsy Lee Rose fit les gros titres avec ses spectacles innovants et osés. Cela s'avéra cependant être une mauvaise publicité pour le petit théâtre. Peu après, il fut fermé par la ville et recyclé en cinéma. Il mourut définitivement dans les années 40.

### Dark Art Films

En raison des difficultés économiques du théâtre, le directeur accepte souvent de passer des films moins conventionnels. Il ne pose pas de questions ; il se contente d'un échange d'argent. Les investigateurs voyant ces films doivent faire un test de Mythe de Cthulhu pour remarquer précisément ce qu'ils ont de bizarre.

Bien que tous les films présentés dans le théâtre soit muets, un narrateur accompagne toujours les plus étranges. Durant les premières années du cinéma, il n'était pas rare qu'une personne se tienne à côté de l'écran et raconte l'histoire se déroulant devant les yeux du public. Ici, des images étonnantes sont insérées dans le film, une seule à la fois pour que l'on ne remarque rien de façon consciente. Ces symboles ou écritures magiques se combinent aux chants rituels du narrateur. Tandis que le public regarde, fasciné par les images spectaculaires, le narrateur lance un sort qui absorbe 1d4 points de magie à chaque personne dans la salle et les lui transfère. Toute personne ayant déjà fait l'expérience de magie rituelle peut faire un test d'Intuition pour déterminer qu'il se passe quelque chose. Un test réussi de Mythe de Cthulhu fournit au moins un aperçu de la nature de la magie. Néanmoins, tous ceux qui voient le film en font une critique diatribique.

Le producteur de ces films mystérieux et ses motivations sont laissés à l'imagination du gardien. Il est certain que la nouvelle de l'existence de ces films étonnantes va se répandre dans la communauté, et ils sont assez suspects pour attirer l'attention des investigateurs. Interroger le directeur leur apprend que

studio est nommé *Dark Art Films*, mais il ne connaît ni leur adresse ni le nom de ses contacts.

## District de Stuyvesant Square

Au contraire de son voisin Union Square, ce quartier est en plein boom. Manucurés et entretenus, les immeubles et les maisons de Stuyvesant Square sont les premières marches vers Gramercy Park District et au-delà. Les rues ne sont pas encombrées de vendeurs à la sauvette et de charlatans, mais plutôt de domestiques et de nourrices. Bien qu'aussi vieux que les districts proches, Stuyvesant Square a bien vieilli.

Au centre du district se trouve le Square lui-même, un parc aux arbres majestueux, à l'herbe verdoyante et aux massifs de fleurs chamarrés. Ce paysage merveilleux est inter-

rompu par la 2<sup>e</sup> Avenue, qui rappelle aux visiteurs qu'il sont encore en plein milieu d'une métropole affairée.

Les bords du parc sont occupés par le Manhattan General Hospital, le William Booth Hospital, le Saint Andrew's Hospital et l'Infirmierie de New York pour les Enfants et les Femmes, qui fut créée en 1857 par le Dr Elizabeth Blackwell, la première femme à avoir reçu un diplôme médical dans les États-Unis. Parmi cette réunion d'hôpitaux s'incrument les demeures en grès brun des nombreux docteurs du quartier.

Ce district est un excellent choix pour les professions libérales souhaitant un logement sûr et bien tenu. Mais tous les candidats doivent passer un entretien avec un conseil de quartier et doivent avoir une compétence de Crédit d'au moins 45 %. Le conseil rejette immédiatement : les personnes sans emploi, les musiciens, quel que soit leur succès, et toute personne ne se présentant pas d'une manière digne et appropriée aux yeux d'une société décente.



## Dasha Chapaev

On peut généralement rencontrer Dasha autour d'Union Park, près de la 16<sup>e</sup> rue et de Broadway. Souvent, les passants la voient en pleine conversation avec les statues de Lafayette, Washington et Lincoln dans le parc. Il suffit d'un coup d'œil pour se rendre compte qu'elle est dérangée. Si les investigateurs prennent le temps de lui parler, ils se rendent compte que ce n'est pas si simple. Dasha Chapaev n'est pas ancrée dans le temps. Cette Russo-américaine crasseuse possède une étrange faculté. Quelques personnes, qui ont vu son talent à l'œuvre, lui offrent de l'argent et de la nourriture comme paiement pour des renseignements sur leur futur ou le passé de leur famille. La plupart ne voient en elle qu'une vieille femme sénile qui erre dans le parc en disant n'importe quoi.

Dasha a émigré de Russie avec ses parents en 1861. Ils sont venus en Amérique avec l'espoir de débiter une nouvelle vie, mais ils sont arrivés dans une nation aux prises avec elle-même. Peu de temps avant que la famille Chapaev débarque à New York la guerre de Sécession éclata. Bien que le père de Dasha n'ait jamais servi dans l'armée, ce fut tout de même la raison de sa mort. Il fut l'un des malheureux tués durant les émeutes de l'enrôlement de New York en 1863. Cette perte traumatisa la jeune Dasha, mettant en branle des facultés longtemps refoulées, ou ce qu'elle appelle « la malédiction de la famille ». Au cours du passé lointain des Chapaev, un de leurs ancêtres, un sorcier d'une grande puissance, combina la lignée de sa famille à Yog-Sothoth. Si le père de Dasha connaissait ce secret, il fut enterré avec lui il y a bien longtemps. Chez sa fille, cependant, le passé s'est réveillé.

Des années de visions temporelles souvent incompréhensibles et de traitements psychiatriques primitifs ont provoqué l'effondrement de la santé mentale de Dasha. Avec le temps, elle n'a plus été capable que des métiers les plus rudimentaires. Durant les années 20, elle habite dans un clapier de la Cuisine de l'Enfer, où elle vit de travaux de couture, ainsi que des dons de ce ceux qui croient en ses facultés. Religieusement, chaque matin, elle se rend à Union Square Park pour parler aux statues, et surtout à son père.

Quand les investigateurs rencontrent Dasha, il est visible qu'elle n'a pas pleinement conscience du monde qui l'entoure. Incapable de soutenir une conversation prolongée, elle passe d'un sujet à l'autre et d'un temps à l'autre, parlant du futur et du passé, finissant parfois une discussion future avec les investigateurs avant qu'elle n'ait lieu. Un test de Psychologie réussit révèle que Dasha est toujours sensée et alerte, même quand elle ne parle pas au moment présent. Un test réussi de Mythe de Chulhu révèle que sa condition est liée à un événement surnaturel dans le passé de sa famille. Les investigateurs connaissant le cas de Noah Whateley et ses fils peuvent faire le lien avec un test d'Intuition.

Dasha a du mal à rester dans le présent. Elle doit obtenir une réussite spéciale sur un test de POU pour empêcher son esprit de s'enfuir dans le temps. En cas d'échec, sa conscience part à une autre époque, quoique seulement pour de courtes périodes dans le passé ou le futur proche. Ces sauts temporels sont ce qui la font paraître incohérente, puisqu'elle répète des choses qu'elle vient de dire quelques instants auparavant ou parle d'une chose qui n'est pas encore arrivée. La portée temporelle de ces sauts, qui va de quelques secondes à quelques minutes, est laissée à la discrétion du gardien.

Dasha a aussi la faculté de transcender des distances temporelles supérieures, bien que ce soit plus fatigant. Depuis que la faculté s'est déclarée, elle a appris à la maîtriser dans une certaine mesure. Elle est réticente à l'utiliser, requérant un test de Persuasion divisé par deux de la part de l'investigateur. En cas d'échec, Dasha évite les investigateurs pendant 1d3 semaines, les empêchant de tenter un autre test de Persuasion. Si elle est convaincue que la requête des investigateurs n'est pas frivole, Dasha utilise sa faculté de Transcender le Temps.

## Dasha Chapaev, vieille femme illuminée, 70 ans



Caractéristiques	
APP 12	Prestance 60 %
CON 10	Endurance 50 %
DEX 12	Agilité 60 %
FOR 10	Puissance 50 %
TAI 10	Corpulence 50 %
ÉDU 14	Connaissance 70 %
INT 12	Intuition 60 %
POU 12	Volonté 60 %

Valeurs dérivées	
Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences	
Mythe de Chulhu	21 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Sciences occultes	25 %
Persuasion	25 %

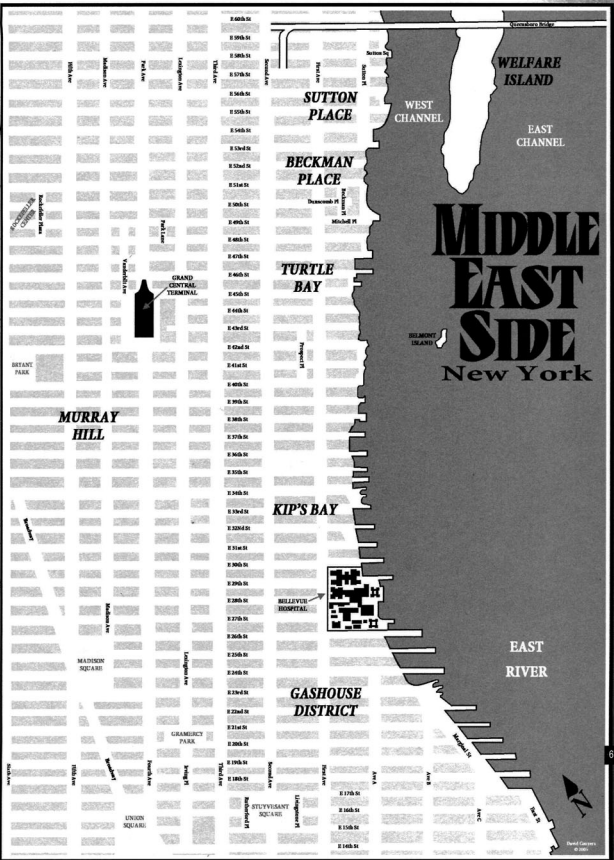
Langues	
Russe	80 %

## Transcender le Temps

Cette faculté est traitée comme un sort, bien qu'elle soit innée. Elle ne peut pas être apprise ou enseignée, elle doit être héritée ou offerte. Quand le mage utilise cette faculté, sa conscience glisse dans le temps et l'espace, éventuellement vers un endroit ou une personne en particulier. Il y a 5 % de chance de localiser une personne ou un lieu que le mage ne connaît pas, mais qu'une autre personne lui a décrit. Chaque heure passée avec le mage à lui fournir des détails augmente les chances de succès. Les lieux et les gens connus du mage peuvent être localisés avec une chance de base de 40 %.

Chaque décennie transcendue, dans le passé ou dans le futur, coûte 1 point de magie. Cette faculté ne déplace pas physiquement le mage dans le temps, mais uniquement son esprit. Ainsi, il peut voir et entendre la période ou le lieu comme s'il s'y trouvait. Pendant ce temps, le corps du mage reste dans son temps et son lieu original, capable de parler, mais incapable de voir ou d'entendre.

La faculté est difficile à contrôler, la rendant parfois imprécise. Un test de Volonté réussit permet au mage d'atteindre exactement la période désirée. Un échec engendre une variation de 1d20 années. Un échec compris entre 96-00 provoque une mort immédiate, le plus souvent par un arrêt cardiaque, laissant l'esprit du mage errer indéfiniment dans le temps et l'espace. Le mage peut transcender le temps un nombre de minutes égal à sa CON. Durant cette période, il peut se déplacer comme s'il marchait, passant à travers les barrières physiques, mais incapable d'interagir directement avec les objets. Après avoir transcendé le temps, le mage est affaibli pour 1d3 jours et doit rester au lit pour récupérer. Les révélations obtenues en regardant ailleurs dans le temps peuvent provoquer une perte de SAN pour le mage comme pour la personne convoitant cette connaissance. Le gardien doit estimer la quantité de SAN en fonction de l'importance des connaissances obtenues.



WELFARE ISLAND

WEST CHANNEL

EAST CHANNEL

# MIDDLE EAST SIDE

New York

BELMONT ISLAND

MURRAY HILL

KIP'S BAY

GASHOUSE DISTRICT

EAST RIVER

STUYVESANT SQUARE

LINCOLN SQUARE



David Carter © 1990





## Downtown Manhattan

# Downtown Manhattan

*Battant le record du mois, en une journée 21 000 immigrants sont arrivés rien que dans le port de New York ; 50 000 dans la semaine. Cette année, le total sera de 1 200 000 âmes, se déversant, trouvant du travail d'un coup, ne provoquant aucune baisse des salaires. Ils se mettent à creuser, à construire et à fabriquer. Pensez donc aux dimensions de tout cela !*

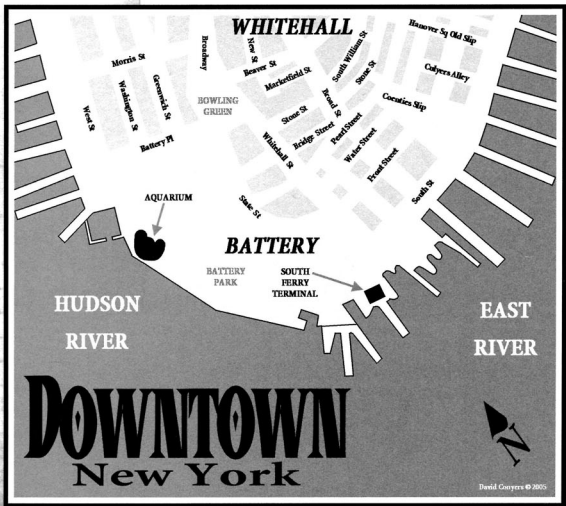
H. G. Wells

Downtown Manhattan est l'une des sections les plus anciennes de New York. Son âge est visible dans le tracé sans logique apparente de ses rues et dans la profusion d'immeubles. L'espace est une denrée rare dans Lower Manhattan, convoité par les usines, les gratte-ciel, les marchés, les taudis à clapiers, les magasins et un front de mer bourgeonnant de quais et d'industries. Downtown est également le noyau du gouvernement de la ville et de l'économie nationale et, de plus en plus, internationale. La mairie, la cour d'assise et le tribunal civil, la Bourse et le Marché des Matières premières participent tous à la personnalité de l'endroit. Pour évoquer l'aspect surpeuplé de cette partie de Manhattan, le

gardien peut augmenter les durées des voyages (cf. *Voyager dans la grande ville*, p. 19).

## Greenwich Village

L'art et la politique sont tout autant les fondations de Greenwich Village que les rues alambiquées, les bâtiments de grès brun et la ferronnerie. Pour New York, voire pour toute la nation, Greenwich Village est le berceau de l'attitude bohème et de la contre culture. La ville de Thomas Paine, O. Henry, Edgar Allen Poe, Henry James, Edith Wharton, Stephen Crane, Walt Whitman et Mark Twain était à l'origine une petite ferme au nord des défenses



## Anatol Babin, psychologue légal

En dehors de la New School for Social Research, Anatol Babin est considéré comme un imposteur. Ses théories sont jugées ridicules et ses efforts pour définir une science de la psychologie légale insensées. Anatol s'attend naturellement à ce genre de réaction de la part de personnes mal informées, et cela ne l'arrête pas dans sa recherche. Les investigateurs demandant conseil à Anatol comprennent rapidement que c'est un génie à part entière. Ayant une compréhension innée de la psychologie humaine, il est capable de classer les esprits criminels. Il peut ainsi décrire le genre de personne et de personnalité capable de commettre divers actes criminels, bien qu'il ait pour cela besoin d'indices physiques.

Les investigateurs ayant besoin d'aide pour localiser un criminel peuvent recruter Anatol. Bien qu'il demande rarement un salaire, son travail à l'école lui fournissant un revenu suffisant, il a tendance à dominer les enquêtes, prenant les choses en main et donnant des ordres aux autres. Quelconque collaborateur avec Anatol constate rapidement qu'il est perfectionniste, méprisant le travail bâclé et l'échec. Le brillant psychologue lutte contre cet aspect de sa personnalité, et se retient de faire un commentaire sur l'absence de succès d'autrui (comme un test de compétence rate) s'il obtient une réussite spéciale à un test de Volonté. Quand Anatol n'arrive pas à se retenir, il suggère que la reprise des études ou de l'entraînement devrait améliorer les aptitudes de l'investigateur, « même si l'on ne peut pas aller loin sans talent ».



## Anatol Babin, psychologue légal, 40 ans

Caractéristiques		
APP 13	Prestance	65%
CON 13	Endurance	65%
DEX 11	Agilité	55%
FOR 12	Puissance	60%
TAI 15	Corpuulence	75%
EDU 20	Connaissance	99%
INT 17	Intuition	85%
POU 14	Volonté	70%

Valeurs dérivées	
Impact	+ 1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences	
Négociation	30%
Savoir académique (NSSR)	48%
Statut académique	5%
Sciences humaines; anthropologie	12%
Sciences formelles:	
- chimie	24%
- cryptographie	42%
Crédit	43%
Bibliothèque	50%
Écouter	35%
Persuasion	52%
Sciences de la vie; pharmacologie	35%
Psychanalyse	70%
Psychologie	76%
Trouver Objet Caché	55%

Langues	
Allemand	62%
Russe	61%

Combat	
Bagarre	53% dég. 1d3 + Impact
Automatique cal.22	45% dég. 1d6

de la Nouvelle-Amsterdam. Elle grandit jusqu'à devenir un village, qui finit par être absorbé par New York.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, le Village accueillait une partie de l'élite sociale de la cité, qui vivait dans les manoirs et s'amusait en société. Avec la venue du XX<sup>e</sup> siècle, quand les moteurs du capitalisme gagnèrent en pouvoir, le Village hébergea les socialistes, les anarchistes et d'autres rebelles culturels souhaitant un endroit où la libre-pensée avait le dessus sur le dollar. Effrayés par l'invasion d'attitudes si non-américaines, la plupart des habitants fortunés fuirent vers le nord le long de la 5<sup>e</sup> Avenue de Park Avenue et de Madison Avenue. Cela créa un vide résidentiel qui fut comblé par des écrivains et des artistes, attirés par la beauté du quartier et les loyers modérés.

Greenwich Village connut son pic avant la Première Guerre mondiale. Les fêtes battant le plein toute la nuit, les magazines protestataires, les théâtres d'avant-garde, les femmes aux cheveux courts qui pensaient être les égales des hommes et les hommes aux cheveux longs qui pensaient être les égaux des femmes transformèrent ce quartier au sang bleu en un terrain de jeu intellectuel. Les récits de leur vie de bohème se propagèrent loin, jusqu'à amener des touristes étrangers. Alors que la guerre faisait rage en Europe, le gouvernement fédéral entama une bataille contre la philosophie bohémienne. Les journaux et les magazines furent fermés, accusés d'être des machines de propagande anti-américaine. Les éditeurs et les diffuseurs furent mis en prison comme espions ou anarchistes. En 1919, le quartier libre-penseur avait en grande partie perdu sa voix égarée.

Les touristes continuaient à venir, mais les hauts lieux intellectuels abdiquèrent. Ils furent remplacés par des magasins et des salons de thé profitant de la réputation du Village. L'art devint un business à Greenwich Village, dont le nom fut changé en « Greenwich Excitage » ou juste « l'Excitage ».

## New School for Social Research

12<sup>e</sup> rue ouest, N° 66

Cette école de sciences sociales et de psychologie fut à l'origine de nombreuses études d'avant-garde en psychologie. Fondée en 1919 par James Harvey Robison et Charles A. Beard, l'école se concentre sur les théories et les doctrines considérées comme trop radicales par les institutions plus classiques. Ici, les étudiants peuvent apprendre la « charlatanerie » moderne tout leur saoul.

## Washington Square Park

Ce site fut successivement un marécage, une potence publique et un lieu populaire pour les duels. En 1827, il devint officiellement un parc. Peu après, la New York University (alors appelée Université de la ville de New York) apparut, ainsi que plusieurs manoirs. Dans les années 20, le parc est toujours aussi pittoresque, malgré le bruit du trafic de la 5<sup>e</sup> Avenue. Il débordait d'arbres, et beaucoup des résidences qui l'entouraient à l'origine sont toujours debout.

Sur le bord nord du parc, là où commence la 5<sup>e</sup> Avenue, se dresse l'Arche de Washington. Érigée en 1889 en commémoration de l'inauguration de George Washington cent ans auparavant, cette construction de 25 mètres de haut est clairement visible au-dessus du flux du trafic de l'avenue.

## New York University, campus principal

Le campus de la New York University s'étend sur les terres du Washington Square Park. Construite en 1894 sur le site du bâtiment initial de 1831, l'université de style gothique est d'un des points centraux du Village. Comme l'université Columbia, NYU offre nombre de spécialistes et d'avantages aux investigateurs. Détailler les professeurs et le personnel de NYU est laissé au gardien. La méthode la plus rapide est de reprendre les bonus et les personnages de Columbia.

## Salmagundi Club

5<sup>e</sup> Avenue, N° 47

Fondé en 1871 comme une école informelle pour aspirants artistes, le Salmagundi Club n'est pas considéré comme une formation sérieuse par les bohémiens subsistant des années 20. En dehors de leurs cours de dessin et de peinture, les bâtiments accueillent un hall d'exposition et un magasin qui vend des œuvres locales et même des tasses faites main. Bien qu'il soit dédaigné par beaucoup des artistes du quartier, les investigateurs peuvent utiliser le Salmagundi Club comme une source de contacts. Certains des artistes qui détestent le Club ne vont pas jusqu'à refuser de donner un cours pour payer leur loyer. Un test réussi de Volonté place l'investigateur dans la classe d'un instructeur bohémien.



## Le nécromancien errant

Les investigateurs visitant les salons de thé, les restaurants ou les clandés du Village entendront peut-être l'histoire d'un homme mystérieux qui apparaît parfois la nuit, à la lumière de la lune. Certains rumeurs en parlent comme d'un fantôme, d'autres le qualifient de nécromancien. Un test de Sciences occultes révèle qu'il y a une part de vérité dans ces rumeurs. Un investigateur assez brave pour s'aventurer dans la pénombre des rues du Village à la recherche de cet homme mystérieux doit réussir des tests de Mythe de Cthulhu et d'Orientation pour localiser l'endroit où il a le plus de chances d'apparaître. Des investigateurs différents peuvent faire chacun un de ces tests, bien qu'une seule tentative soit possible par nuit. Un succès mène les investigateurs vers une rue sinueuse et pleine de brouillard, tout droit sortie du passé de Greenwich Village. Dans l'obscurité se tient une silhouette âgée, portant une tenue de style colonial et enveloppée dans une cape. Lorsqu'il rencontre des investigateurs, l'homme les invite chez lui pour boire et discuter. S'ils ne perdent pas leur courage, les investigateurs peuvent le suivre jusqu'à sa maison, où ils apprendront les secrets du passé et du futur.

### La maison

Suite à un échec magique catastrophique, la demeure de style géorgien colonial du nécromancien est temporellement disjointe. Elle se déplace d'année en année, apparaissant dans un linceul de brume quand la lune est haute. Au fil des décennies, le nécromancien a appris à diriger les errances de la maison et à la fixer en un point, ce qui lui permet de s'aventurer dehors. Son intérieur est décrépit et moisi, les seules sources de lumière étant les lampes, les bougies et la cheminée. La bibliothèque contient de nombreux volumes, dont quelques-uns ont une reliure et une forme étrange. Le nécromancien a rassemblé ces ouvrages du mythe et ces livres occultes durant ses voyages. En fouinant, les investigateurs trouvent *De Vermis Mysteriis*, la traduction d'Edward Kelley de 1573, *Unausprechlichen Kulten (Cultes sans nom)*, la traduction anglaise de Bridewell de 1845 et *Le Culte des sorcières en Europe occidentale*, une édition de 1921 en anglais. Ces volumes peuvent être étudiés dans la maison, mais si jamais ils en sortent, ils sont immédiatement réduits en poussière.

Une fois de retour dans la maison, le nécromancien la laisse reprendre son errance temporelle, vers le passé ou le futur. Un test de Persuasion le convainc de diriger la maison vers une date spécifique, où les investigateurs peuvent observer par les fenêtres. Des investigateurs observateurs peuvent identifier leur propre époque avec un test de Connaissance. Ils peuvent fuir la maison ailleurs dans le temps, mais ils en seront prisonniers à moins de découvrir un moyen de retourner à leur point de départ temporel.

En entrant, le viel homme prévient les investigateurs de ne pas s'approcher de la porte de la cave. S'ils ne tiennent pas compte de cet avertissement, ils découvrent un shoggoth. Il attaque immédiatement toute personne ouvrant la porte de la cave. N'hésitant pas à dévorer les investigateurs s'interposant, il est aigüonné par des siècles de haine envers le nécromancien, qu'il va essayer de trouver pour le détruire.

### Le nécromancien

Le nécromancien est totalement fou. Trop d'années d'errance dans le temps lui ont imposé des visions qu'aucun esprit humain ne peut soutenir. Si l'on use de Persuasion, il conduit la maison à une autre époque, tout en refusant catégoriquement de laisser les investigateurs partir. Quand les investigateurs demandent de revenir à leur époque, il s'énervé, insistant pour qu'ils restent et discutent ensemble pour l'éternité. Ce conflit ne peut s'achever que par la mort des investigateurs ou du nécromancien. S'il est tué, la maison voyage indéfiniment à travers les siècles, en avant et en arrière. (cf. *He* de H. P. Lovecraft pour les détails.)

## Shoggoth de la cave

### Caractéristiques

CON	24	Endurance	98 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	47	Puissance	99 %
TAI	44	Corpulence	99 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	09	Volonté	45 %

### Valeurs dérivées

Impact	+ 4d6
Points de Vie	34
Vitesse	10

### Compétences

Écouter	26 %
Discrétion	18 %

### Combat

Ecrasement	70 %	dég. 4d6
------------	------	----------

### Protection

Aucune, mais (1) les dégâts des attaques de feu et d'électricité sont divisés par deux; (2) les armes physiques comme les armes à feu n'infligent que 1 point de dégâts, même sur une réussite spéciale; (3) un shoggoth régénère 2 points de vie par round.

### Sorts

Aucun

### Perte de Santé Mentale

3/1D20

## Nécromancien

### Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	20	Volonté	99 %

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

### Compétences

Sciences formelles : astronomie	19 %
Dissimulation	27 %
Mythe de Cthulhu	48 %
Se Cacher	44 %
Sciences humaines : histoire	55 %
Orientation	58 %
Sciences occultes	59 %
Persuasion	55 %
Discrétion	35 %

### Langues

Hollandais	65 %
------------	------

### Combat

Cane	65 %	dég. 1d6 + Impact
Bagarre	44 %	dég. 1d3 + Impact

### Sorts

Contacter Cthulhu, Créer une Brume de Reih, Créer un Vitrail Vortex, Autoprotection, Terrible Malédiction d'Azaloth, Enchanter une Cane, Poing de Yog-Sothoth, Hypnotisme, Transfert de conscience, Lever le brouillard de la nuit, Pliêtrement, Arrêter le cœur, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs



## Reader's Digest

### Minetta Lane, N° 1

Ce magazine toujours populaire dédié à la brièveté a ouvert ses portes en 1922. Les investigateurs écrivains, journalistes ou photographes peuvent trouver des pignes au magazine naissant avec un test de Volonté et une réussite spéciale en Pratique artistique: écriture.

## White Raven

### Minetta Lane, N° 44

Il est de tradition à Greenwich Village de choisir des noms à partir de couleurs et d'animaux. D'autres clubs populaires s'appellent ainsi le Black Parrot et le Vermillion Hound. Durant l'époque de la Prohibition, certains de ces clubs avaient des bars clandestins dans l'arrière-cour. Après, ils redevenaient d'honnêtes cabarets.

Contrairement aux autres clubs du Village, le White Raven n'est pas pour les poseurs. Fréquenté par des villageois moins argentés, le club propose de la musique et des lectures de poèmes comme distractions. Si un investigateur s'est fait un ami parmi les habitués du White Raven, il peut accéder à l'arrière-salle où ont lieu les discussions sérieuses.

## Northern Dispensary

### Waverly Place & Waverly Place

La clinique gratuite appelée Northern Dispensary est sise à un coin où l'une des rues du Village se croise elle-même. Construite en 1831 pour soigner les habitants du quartier, la clinique est toujours opérationnelle et gratuite dans les années 20. Son importante collection d'archives médicales comprend un dossier « Edgar Allan Poe ».

Les investigateurs peuvent se faire soigner ici sans qu'on leur pose trop de questions. Les consultations sont sans rendez-vous, mais les ressources du Dispensaire sont limitées. A moins que le gardien ait un docteur particulier à l'esprit, tous les soins sont effectués avec une compétence de Médecine à 65 %.

## C.O. Bigelow Chemists

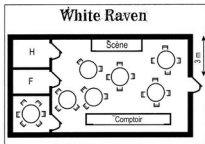
### 6<sup>e</sup> av., entre la 8<sup>e</sup> et la 9<sup>e</sup> rue, N° 414

Bigelow est la plus ancienne pharmacie du pays. Ouverte en 1838, elle a notamment compté Mark Twain parmi ses clients. Durant les années 20, sa proximité avec le Northern Dispensary en fait un arrêt probable pour qui a besoin de médicaments. Ce magasin de style victorien dispose des produits les plus rares. Les prix de Bigelow sont globalement 25 % plus élevés qu'ailleurs à New York. Sachant que le Village est devenu un piège à touriste, les prix sont gonflés pour augmenter les profits.

## Polly Holliday's

### 4<sup>e</sup> rue, entre la 6<sup>e</sup> av. et MacDougal St.

Polly est l'un des salons de thé d'origine du Village. Ici, les bohémiens boivent du thé ou du café et débattent toute la nuit. Lors de leur visite chez Polly, les investigateurs devront



parler intelligemment de sujets divers avant d'être invité dans l'un des clans. Une réussite spéciale à un test de Pratique artistique, de Littérature, de Philosophie ou de Religion assure aux habitués que l'investigateur n'est pas un poseur visitant « l'Excitacé ». Une fois le cercle intérieur du Polly pénétré, les investigateurs gagnent des contacts utiles dans le Village. De plus, ils apprennent toutes les rumeurs circulant dans le district. L'une des plus récentes concerne des poseurs cannibales qui obtiennent les talents de véritables artistes en les dévorant. Une autre rumeur parle d'un vieil homme étrange qui erre dans les rues à la nuit tombée, bien que personne dans le salon de thé ne l'ait jamais vu.

## Lower East Side

Le Lower East Side de New York est un panache de marchés et de clandés infâmes, isolés par des rangées de tristes clapiers où se tassent les malheureux de la ville. Cet agglomérat de petits quartiers plein de taudis et de rues surpeuplées ont fait tourner cette partie de la Grande Pomme à l'aigle. Le premier immeuble à clapier de la ville a été construit dans le Lower East Side, et il fut suivi de quantité d'autres. La plupart sont encore des immeubles ancienne-loi, même dans les années 20. Avant que la prohibition entre dans les textes de loi, on ajoutait de tout dans la bière des nombreux bars du district, depuis l'opium jusqu'au soporifique (hydrate de chloral). Une fois la loi Volstead votée, ces produits sont devenus plus rares, sans disparaître totalement. La plupart des New-Yorkais respectables ne voudraient même pas être vus morts dans ces quartiers. Néanmoins, il irradie une certaine attraction pour les journalistes de la ville, qui passent beaucoup de temps à longer les rues sordides à la recherche de contacts ou d'histoires.

Ce quartier de New York possède également des dizaines d'entreprises respectables, allant des journaux en langue étrangère aux restaurants pour tous les goûts. Roumain, polonais, allemand et italien ne sont que le début de la liste. Contrairement aux entreprises des districts voisins, celles-ci ne sont pas installées dans des immeubles stylés et impressionnants, et leur clientèle est principalement constituée de gens des alentours. Le gardien devrait veiller à ce que les investigateurs traversant le Lower East Side fassent travailler leurs langues. Presque chaque bloc est dominé par un groupe ethnique différent, parlant leur langue natale. Interroger un habitant ayant une compétence réduite en Anglais devrait être vague et déroutant.



## Hubert Penny, philosophe sans le sou, 26 ans

Hubert Penny, un diplômé de la NYU est un habitué du White Raven, où il passe le plus clair de son temps à discuter de la réalité avec quiconque est prêt à l'écouter. Malgré ses quelques restes de fierté, ce philosophe au chômage n'est pas contre une donation charitable en compensation de son temps. Il se justifie par: « Si c'était acceptable pour Socrate, c'est acceptable pour moi ». Les dons ostensibles sont refusés froidement. Après un tel manque de discrétion, Hubert boude la personne ayant fait l'offre. Dans cet état maussade, il évite toute conversation pendant quelques jours. Quand il accepte de parler, Hubert est une bonne source d'informations sur le Village. Un investigateur accepté dans le cercle de l'arrière-salle peut en apprendre plus encore, car Hubert accepte de partager ses connaissances ésotériques du Mythe.

### Caractéristiques

APP	09	Prestance	45%
CON	11	Endurance	55%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	12	Corruption	60%
EDU	16	Connaissance	80%
INT	15	Intuition	75%
POU	08	Volonté	40%

### Valeurs dérivées

Impact	+1d4
Points de Vie	12
Santé Mentale	40

### Compétences

Pratique artistique: écriture	45%
Mythe de Cithrou	6%
Sciences humaines: histoire	52%
Bibliothèque	45%
Littérature	49%
Sciences occultes	12%
Persuasion	28%
Philosophie et religion	62%
Psychologie	20%
Trouver Objet Caché	31%

### Langues

Allemand	46%
Grec ancien	28%
Latin	29%
Langue du Mythe: hyperboréen	6%

## Pushcart Market

Orchard St.

À seulement un bloc des vibrations du El se trouve le Pushcart Market, qui tient son nom des charrettes en bois où sont présentés les produits dans la rue. On vend ici des repas chauds, des fruits et des légumes frais, des vêtements, des meubles, des outils et quasiment n'importe quelle autre sorte de marchandises. Durant la journée, une foule de badauds déambule de haut en bas d'Orchard Street et Delancey Street à la recherche d'une bonne affaire.

On trouve de tout, rare ou commun, légal ou illégal, dans le Pushcart Market ou aux alentours. Contrairement aux autres parties de la ville, on s'attend à ce que l'acheteur marchandise avec le vendeur. Mais en raison de la longue expérience de la plupart des commerçants du marché, tous les tests de Baratin requièrent une réussite spéciale.

## Commissariat général

Centre Street, N° 240

La police de New York a son quartier général ici depuis 1909. Il abrite le bureau du commissaire, le bureau des Personnes disparues et le quartier général de la division des Détectives. Les quatre-vingt-trois commissariats de la ville sont dirigés et coordonnés à partir de ce bâtiment.

## Bowery

Communément appelé le Bowery, ce boulevard devient la 4<sup>e</sup> Avenue en continuant vers le

nord. À l'origine une petite ferme, le Bowery (ou *Bouwerij*, « chaumière » en hollandais) s'est terni avec les ans. Sur toute sa longueur sont blottis des gargotes, une poignée de magasins, principalement des prêteurs sur gage, et des chambres pas chères à louer à l'heure.

## Mission du Bowery

Bowery, N° 227

Depuis 1889, la Mission du Bowery aide les habitants du Lower East Side de New York. Fournissant abri, nourriture et aide médicale, la Mission, avec l'Armée du Salut de l'autre côté du boulevard, est l'une des rares organisations de la ville assistant les nécessiteux.

## Chinatown

Chinatown a eu une mauvaise réputation due aux fumeries d'opium, aux gangs sanguinaires et au crime incontrôlable. Au début du XX<sup>e</sup> siècle, ces traits ont commencé à s'effacer, ne laissant rien de plus excitant que des pièges à touristes. Le quartier conserve son parfum oriental caractéristique dans les années 20, mais il est principalement peuplé de restaurants chinois, de théâtres et de boutiques de souvenir. Les investigateurs risquent d'être traités comme des promeneurs, les commerçants tentant de leur vendre leurs produits ou les dirigeant vers des restaurants coûteux. Cette façade peut être surmontée grâce à un test réussi de Persuasion.

Clapiers du Lower East Side





## La Fleur de la montagne

Pell St., N° 38

Ce magasin d'herbes et d'épices exotiques appartient à Chen Li. Avec ses variétés « authentiques » d'herbes médicinales et de thés relaxants, la Fleur de la montagne est l'un des premiers arrêts des bus faisant le tour de Chinatown. La première raison est que Chen Li les paie pour qu'ils s'arrêtent là. Les touristes naïfs, empressés d'acheter des remèdes secrets d'extrême orient, font vivre le magasin. Les marchandises de Li sont authentiques, mais il lui arrive d'exagérer leurs propriétés.

En femme d'entreprise rusée, elle offre aussi de nombreux cataplasmes et traitements par les plantes à destination des habitants des alentours. Chen Li possède également quelques produits très rares. Les investigateurs doivent réussir un test de Persuasion pour convaincre Li qu'ils sont des clients sérieux et pas des policiers, qui suspectent la Fleur de la montagne de vendre des drogues illicites. Une fois rassurée, Li montre aux investigateurs une poudre bleue dont elle prétend qu'elle provoque des rêves incroyables. Li marchandant avec les clients, essayant de leur arracher le plus haut prix possible. Si elle n'est pas satisfaite par le prix proposé, elle affirme n'en avoir plus ou presque plus, rendant ce qui reste d'autant plus précieux. Si cela ne convainc pas les investigateurs, alors elle descend à ce que le gardien estime être un prix approprié. Si les investigateurs ne sont pas d'accord, alors Li met fin au marchandage en leur demandant de « Faire leurs achats ailleurs ». S'ils achètent et consomment la poudre, ils tombent dans un profond sommeil pendant 1d10 heures, durant les-

quelles ils se retrouvent dans les Contrées des Rêves (cf. Livre de règles, p. 200).

Quand Chen Li affirme que cette poudre puissante est rare, elle est honnête. La quantité disponible pour les investigateurs dépend du gardien. Quand l'inventaire de Li est épuisé, cela peut être temporaire ou définitif selon les besoins du gardien.

## Herbes, cataplasmes et élixirs

Mis à part son étrange poudre à rêver, Li propose toute une variété d'objets médicaux.

Commissariat général

La foule du Pushcart Market





**Chen Li,**  
herboriste de talent,  
28 ans

#### Caractéristiques

APP 12	Prestance	60 %
CON 09	Endurance	45 %
DEX 09	Agilité	45 %
FOR 11	Puissance	55 %
TAI 10	Corpulence	50 %
ÉDU 13	Connaissance	65 %
INT 10	Intuition	50 %
POU 11	Volonté	55 %

#### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	55

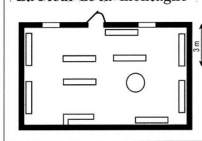
#### Compétences

Comptabilité	28 %
Négociation	43 %
Sciences formelles : chimie	22 %
Crédit	20 %
Baratin	28 %
Sciences occultes	6 %
Sciences de la vie : pharmacologie	63 %

#### Langues

Chinois (mandarin)	80 %
Anglais	54 %

## La Fleur de la montagne



Elle vend un thé qui aide à se concentrer. Pendant une heure après l'avoir bu, l'utilisateur gagne un bonus de +5 % à toutes les compétences impliquant l'INT. Un autre objet utile est un onguent qui aide à la guérison des cicatrices. Si cette pâte graisseuse à l'odeur de menthe est appliquée pendant deux mois, elle peut améliorer l'APP de +1 définitivement, à condition que l'APP de l'utilisateur ait été réduite par une cicatrice ou une brûlure. L'onguent n'est pas un produit de beauté ; il ne peut pas augmenter l'APP au-delà de sa valeur de départ. Il ne peut servir qu'une fois par cicatrice. L'un des élixirs les plus populaires de Li est celui qui donne une bonne santé. Boire ce produit fétide requiert un test d'Endurance pour éviter de vomir aussitôt. Un test réussi redonne 1D2 points de vie. Cela ne fonctionne qu'une fois par mois ; plus et le corps de l'utilisateur acquiert une immunité. Les prix et les disponibilités de ces objets sont laissés à la discrétion du gardien. Il est aussi encouragé à créer de nouveaux objets inhabituels. Cependant, Li ne pratique pas la magie, leurs effets doivent rester mineurs, quoiqu'utiles.

## District de la Mairie

Depuis ce district, l'administration de New York régle et accomplit les devoirs de la grande métropole. De nombreuses entreprises occupent également le pavé municipal de ces rues, dont plusieurs quotidiens sur ce que les New-Yorkais appellent « la rangée des journaux ». Ce quartier contient aussi les tristement célèbres Cinq Points, ainsi appelé en raison du motif créé par l'intersection de trois rues. Durant ses jours de gloire, le quartier des Cinq Points était dominé par des gangs aux noms pittoresques tels que les Laidrons du Bouchon, les Lapins morts, les Quarante Voleur, les Chichesters et d'innombrables autres. Peu après les émeutes de l'énormément en 1863, le bloc fut rasé, détruisant la fameuse brasserie où habitaient des centaines de personnes dans une crasse inimaginable, aussi bien au dessus qu'en dessous du sol. Dans les années 20, rien ne subsiste de l'indigence et du crime des Cinq Points.

## Parc de la Mairie

Dans les limites du Parc de la Mairie se trouvent les bâtiments de la Mairie elle-même et du Tribunal municipal. Durant les années 20,

le parc était plein de verdure, quoi que hachuré d'allées cimentées. Le parc abrite les statues de deux New-Yorkais célèbres, Horace Greeley et Nathan Hale.

## Mairie

### Parc de la Mairie

ICI se trouvent les bureaux du corps législatif de New York, des commissions et du maire. Érigé en 1811, l'édifice a nécessité plus d'une décennie de travaux. De nombreuses cérémonies ont lieu sur les marches de la Mairie, ainsi que les remises de récompenses et de promotions aux fonctionnaires.

## Tribunal

### Chambers St. & Parc de la Mairie

Le coûteux bâtiment du Tribunal municipal, ou Cours Tweed, est situé derrière la Mairie, flanquant Chambers Street. Construit par Boss Tweed en 1872, on pense que la majorité de son budget de douze millions de dollars est passée dans les larges poches de l'entrepreneur. Néanmoins, le tribunal est le point central de la justice à New York.

## Chapelle St Paul

### Broadway et Fulton St.

Le général George Washington a prié dans cette église en grès brun de style géorgien datant de 1766. L'intérieur est en grande partie toujours en place dans les années 20, y compris un chandelier en verre taillé et une chaire sculptée à la main.

## Hall des Archives

### Chambers St. et Centre St.

Depuis 1911, c'est ici que sont enterrées les archives de New York. Les investigateurs cherchant des contrats de vente foncière, des assignations en asile psychiatrique, des certificats de naissance ou de mort et tous autres titres liés à la mairie devraient commencer par le Hall. Le nombre de documents dans les archives est immense, remontant jusqu'aux colonies hollandaises. En raison de la quantité volumineuse de textes, les investigateurs doivent s'attendre à creuser de longues heures. Une réussite spéciale en Bibliothèque permet de localiser le document souhaité.

## Tombe

### Lafayette St.

Le bâtiment à l'air de forteresse connu sous le nom des Tombes est la prison où les prisonniers en attente de leur procès passent leurs jours et leurs nuits. Le nom étonnant de la prison vient de l'architecture originelle du bâtiment, qui ressemblait à une tombe égyptienne. Dans les années 20, il a plutôt pris l'apparence d'un château que d'une tombe, mais le nom est resté. Attenant aux Tombes, un chemin traverse Franklin Street vers la Cour d'Assises. Ce chemin, ou « Pont des Soupirs », servait à transporter les prisonniers de la prison au tribunal.

# GREENWICH VILLAGE

## New York



De gauche à droite : la Mairie ; l'entrée du métro BMT et du El de la 3<sup>e</sup> Avenue ; le début de la rangée des journaux avec le bâtiment du New York World et son dôme, le Sun, le Tribune et l'ancien siège du New York Times



## District de Wall Street Une compagnie inattendue

Le district financier est un ensemble de tours de béton donnant le vertige et de canyons d'acier et de pierre, où les banquiers prêtent et investissent, où les courtiers vendent et achètent des matières premières, des actions et des bonds, spéculant aux niveaux nationaux et internationaux. Wall Street était autrefois la ligne la plus au nord de la colonie hollandaise d'origine, une palissade édifée pour se protéger. Dans les années 20, elle prospère dans une économie internationale assoiffée de fonds pour reconstruire l'Europe d'après-guerre. C'est le berceau de nombreux millionnaires de New York, et leur tombe avec l'effondrement du marché en 1929.

### Église de La Trinité

Broadway av. & Wall St.

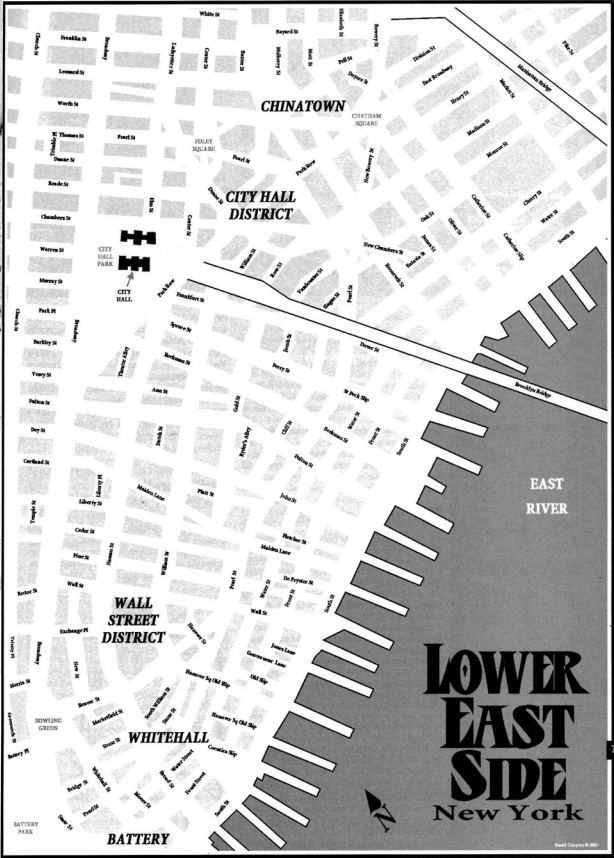
L'église de La Trinité est d'une des plus anciennes de la ville. Elle fut érigée en 1846 avec un extérieur en grès brun foncé et un style gothique anglais. Sa haute tour est coiffée d'un pic octogonal qui est devenu un point de repère et un havre dans le district financier. Chaque jour ouvré, des New-Yorkais se mettent à l'abri de l'agitation de Wall Street en mangeant dans le cimetière de l'église. Les arbres, les bancs, les monuments et les pierres tombales créent un environnement surréaliste pour les financiers et les courtiers affamés en plein cœur du district.

Le cimetière verdoyant est aussi un arrêt favori d'un étrange Yith ayant l'envie d'interférer avec les affaires humaines. À plus d'une occasion, le membre de la Grande Race a investi un corps humain et tenté d'influencer les occupations quotidiennes de cette personne ou de son entourage. Par exemple, un jour, le Yith a occupé le corps d'un voyou sous les ordres du baron de la bière du Bronx, Dutch Schultz. Il a alors empêché la mort d'une chanteuse de cabaret nommée Hannah. Bien que le voyageur temporel extraterrestre méprise l'humanité, il a trouvé Schultz pire encore que la plupart des humains. Alors, plutôt que de le laisser tuer Hannah, il l'a emmené en secret dans un autre état pour qu'elle commence une nouvelle vie avec plusieurs milliers de dollars des gains illicites de Dutch. Globalement, le Yith souhaite la destruction de l'humanité, mais il ne peut s'empêcher d'intervenir de temps à autre. Le gardien est libre de dérouter, d'aider ou de gêner les investigateurs avec ce spécimen inhabituel de la Grande Race. Comme la créature n'apparaît jamais sous sa véritable forme, le gardien peut développer les caractéristiques de l'humain servant d'hôte. Il pourrait être un ami proche des investigateurs, ou quelqu'un dont ils pensent qu'il veut les aider.

### Bourse de New York

Broad St., N° 8

Pour la plupart des gens, Wall Street et la Bourse de New York sont des synonymes. Bien



# LOWER EAST SIDE

New York

David Cavener © 1981





Bourse de New York

que le quartier bancaire comporte bien d'autres bourses, l'image la plus populaire est assurément celle des milliers de courtiers échangeant des actions dans la corbeille en U de l'énorme hall principal. À tout instant, les larges panneaux affichant les cours des actions dans le monde sont mis à jour et retranscrits pour nourrir le « câble », relié à d'innombrables téléscripteurs dans la ville et toute la nation.

Le bâtiment de style néorenaissance accueillant la plus grande bourse de valeurs du monde fut construit en 1903. La croissance phénoménale de la bourse obligea à ajouter 22 étages en 1923.

## Lower West Side

La prédominance des imposants gratte-ciel de la finance dans le front de mer de Downtown Manhattan peut induire les visiteurs en erreur. Bien que cette section de New York soit submergée de directeurs, de secrétaires et d'employés, elle possède également sa part de marins, d'ouvriers et même de fermiers de Long Island, de Staten Island et du Connecticut vendant leurs produits au marché maraîcher. Quand le soleil atteint son zénith dans le ciel, les rues le long de l'Hudson, ou de la rivière du Nord comme on l'appelle souvent, débordent d'activité. De même, la rivière reflète cette agitation. Les camions et les automobiles circulent bruyamment, tandis que les vaisseaux de ligne et les cargos dérivent dans l'eau. Les hommes d'affaire et les marins marchent sur les trottoirs, vaquant chacun à leurs occupations. Avec la loi Volstead, ce quartier était garni de bars promettant aux marins à terre de s'imbiber d'alcool avant de repartir. Dans les années 20, leur nombre a péroré, les rares restants ayant pris l'apparence de tavernes et de clubs.

## West Street

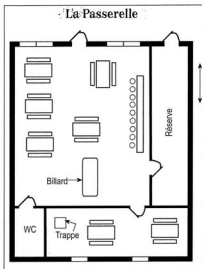
West Street était submergée avant 1811. Une fois le rivage comblé, les entreprises se sont

lentement installées sur son bord. Avec les années, les docks et les pontons se sont entassés, mais sans la vitalité de South Street, un autre foyer de l'industrie maritime à New York. Cela changea en 1890. De nombreuses lignes océaniques achetèrent des emplacements, pour les passagers comme pour le fret. Les eaux profondes de l'Hudson permettaient mêmes aux grands bateaux d'arriver à Manhattan même. À la fin du siècle, West Street fourmillait de docks, chargeant et déchargeant des tonnes de cargaisons.

## La Passerelle,

West Street, N° 110

Ce bouge saumâtre est la tanière favorite des marins en permission ou actuellement sans emploi. Les clients demandant « la cabine d'Ahab » sont promptement envoyés dans l'arrière-salle où l'on sert des boissons plus fortes, et où une surprise les attend. Alors que la



## Willy Harding, habitué de la Passerelle

salle principale donne l'impression d'un restaurant avec des mâchoires de requin, des cordages et des hublots décorant les murs, l'amusement commence dans l'arrière-salle. Les investigateurs visitant la taverne sauront qu'il y a des breuvages plus intéressants à l'arrière en réussissant un test de Trouver Objet Caché. S'ils furent dans le coin, ils entendront sûrement les bruits étranges provenant de l'arrière-salle. Si on les interroge, les employés insinuent qu'il y a un clandé à l'arrière de la taverne. Un test de Psychologie révèle que c'est un bobard. Et l'observation montre que personne ne sort de l'arrière-salle, ils ne font que rentrer. S'ils se montrent trop insistants, les investigateurs risquent de faire l'expérience du secret.

### Une histoire de poisson

Les activités de la salle secrète de la Passerelle sont loin du jeu et de la boisson. C'est en fait l'un des lieux de réunion pour l'Ordre ésotérique de Dagon. Il y a, hors de vue, plusieurs Profonds à divers stades de développement. La taverne de Downtown n'est qu'une cachette parmi d'autres; un endroit où incorporer de nouveaux membres dans l'Ordre. Bien que la plupart de ceux qui les rejoignent le fassent de leur propre volonté, il arrive qu'un membre soit admis sans son consentement.

L'arrière-salle ressemble à la première, si ce n'est qu'une trappe mène à un tunnel de contrebandier. C'est de cette façon que les créatures pleinement transformées passent de l'Hudson à la Passerelle, et qu'elles s'échappent si elles sont découvertes.

### L'arrière-salle de la Passerelle

Une fois que les investigateurs font parler Willy, ils apprennent beaucoup de choses sur la branche locale de l'Ordre ésotérique de Dagon. Il a de nombreux membres dans Lower Manhattan, avec des lieux de réunions discrets dans des hôtels et tavernes du bord de mer. Le vieux marin rassure tout de suite les investigateurs : la Passerelle n'est pas l'un d'entre eux et c'est pour cette raison qu'il y reste. Un test réussi de Psychologie permet de s'apercevoir qu'il ment. S'il est confronté à son mensonge, Willy essaye de se justifier en expliquant que d'étranges adorateurs visitent parfois la taverne. Selon son témoignage, il est clair que Lower Manhattan n'est pas submergé par les hybrides Profonds, mais plutôt un lieu de rassemblement pour les nombreux marins qui vénèrent Dagon. Mais si les investigateurs persistent, Willy mentionne certains des hybrides dont il a entendu parler à Throg's Neck dans le Bronx et au Rockaways dans le Queens (voir les descriptions de ces endroits dans le Chapitre 5). Il hésite à parler de la Passerelle de peur de perdre ses privilèges d'ardoise.

Où et comment l'Ordre ésotérique de Dagon se réunit est laissé à la discrétion du gardien. Le Lower East Side de Manhattan ne manque pas d'endroit où se cacher, sans parler des cargos ancrés dans les ports de New York.

Pendant les huit dernières années, Willy a passé ses nuits à la Passerelle. Il passe tellement de temps dans la taverne qu'il est devenu un élément essentiel de son décor. Apprécié par les habitués, Willy les divertit dans la salle principale avec de vieilles chansons de marin et des histoires de voyage en mer, certaines véridiques, d'autres inventées. Il est si aimé que Louis Benson, le propriétaire et le gérant de la Passerelle ne réclame jamais l'ardoise du marin à la retraite, de peur que les autres clients ne reviennent pas si Willy arrête sa coutume nocturne. De plus, Louis est attaché au vieux loup de mer.

Willy a passé la plus grande partie de sa vie à travailler sur des cargos. Bien qu'il soit baratinier, il connaît quelques histoires plus déconcertantes qu'il n'est pas prêt à révéler. Les investigateurs écoutant Willy déclamer à la Passerelle peuvent faire un test de Mythe de Cthulhu pour reconnaître la vérité derrière les passages les plus étranges. Si on l'interroge sur ces connaissances étonnantes, Willy nie en bloc, faisant de son mieux pour tourner le sujet en ridicule, disant qu'il invente ses contes au fur et à mesure et rien d'autre. Un test réussi de Baratin joué pour Willy devrait convaincre les investigateurs, tout en les laissant peut-être légèrement soupçonneux. Si un investigateur réussit un test de Psychologie, il remarque les muscles tendus et les regards furtifs du vieil homme lorsqu'il dément. Des investigateurs persévérant peuvent user de Persuasion pour apaiser la réticence de Willy, mais uniquement en privé, et même alors, il jette constamment un œil aux alentours comme s'il surveillait quelqu'un.

### New York Evening Post

West Street, N° 75

Alexander Hamilton a fondé le New York Post en 1801. La plupart des New-Yorkais connaissent bien l'immeuble de dix-sept étages abritant le journal, et la réputation de sensationnalisme qu'il a acquis au cours du siècle précédent. La farouche compétition entre le New York Times et le Post pose leurs journalistes respectifs à arpenter les rues à la recherche de scoops spectaculaires pour avoir l'avantage dans le lectorat et les ventes.

Contrairement au Times, le Post est toujours à l'affût de nouveaux reporters. Même ainsi, les candidats doivent réussir un test de Pratique artistique : écriture, et avoir de l'expérience. Le Post dispose d'une archive de coupures complète, mais elle est plus dérangée que rangée, imposant d'obtenir une réussite spéciale aux tests de Bibliothèque. Durant les années 20, le Post est le grand rival du Times. Pour avoir le dessus, le journal se sert d'histoires pittoresques, souvent accompagnées d'images choquantes. À d'autres occasions, les histoires amusantes ou les ragots remplacent les actualités. Refusant de céder face au Times, le Post emploie tous les outils à sa disposition. Au gardien de déterminer jusqu'au bout l'éditeur et le propriétaire du journal se permettent d'aller.

### New York Telegram

West St., N° 150

Dans les années 20, le Telegram faisait affaire dans New York depuis plus d'un siècle. Malgré l'énorme augmentation de la circulation des journaux en général après la guerre de Sécession, celle du Telegram commença à faiblir. En 1931, le Telegram fusionna avec un autre quotidien de New York en différenciant, le



### Willy Harding, habitué de la Passerelle, 71 ans

#### Caractéristiques

APP 12	Prestance	60%
CON 12	Endurance	60%
DEX 12	Agilité	60%
FOR 15	Puissance	75%
TAI 13	Compulence	65%
EDU 12	Connaissance	60%
INT 12	Intuition	60%
POU 06	Volonté	30%

#### Valeurs dérivées

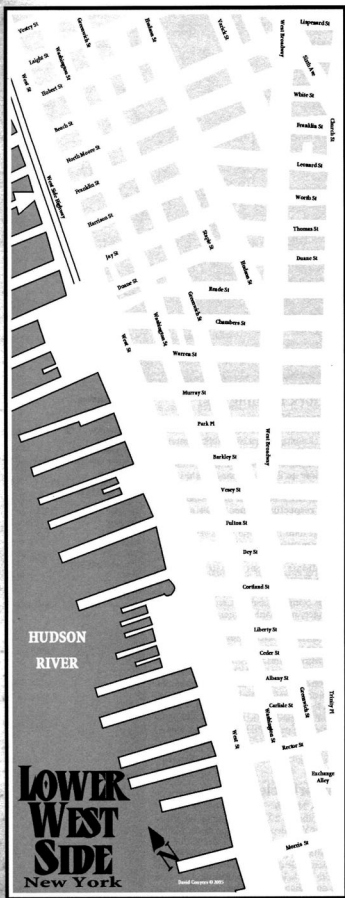
Impact	+164
Points de Vie	13
Santé Mentale	30

#### Compétences

Sciences formelles : astronomie	12%
Négociation	15%
Athlétisme	31%
Mythe de Cthulhu	2%
Baratin	25%
Folklore	61%
Ecouter	39%
Navigation	64%
Conduite	44%
Persuasion	29%
Trouver Objet Caché	38%
Nage	51%

#### Combat

Bagarre	55%	dég. 1d3 + Impact
---------	-----	-------------------



## Le commerce des fouille-merde: Les journaux, les tabloïdes et la publicité dans les années 20

Durant la guerre de Sécession, l'industrie de l'information a prospéré aux États-Unis. Avec l'avènement du télégraphe naquirent les correspondants de guerre et les agences de dépêches. Les magazines et les journaux attirèrent plus de lecteurs avec les récits de batailles, et ils pouvaient acheter des histoires provenant d'endroits où ils n'avaient pas de journalistes. Peu après le début du dix-neuvième siècle, les progrès technologiques diminuèrent significativement le coût des reproductions photographiques, provoquant l'explosion des tabloïdes ou « magazines graphiques » dédiés au journalisme sensationnel. Rapidement, la ligne entre le divertissement et l'actualité s'estompa. Les journaux affrontaient les magazines pour appâter les lecteurs. Dans leur recherche des scoops et des exclusivités, ils s'approchaient de plus en plus des « fouille-merde » et des « journalistes jaunes », c'est-à-dire la publication de secrets et de ragots.

Le début de la Première Guerre mondiale marque une nouvelle étape, avec des rapports plus rapides et des images venant du front. En 1920, New York était la capitale de l'édition pour les États-Unis. Les éditeurs de journaux et de magazines abondaient dans la Grosse Pomme. Au début de la décennie, on en comptait plus de cinq cents. La radio, qui était encore un orphelin dans l'industrie de l'information, ne volerait pas de ses propres ailes avant la fin de la décennie. Pour l'instant, l'industrie de l'édition s'engraissait. Les vieux magnats de la manufacture et des matières premières dinaient avec les magnats des journaux.

Leur succès était amplifié par l'industrie naissante du cinéma. Le succès des films créa les vedettes du grand écran, et bientôt les publicitaires apprirent à placer des images d'acteurs et d'actrices connus à côté de leurs produits. Le résultat déclencha un flot d'argent apparemment ininterrompu pour cette industrie débutante. Les agences publicitaires bourgeoennèrent dans la ville, utilisant les célébrités d'Hollywood pour engranger d'importants profits. Quelques barons de journaux achetèrent des compagnies de production cinématographique, utilisant l'une pour renforcer l'autre. Un slogan populaire des vendeurs des années 20 était : « Si le Christ revenait aujourd'hui, il serait publicitaire ». Sur les barreaux inférieurs de l'échelle des éditeurs, la compétition était tout aussi féroce. Les journalistes et les photographes payaient des pots-de-vin et mentaient pour obtenir leurs histoires, dans l'espoir d'augmenter leurs émoluments. Les nouvelles, bonnes à imprimer, étaient les nouvelles qui faisaient vendre. Les procès pour meurtre, les assassinats et les comportements scandaleux attiraient l'attention du public dans les années 20, orientant les priorités des voraces fouille-merde.



## Whitehall

### Battery Place, N° 17

Ce bâtiment sert de bureaux pour plusieurs consulats étrangers et compagnies de fret. À cause de sa proximité avec les ports, il attire également les entreprises d'import-export. À l'immeuble d'origine à 20 étages, construit en 1900, s'ajoute un deuxième immeuble de 32 étages en 1910 pour héberger l'augmentation du commerce.

## Parc de la Batterie

### Extrémité sud de l'île de Manhattan

Depuis le parc de 8 hectares que les New-Yorkais appellent « la Batterie », les visiteurs peuvent contempler un flux constant de trafic maritime. Des navires de croisière, des bateaux marchands, des remorqueurs et des ferries naviguent sur les eaux de la North River et l'East River. Comme les autres parcs de la Grosse Pomme, la Batterie est un refuge contre l'agitation de la ville. Le parc tient son nom d'un fort hollandais qui occupait autrefois cet emplacement. Bénéficiant d'une vue dégagée des eaux environnantes, le fort contenait plusieurs batteries de canons défensifs. C'est aussi ici que s'élevait la maison du gouverneur de la Nouvelle-Amsterdam, dont le premier occupant fut Peter Stuyvesant.

Le parc de la Batterie s'est largement étendu depuis l'arrivée des Hollandais. Dans les années 20, il est parsemé d'arbres et de monuments. Depuis les clairières les plus au sud, on peut voir la Statue de la Liberté sur Bedloe Island.

## Aquarium

Cet endroit populaire est devenu une attraction à touristes en 1902. Avant cela, c'était une batterie défensive construite en 1807. Finalement, le gouvernement fédéral en fit don à la ville, et l'édifice circulaire devint Castle Garden, qui servit aux événements publics. Pendant trente-cinq ans à partir de 1855, il fut un bureau d'immigration avant de fermer pour rouvrir en tant qu'aquarium public.

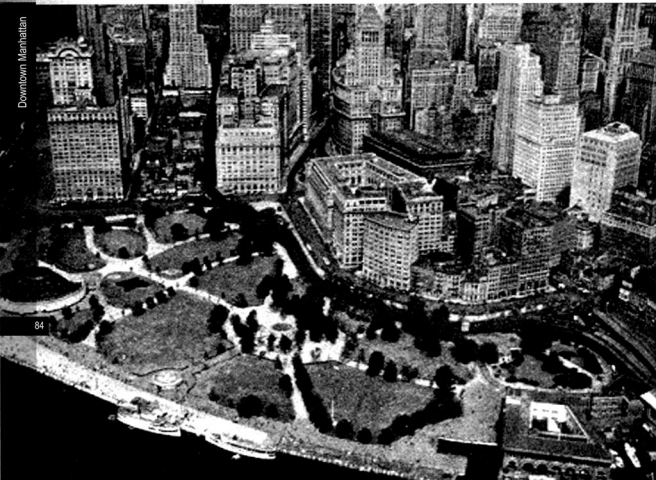
Les trois étages du bâtiment contiennent de nombreux petits aquariums et sept bassins remplis de poissons et des reptiles. Sous le contrôle de la Société zoologique de New York, les spécimens exposés sont aussi utilisés pour les recherches marines par plusieurs facultés et universités new-yorkaises. Les chercheurs privés sont les bienvenus à l'Aquarium, quoique la paperasse et la bureaucratie puissent limiter leur accès aux spécimens. Un test réussi de Statut Académique donne un accès immédiat avec un minimum de tracas. Les investigateurs n'étant pas associés à une université ou à un institut de recherche doivent attendre 24 jours avant de recevoir leur autorisation.

## Police portuaire du Parc de la Batterie

### Ponton A

À ce ponton sont amarrés les bateaux des pompiers et de la police portuaire utilisés pour

Parc de la Batterie à Manhattan



patrouiller les rivières. Le bâtiment, qui accueille également le Département des Docks, est en service jour et nuit.

## Bedloe Island

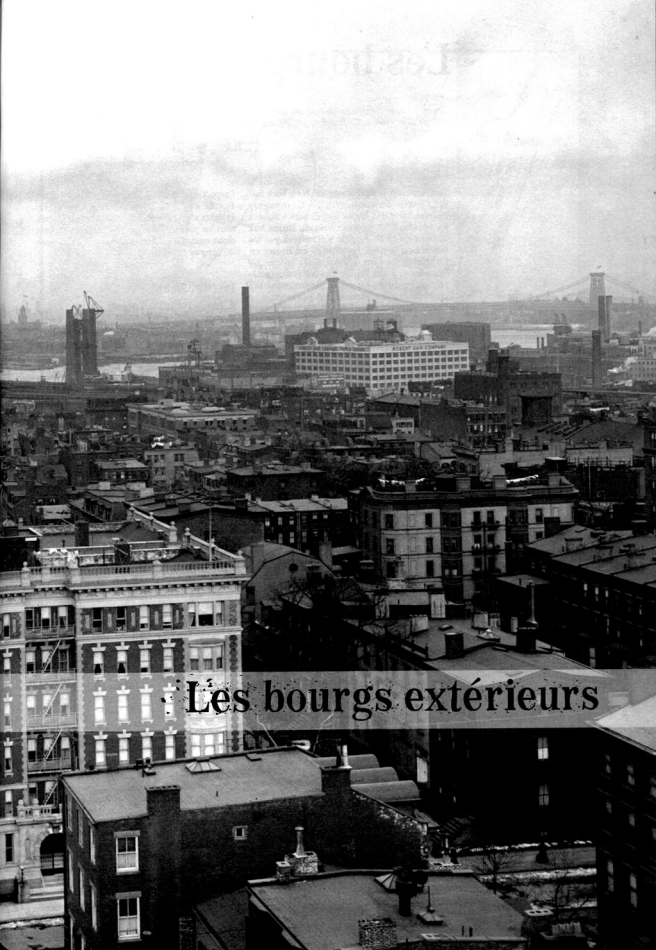
Si Downtown Manhattan est le cœur de New York, alors Bedloe Island est son âme. Juste au sud de la Batterie, sur l'île de cinq hectares, se dresse les 225 tonnes de la Statue de la Liberté. Érigée en 1885, la gigantesque silhouette conçue par Frédéric-Auguste Bartholdi est souvent le premier monument reconnaissable discerné par les arrivants en bateau. Elle a été officiellement reconnue comme monument national en 1924.

## Ellis Island

Ellis Island, à plus d'un kilomètre au sud de la Batterie, sert de bureau d'immigration dans les années 20. L'île contient des installations médicales, des chambres et une cantine. En raison des quotas d'immigration imposés par le gouvernement fédéral après la Première Guerre mondiale, le nombre d'immigrés passant dans les bureaux d'Ellis Island s'est considérablement réduit. Dans les années 30, l'île a aussi servi d'hôpital à l'armée américaine.







## Les bourgs extérieurs



# Les bourgs extérieurs

*On m'a montré un endroit où, cinq ans auparavant, vivaient six familles, et où elles étaient maintenant plus de deux mille... Le Bronx est différent. Le Bronx repart, et repart en mieux.*

Arnold Bennett

Le Bronx est le seul bourg de New York faisant partie du continent. La Compagnie néerlandaise des Indes occidentales acheta les cent huit kilomètres carrés du Bronx aux Indiens en 1639. Appelé Keskeskeck par les indigènes, le nom fut changé en Bronx en l'honneur de l'un des premiers colons, le Scandinave Jonas Bronx. Les collines caractéristiques du paysage du Bronx sont les contreforts des montagnes Brekshires et Green. Après la consolidation des cinq bourgs de 1889, le Bronx, ne faisant plus partie du comté de Westchester, commença à croître. Les premiers districts à s'étendre furent ceux de l'ouest: Morrisania, Mott Haven et St. Mary's Park. Ils se remplirent rapidement d'appartements communautaires et d'industrie. Pendant ce temps, des quartiers résidentiels poussaient dans le centre et l'est du Bronx. En 1919, le boom économique de New York déclencha de nouveaux projets immobiliers dans le centre du Bronx, laissant la partie est du bourg émaillée de maisons plus luxueuses. Quand les investigateurs visitent le Bronx, le gardien devrait se souvenir des différents districts et de leurs ambiances propres. En mentionnant le nombre d'arbres et les immeubles à flanc de coteau d'University Heights ou les structures industrielles chaotiques de Mott Haven, le gardien peut recréer la variété des environnements urbains du bourg.

## Ouest du Bronx

Le gros de la population et de l'industrie du Bronx se trouve dans son secteur ouest. Des écoles, des résidences, des appartements et des entreprises se trouvent le long de l'Hudson et de l'East River, où l'on accède facilement à Manhattan. Le quart sud du secteur, principalement occupé par des taudis et de nombreuses usines, affiche la plus haute densité de population du bourg.

## District d'University Heights

Au début des années 20, de nouveaux appartements aux murs de pierre brute se multiplièrent sur les coteaux d'University Heights. Ce quartier est une extension de Manhattan et de la New York University, à qui il doit son nom. Contrairement aux quartiers plus au sud sur la rivière Harlem, les résidents des Heights sont majoritairement des ouvriers qualifiés ou des professions libérales.

## New York University

181<sup>e</sup> rue et University av.

Surplombant la rivière Harlem, dans les années 20, le campus du Bronx de la NYU a

l'aspect vieillot d'une faculté de ville moyenne. Fondé en 1891, le campus d'University Heights s'est agrandi jusqu'à inclure plusieurs terrains préexistants dont les manoirs servent maintenant de locaux à l'université. (cf. *L'entrée du campus principal de la NYU*, p. 28).

## Institut Webb d'Architecture Navale

Sedgwick av. & Webb av.

Ce bâtiment de style roman fut construit en 1894. L'institut enseigne l'ingénierie marine et l'architecture navale à ses étudiants et fournit de l'aide aux fabricants de bateaux. Ayant un nombre d'élèves réduit, souvent autour de cinquante, l'institut place ses diplômés dans tous les chantiers navals d'Amérique. C'est une excellente source pour les investigateurs cherchant des informations insolites concernant l'ingénierie navale ou maritime. Les investigateurs souhaitant faire des recherches liées à la spécialité de l'institut trouveront certainement les archives et les professeurs utiles. Les tests de Bibliothèque sur l'architecture navale ou des sujets proches bénéficient d'un bonus de +10 %. Le gardien peut faire intervenir le personnel pour aider ou répondre aux questions.

## District de Mott Haven

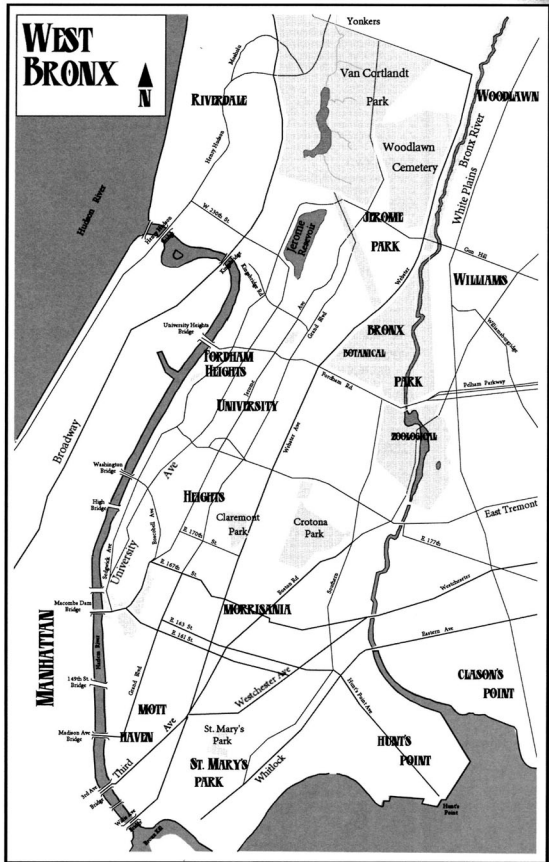
Un pot-pourri d'usines grisâtres, de dépôts ferroviaires, de réserves de charbon et des stocks de bois forment le fond de Mott Haven. Dans ce spaghetti industriel sont mélangés des immeubles d'appartements et des clapiers, logeant les milliers d'ouvriers qui besognent dans les entreprises de Mott Haven. L'air est souvent lourd des fumées aigres rejetées par les usines, qui se reposent en une fine couche de poussière sur les bâtiments de la région. Contrairement aux édifices lumineux du nord, ici le métal et la pierre ont une couleur terne et maussade.

## Bronx Terminal Market

Exterior St. & Macomb's Dam Bridge

Aussi appelé « la Folie d'Hylan », d'après le maire du début des années 20, c'est la plaque tournante de la majorité des fruits et légumes de New York. Les grossistes louent l'ensemble de bâtiments de brique qui forme ce marché de quinze hectares. Son centre est occupé par un entrepôt principal et une usine de réfrigération, d'où s'échappent des voies ferrées. Pour les New-Yorkais des années 20, le marché est un échec puisque son coût annuel de fonctionnement est cinq fois supérieur à son chiffre d'affaire.

# WEST BRONX





**Johnny Owen Kay,**  
cuisinier, propriétaire  
et plongeur, 34 ans

**Caractéristiques**

APP 12	Prestance	60 %
CON 13	Endurance	65 %
DEX 11	Agilité	55 %
FOR 10	Puissance	50 %
TAI 11	Compulce	55 %
EDU 11	Connaissance	55 %
INT 14	Intuition	70 %
POU 11	Volonté	55 %

**Valeurs dérivées**

Impact	+ 1d4
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

**Compétences**

Comptabilité	20 %
Business	24 %
Négociation	42 %
Dissimulation	35 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Arts culinaires	32 %
Athlétisme	40 %
Conduite	50 %
Métier: électricité	17 %
Baratin	31 %
Ecouter	35 %
Métier: mécanique	27 %
Trouver Objet Caché	40 %

**Combat**

Bagarre	56 % dég. 1d3 + Impact
Couteau	44 % dég. 1d6 + Impact
Revolver cal.32	27 % dég. 1d8

(sous le comptoir)

## Centre du Bronx

La toile du centre du Bronx est tissée d'une grande variété de fil sociaux. Au milieu se trouvent le Park zoologique de New York et les Jardins botaniques de New York, qui forment à eux deux le Parc du Bronx. Dans les années 20, de nouvelles constructions commencèrent à apparaître au nord du parc. Au sud, là où Morrisania borde Mott Haven, on retrouve le mélange urbain et industriel, affaiblissant l'ambiance de banlieue tranquille du secteur.

### Woodlawn

Durant les années 20, Woodlawn est un quartier pittoresque, assez loin de Manhattan pour garder une atmosphère plaisante de petite ville. Il est principalement composé de résidences privées habitées par des familles de la classe moyenne.

### Cimetière de Woodlawn

Webster av. & 233<sup>e</sup> rue  
Ce cimetière a été un champ de bataille durant la Révolution américaine. Pendant les années 20, c'est un endroit bien plus calme. Longeant Forham Ridge, cet endroit reculé décide de nombreuses familles à y enterrer leurs défunts. Le cimetière de 160 hectares possède également plusieurs mausolées.

### District de Westchester Heights

Autrefois connu pour l'hippodrome Morris Park, l'attrait de ce district a beaucoup diminué depuis sa fermeture en 1904. Depuis lors, la plupart des habitants de Manhattan ne se sont plus donné la peine de traverser la White Plains Road qui sépare le district du Parc du Bronx. Mais l'arrivée de la Prohibition a rapidement changé la musique de Westchester Heights d'un requiem à une chansonnette. Avec l'interdiction de l'alcool arriva la Woodmansten Inn, qui fut instantanément un haut lieu de la nuit, populaire pour son

## Johnny Owen Kay, cuisinier, propriétaire et plongeur

Après la guerre mondiale, Johnny a acheté ce restaurant alors fermé sur la White Plains Road et l'a rouvert. Les affaires ont si bien marché que l'ancien cuisinier de l'armée et nouveau propriétaire du wagon-restaurant se mit à la recherche d'employés, mais cela fut plus difficile qu'il ne s'y attendait. À cause de la distance avec Manhattan, la plupart des gens engagés par Johnny ne faisaient que passer ou espéraient faire carrière dans la Grande Pomme. Aucun n'avait l'intention de travailler longtemps pour lui. Dans les affaires comme dans la vie, Johnny essaye toujours d'éviter les ennuis. Il préfère toujours parler plutôt que se battre. Mais quand les clients sont trop agiles et ne l'écoutent plus, le plus souvent parce qu'ils sont saouls, le vétéran n'hésite pas à les foutre dehors à coup de pieds. En dehors d'une bonne portion de fêtards imbibés sortant de la Woodmansten Inn, cette gargote a son lot de clients particuliers. Johnny l'attribue à son emplacement à côté d'une voie rapide principalement rurale. Il préfère ne pas parler de ce sujet, pensant que c'est mauvais pour les affaires. Mais des investigateurs à l'air honnête, qui ne transpirent pas la loi, peuvent faire un test de Persuasion pour lui délier la langue. En cas de succès, Johnny explique que des personnes d'apparence étrange vont et viennent à Throg's Neck, et il raconte des histoires de voyageurs à propos de lumières mystérieuses aperçues les nuits sans lune sur les terrains boisés du Parc du Bronx.

blues, son jazz et le tord-boyaux qui y coulait à flot.

### O-Kay Diner, White Plains Road

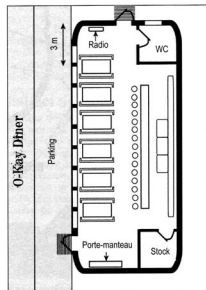
C'est l'un des universels wagons-restaurants que l'on trouve dans presque chaque quartier de la Grosse Pomme. Servant des « repas fait maison » jour et nuit, le Diner est un arrêt apprécié par les voyageurs sur la White Plains Road. À quelques pas de la Woodmansten Inn, les clients de l'O-Kay Diner échangent un groupe de musicien contre le bavardage des autres dineurs.

### District de Morrisania

Mis à part la promesse de vivre dans un clapier ou d'explorer le Parc du Bronx, il n'y a pas grand-chose pour attirer les gens à Morrisania. La partie sud du district est boursoyée de clapiers et d'appartements branlants, le surplus de Manhattan.

### Bronx Park

Deux cent quatre-vingts hectares de collines, de forêts et de terrain accidenté: voilà ce qui constitue le Parc du Bronx. Les gigantesques glaciers qui tenaient autrefois l'Amérique du Nord dans leur étau glacé ont laissé derrière eux d'immenses blocs de pierre arrondis et des rochers adoucis par l'érosion, donnant au paysage une allure préhistorique. La faune des bois, des lacs et des cascades crée un environnement dépassant pour la plupart des New-Yorkais. La rivière Bronx serpente dans cette réserve naturelle, avant de se jeter dans l'East River plus au sud. Le parc abrite le Parc zoologique de New York, fondé en 1895, et les Jardins botaniques de New York, fondés en 1891.



## Est du Bronx

Relativement peu développée dans les années 20, la partie supérieure de l'est du Bronx est parsemée de maisons et de manoirs. Les quartiers les plus importants sont rassemblés au sud, le long de l'East River. Le développement et les constructions au Queens et à Brooklyn réduisent l'attention portée à cette partie lointaine du Bronx. Les Manhattanais ayant besoin d'habiter près de leur lieu de travail préfèrent faire construire dans des zones couvertes par l'IRT. En dehors de St. Mary's Park, qui est proche de Manhattan, les pavillons industriels et les résidences rurales se font presque oublier.

## St. Mary's Park

Des alignements de maisons de grès brun occupent la partie supérieure de ce district, avec des clapiers au sud au milieu de la zone industrielle de St. Mary's Park. Les loyers sont bas, mais les ouvriers des usines alentours occupent déjà presque tout les logements disponibles.

## Centrale de Hell Gate

132<sup>e</sup> rue est

Inaugurée en 1921, cette centrale électrique fournit l'énergie qui fait tourner la Grosse Pomme jour et nuit. Sous l'immense installation au bord de l'eau, un tunnel long de plus d'un kilomètre s'enfonce sous l'East River vers Astoria. Ce passage souterrain contient deux canalisations de gaz et une piste de drainage.

## District de Hunt's Point

À une époque, cette grande propriété champêtre s'étendait au bord de l'eau. Dans les années 20, un dédale d'industries a remplacé le paysage bucolique du passé.

## American Bank Note Company

Lafayette av. & Garrison av.

La respectée American Bank Note Company imprime la plupart des actions et titres échangés avec ferveur à la Bourse de New York. L'imprimerie date des premiers jours des États-Unis, où elle produisait des billets pour le Congrès continental. Dans les années 20, elle fait affaire en Amérique et dans des marchés étrangers. Faisant cinq étages de haut et un bloc de large, cet immeuble solide contient toutes les machineries nécessaires pour produire des plaques et imprimer des commandes importantes.

## District de la Pointe de Clason

Ce qui fut d'abord un village indien, puis une colonie européenne, est le site de nombreuses fouilles archéologiques dans les années 20. Comme d'autres districts du Bronx, Clason's Point est officiellement une zone résidentielle, mais elle ne s'est pas développée durant les années 20. En dehors de l'archéologie, les points d'intérêts sont une petite station balnéaire et l'Auberge de la Pointe de Clason.

## Harold Hadin, zoologiste perturbé

Chaque été, Harold avait l'habitude de travailler comme interne au Zoo de New York. Une fois ses études achevées à la NYU, il accepta un travail à temps plein comme zoologiste dans le Parc. Il aime son travail et a un don pour s'occuper des animaux. C'est avec les humains qu'il a plus de problèmes. Il est timide et a tendance à marmonner en parlant, évitant toujours de regarder son interlocuteur dans les yeux. Pour certains, ces signes de timidité en font un personnage louche, pour d'autres, ils lui donnent un certain charme juvénile craquant. Harold ne se rend compte de rien.

Récemment, un groupe d'archéologues de l'université Columbia a apporté à Harold les restes squelettiques de ce qui semble être un amphibien gigantesque. Les ossements furent découverts lors d'une fouille sur un site indien Stewany à la Pointe de Clason dans le Bronx. Les archéologues hésitèrent à révéler leur découverte à d'autres universitaires et préférèrent l'amener au Zoo du Bronx. Certains des professeurs pensent que les os sont liés à un rituel religieux, d'autres pensent à un trophée de chasse. Dans les deux cas, ils n'ont aucune idée d'à quelle sorte de créature peuvent appartenir les os.

Excité à la perspective d'identifier une nouvelle espèce, Harold s'intéresse peu au pourquoi ou au comment. Mais alors qu'il progresse, il est hanté par la similarité entre ces os d'amphibiens et les os humains. De peur d'être accusé d'incompétence et de perdre le spécimen, il n'en a pas parlé aux archéologues. Espérant résoudre cette énigme par lui-même, Harold a interrogé les habitants des anciennes fermes le long des bords de l'Eastchester et du Détroit de Long Island, espérant trouver d'autres restes.



## Harold Hadin, zoologiste perturbé, 29 ans

### Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpuulence	60 %
EDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

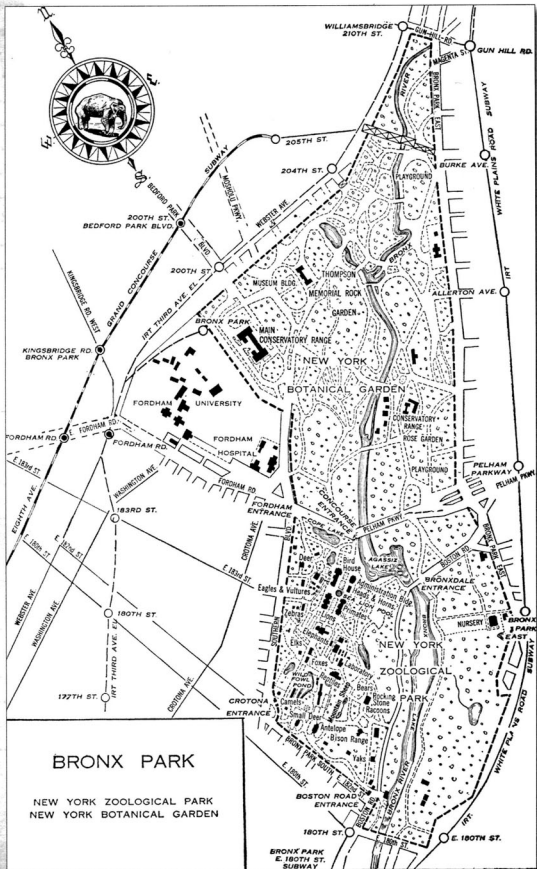
### Compétences

Sciences humaines :	anthropologie	33 %
Sciences formelles :	chimie	15 %
	Athlétisme	40 %
	Premiers Soins	40 %
	Se Cacher	11 %
	Bibliothèque	45 %
	Écouter	30 %
	Persuasion	30 %
	Équitation	52 %
	Discrétion	38 %
	Trouver Objet Caché	40 %
	Nage	30 %
	Pister	40 %
Sciences de la vie :	zoologie	77 %

### Langues

Latin	6 %
-------	-----





MOUNT VERNON

WESTCHESTER

COUNTY

# EAST BRONX

EDENWALD

BAYCHESTER

PELHAM BAY  
PARK

HUNTER'S  
ISLAND

Twin  
Islands

Orchard  
Beach

Pelham Bay

High  
Island

HART'S  
ISLAND

CITY  
ISLAND

WESTCHESTER  
HEIGHTS

PELHAM BAY  
PARK

Eastchester  
Bay

Rodman's  
Neck

Parkway

Westchester Ave

St. KAYMOND'S  
CEMETERY

Eastern Blvd

Transit

E. 177th St.

CLASON'S  
POINT

THROG'S

NECK

LONG ISLAND  
SOUND

Clason's Point

Throg's Neck

QUEENS



« Capitaine »  
Henry Johns,  
aubergiste  
à l'eau de mer, 57 ans

**Caractéristiques**

APP 14	Prestance	70 %
CON 11	Endurance	55 %
DEX 13	Agilité	65 %
FOR 12	Puissance	60 %
TAI 12	Corpulence	60 %
EDU 16	Connaissance	80 %
INT 13	Intuition	65 %
POU 06	Volonté	30 %

**Valeurs dérivées**

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	30

**Compétences**

Sciences humaines : archéologie	5 %
Sciences formelles : astronomie	30 %
Négociation	27 %
Dissimulation	19 %
Métier : charpenterie	58 %
Baratin	39 %
Sciences humaines : histoire	51 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	44 %
Orientation	55 %
Persuasion	20 %
Navigation	63 %
Trouver Objet Caché	35 %
Nage	46 %

**Combat**

Bagarre	57 %	dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	35 %	dég. spécial

## « Capitaine » Henry Johns, aubergiste à l'eau de mer

Avant de trouver le chemin de l'Auberge de la Pointe de Clason, Henry John était un marin et un capitaine. Dans les années 20, il habite à l'auberge et se charge de sa maintenance. Interroger Henry révèle aux investigateurs que le vieil homme connaît l'histoire de la Pointe en détail. En fait, une fois qu'Henry commence à en parler, il est difficile de l'arrêter. Il passe beaucoup de temps à raconter l'histoire des contrebandiers, des grottes toutes proches et du massacre de la famille Cornell, les précédents habitants de la maison autour de laquelle est construite l'auberge. Bien qu'Henry connaisse le passé et les légendes de la région, il lui arrive d'inventer des contes à l'occasion. Une réussite spéciale en Sciences humaines : histoire permet de déceler les embellissements du vieux capitaine. Sinon, le gardien devrait lancer les investigateurs sur quelques fausses pistes pour qu'ils restent sur le qui-vive.

En vérité, même John n'est pas sûr de ce qu'est la vérité. Des années de spéculations et de contes à dormir debout ont fait de la Pointe de Clason tout et n'importe quoi, alliant d'une base de contrebandiers à une terre hantée par les esprits des membres assassinés de la famille Cornell. En explorant les environs, les investigateurs ne rendent compte qu'il existe bien une plante grimpanche aux vrilles s'accrochant aux surfaces et qui répand un liquide rouge et épais quand on la coupe. De plus, les investigateurs réussissant un test de Vigilance découvrent une grotte dans la falaise près de l'auberge.

Le long de la face nord-est de la Pointe de Clason se trouve une grotte qui fut utilisée par des contrebandiers il y a bien longtemps. Cette grotte mène dans des tunnels plus profonds, jusqu'à arriver dans un domaine plus sec. Serpentinant pendant des kilomètres sous les collines du Bronx, ces cavernes rejoignent la surface dans le Parc du Bronx et la région de Baychester. Inexplorées dans les années 20, on ignore ce qui se cache dans ce sombre domaine. Rien que son étendue peut poser un danger pour les explorateurs, quelle que soit leur expérience. Seule l'imagination du gardien peut déterminer ce qui attend dans ces noires profondeurs.

## Auberge de la Pointe de Clason

### Sound View av.

Cette petite auberge en bois et en pierre est un lieu d'escapade populaire pendant la période de la Prohibition. La musique, la nourriture et la boisson y sont les distractions de la haute société new-yorkaise. Même le maire de New York James Walker a donné des fêtes avec son entourage à l'Auberge de la Pointe de Clason, avec une salle pleine à craquer de plus de deux mille invités. Le succès de l'Auberge ne se dément pas jusqu'à la fin de la Prohibition, mais elle ne deviendra rien d'autre qu'une attraction pour touristes remplie d'antiquités précieuses.

Les investigateurs visitant l'auberge entendront sûrement l'histoire d'un lierre mystérieux poussant sur le terrain. La rumeur prétend qu'il suinte parfois un liquide rouge comme le sang. S'ils souhaitent approfondir ces histoires, l'autorité en la matière n'est autre que l'aubergiste, Henry Jones.

## Throg's Neck

Ce voisinage du Bronx fut le terrain de pêche des millionnaires. Dans les années 20, la plupart des habitants fortunés ont trouvé d'autres caux, laissant vides les manoirs et les propriétés. Des maisons plus modestes saupoudrent le quartier, ainsi que quelques terrasses de bistros fermées. Le bruit des vagues et les cris des goélands sont parfois interrompus par un bateau de plaisance ou une fête de la haute société, mais en général le quartier est très calme.

Le gardien doit savoir qu'une petite portion de familles vivant à Throg's Neck ont une trace de sang profond. Une poignée des premiers colons européens a frayé avec les profonds, passant la malédiction à leurs descendants. Secrètement, ce petit nombre d'habitants de Throg's Neck a formé un Ordre ésotérique de Dagon, complétant leurs rangs avec des marins visitant New York.

Un habitant de Throg's Neck



## Les secrets de la Pointe de Clason

### Le massacre

Bien avant que les Européens colonisent cette partie du Bronx, les tribus d'Indiens Lenapes habitaient dans des longues maisons. Les indigènes vivaient de la nature, pêchant, chassant et parfois plantant et récoltant. Le long des rivages de l'East River et du Détroit de Long Island, ils rencontrèrent un petit groupe de profonds. Rapidement, ils s'échangèrent quelques biens. Mais avec le temps, les profonds voulurent plus d'échanges, proposant de l'or et des bijoux contre des femmes humaines. Le refus des Indiens alluma un conflit qui brûla pendant de nombreuses années. Les tribus locales luttèrent contre les ignobles créatures venues des abysses. Déterminés et résolus, les profonds se glissaient invariablement dans la pénombre, profitant de la lumière de la lune pour enlever les femmes des tribus. Désirant détruire les démons, des centaines de guerriers indiens préparèrent un piège dans les terres boisées de la Pointe de Clason. Ils se tapirent dans l'obscurité de minuit tandis que les créatures pernicieuses sortaient de l'eau, croassant et gargouillant, convoitant d'autres innocents. Alors que le groupe de profonds sautillait et titubait dans la forêt ténébreuse, les guerriers attaquèrent. Les tribus déversèrent leur colère sur les êtres amphibiens. Aucun ne fut épargné. Pour décourager d'autres tentatives, les guerriers tirèrent les carcasses squameuses vers une grotte sur le flanc nord-est de la Pointe de Clason, où ils les empalèrent sur le sol humide. Avec le courant, le sang apporta son noir avertissement aux autres profonds. Les raids s'arrêtèrent.

### Le lierre mystérieux

La flore préhistorique que l'on trouve près de la Pointe de Clason a été intentionnellement transplantée ici par les tribus indiennes. Pendant des générations, les Indiens habitant sur la côte est d'Amérique du Nord connaissaient cette plante suceuse

de sang, qui enserrait les souris, les grenouilles et d'autres petites créatures. Dans l'espoir de prévenir d'autres incursions de profonds, les Indiens utilisèrent la plante comme protection, pensant que son habitude de dévorer les grenouilles et les crapauds repousserait les monstruosité amphibiennes.

### Règle optionnelle : plante grimpante vampire, « repoussoir à profonds »

La plante grimpante vampire est une espèce particulière de flore au bord de l'extinction dans le monde moderne. Endémique de la côte est de l'Amérique du Nord, cette plante cruelle aux longues tiges survit en enserrant des souris et des grenouilles imprudentes dans une épaisse masse de vrilles. Elle ne chasse pas sa proie, mais l'attrape quand elle tente de lui grimper dessus. Des vrilles solides la saisissent et l'enserment. Lentement, des racines poussent sur les vrilles qui s'enfoncent dans la chair de l'animal à la recherche de nutriments.

Quand on l'examine, il est possible de voir le sang de ses victimes dans les feuilles de la plante. Couper une tige ou déchirer une feuille libère du « sang », qui coagule en quelques minutes, empêchant la perte de plus de séve. La plante ne se reproduit pas en semant des graines. Les tiges noueuses s'enfoncent sous terre, et une fois profondément enracinées, se libèrent du reste de la plante, poussant en un spécimen à part entière prêt à reprendre le cycle. Les feuilles tombent durant la saison froide. Quand le temps chaud revient, de nouvelles feuilles à cinq points réapparaissent.

Si le gardien le désire, cette plante peut repousser les profonds, et ceux qui sont corrompus, de la même façon que l'ail pour les vampires ou la belladone pour les lycanthropes. Dans ce cas, les profonds rencontrant cette plante, dans le sol ou dans les mains d'un investigateur, doit obtenir une réussite spéciale en Volonté sous peine d'être temporairement dégoûté. Les humains corrompus sont moins affectés ; une réussite normale est suffisante. Une créature dégoûtée fait un détour ou trouve une autre cible. Si elle n'a pas d'autre choix, elle se force à avancer, faisant un nouveau test de Volonté jusqu'à ce qu'elle surmonte son dégoût.

### Plante grimpante vampire, « repoussoir à profonds »

#### Caractéristiques

Carac.	Jet	Moyenne
CON	1d6	3
DEX	1	1
FOR	1d4	2
TAI	3D6	8

(La taille mesure la longueur totale)  
POU — —

#### Valeurs dérivées moyennes

Impact	0
Points de Vie	5
Vitesse	—

#### Compétences

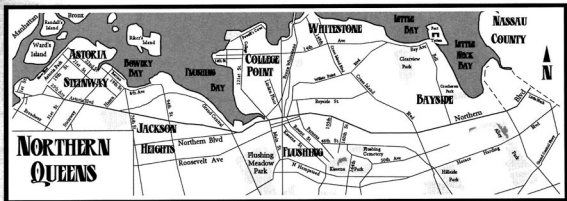
Aucune

#### Combat

Saisie 30 % dég. 1d6  
(il faut 1d4 jours pour pénétrer la chair)







## Queens

Les 300 kilomètres carrés du Queens sont composés des deux plaines, une au nord, l'autre au sud, séparées par une chaîne de colline. Depuis l'époque des colons hollandais jusqu'au boom de l'immobilier des années 20, ces terres étaient émaillées de fermes éparses et de petits villages peignant un paysage pastoral. Même après que le métro pénètre dans le bourg, seuls les quartiers nord furent concernés par l'urbanisme. La plupart des sections restèrent relativement inchangées.

Les colons hollandais occupèrent l'endroit en 1642, établissant le village de Mespat (Maspeth). D'autres petites colonies suivirent, s'appuyant sur les terres achetées par les Hollandais aux Indiens Rockaway en 1639. Dans les années 20, la ligne de métro atteint quelques villages précédemment isolés, préparant le terrain pour la croissance de nouveaux logements.

## Nord du Queens

L'essor économique de New York, combiné à l'expansion de ses transports en commun et de son réseau de voies rapides, a provoqué le développement soudain – et peut être excessif – des districts de la Côte Nord. Par rapport à cette poussée initiale, les quartiers qui ont suivi étaient plus spacieux. L'absence de congestion a augmenté le prix des terrains et, également, protégé les quartiers possédant un certain charme de banlieue. Contrairement à Brooklyn, les résidences du nord du Queens sont principalement des maisons accueillant une ou deux familles, avec quelques immeubles d'appartements. Leur valeur est encore accrue par la présence de parcs, de courts de tennis et de terrains de golf.

## Astoria

Le vieil Astoria est l'un des quartiers de la Côte Nord possédant un tempérament industriel. Les entreprises et les usines de Long Island City se sont installées parmi les manoirs, les maisons individuelles et les facultés, donnant à Astoria l'aspect de Manhattan. Le village, qui s'appelait à l'origine Hallett's Cove, fut renommé Astoria en 1839, non sans conflits et accusations de corruption lancée au principal partisan du changement, John Jacob Astor.

## Bohémien Hall

24<sup>e</sup> av., N° 19-29

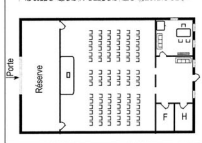
Les salles à manger et le bar de cette brasserie furent construits en 1910. Un généreux jardin extérieur, capable d'accueillir de grands groupes dans la chaleur de l'été, fut terminé en 1919, juste avant l'application de la Prohibition. Même avec un tel coup du sort, le Bohémien Hall survécut en fournissant des divertissements remuants dans une atmosphère du Vieux Monde, et probablement en transformant son sous-sol en bistro souterain. Dans les mois d'été étouffants, le Hall installe un barbecue dans le jardin extérieur. Les habitants d'Astoria et des villages voisins fréquentent cet établissement toute l'année.

## Salle des ventes de Marcelo

19<sup>e</sup> rue, N° 61

Face au parc d'Astoria se dresse la salle des ventes de Marcelo. À l'origine un manoir de style géorgien construit en 1834, c'est devenu l'une des salles des ventes d'antiquités et d'objets rares new-yorkaise de Marcelo Roban. Marcelo offre des enchères publiques ou privées. Les premières concernent des lots ordinaires. Mais les secondes, uniquement sur invitations, proposent parfois des livres, des manuscrits, des bijoux et d'autres objets vraiment exotiques. Pour qu'un investisseur ait la chance de faire partie des quelques élus, il doit obtenir une réussite spéciale en Crédit. Marcelo réserve aux enchères privées les objets qu'il soupçonne d'être uniques ou d'outre-monde. S'en faire un ami ou être inscrit sur la liste sont les seuls moyens d'être invité à ces enchères particulières. On peut y miser sur des ouvrages du Mythe, des artefacts et des objets bien plus étranges encore. Les mises initiales sont toujours très élevées. Les inves-

## Salle des ventes de Marcelo



tigateurs espérant ramener quelque chose à la maison depuis une enchère privée doivent se déplacer avec des fonds en excès. Le type et la valeur des objets sont laissés à la discrétion du gardien.

## Steinway

Bordant Astoria et Bowers Bay, le district de Steinway doit son nom au fabricant de piano, William Steinway, qui a construit une usine ici en 1870. Comme son voisin Astoria, le Steinway des années 20 est peuplé de vieux manoirs, de maisons et d'entreprises, y compris l'usine toujours en activité de Steinway et Fils.

## Jackson Heights

Autrefois appelé le « champ de maïs du Queens », Jackson Heights est devenu un village pittoresque pour la classe moyenne supérieure. Les champs labourés de ce village agricole ont été remplacés par des appartements spacieux, des aires de jeu et des terrains de golf.

## Corona et Flushing

Évoluant moins bien que Jackson Heights, Corona et Flushing est moins spacieux, et à la fin des années 20, ressemble à une ferme d'appartements. Le long des rues sont tassées des rangées denses d'immeubles et de maisons à louer.

## College Point et Whitestone

College Point et Whitestone étaient de petits villages avant les années 20. Ces districts accueillent de nombreux petits magasins et entreprises, des églises et des maisons. Fondé en 1868, l'Institut Poppenhusen sur la 14<sup>e</sup> route à College Point fut la première école pour adulte gratuite de la nation. Toujours ouverte en 1920, elle a étendu son répertoire aux arts et aux langues.

## Bayside

Colonisée en 1664, cette région est restée rustique jusque vers 1905. Les quelques résidences occupant cette section pittoresque du Queens sont coûteuses et privées. Les propriétés bordant Little Neck Bay ne tombent que dans l'escarcelle des New-Yorkais les plus affluents.

## Douglaston et Little Neck

Les maisons de Douglaston et Little Neck sont frappantes. Des cours aux décors complexes et des parcs soigneusement entretenus entourent des manoirs comptant jusqu'à une trentaine de pièces. Ils donnent au village crier un charme digne d'un livre d'enfant. Éparpillées parmi ces élégantes demeures se trouvent de plus petites maisons de bois, qui possèdent toutefois les mêmes jardins paysagers que leurs cousines plus coûteuses. Douglaston, qui faisant auparavant partie de Little Neck, a obtenu son indépendance en 1835, après que la Compagnie du Rail de Long Island a reçu un don de terrain de William B. Douglas.

Bien que la pollution industrielle ait gommé une partie de la beauté de la baie de Little Neck, des yachts et des bateaux de plaisance sillonnent tout de même ses eaux.

## Long Island City

Le Queensboro Bridge relie Manhattan à l'une des zones industrielles les plus denses du Queens. Des colonnes de fumée noire se lèvent des innombrables usines tandis qu'elles débitent les produits qui seront vendus à New York et dans tous les États-Unis. L'huile et la cendre collient aux panneaux, aux rues et aux murs. Les ouvriers et les commerçants locaux se tassent dans des appartements.

## Bodine Castle

### Vernon Boulevard, N° 43

Depuis la fin du 18<sup>e</sup> siècle, un château se dresse sur Vernon Boulevard. Construit dans le style médiéval de ses cousins européens, ce château américain comprend une obliette et un passage secret reliant le donjon à une tour proche. Un Français expatrié fit construire cet étonnant bâtiment new-yorkais, et la rumeur prétend qu'il enferma sa femme et son amant dans l'obliette. Après que des villageois ont découvert leur enfermement, l'aristocrate retourna en France. En 1850, le château prit le nom de son nouveau propriétaire, John Bodine. Dans les années 20, il est à nouveau entre de nouvelles mains. Une partie du château, qui est verrouillée, sert de bureaux à un négociant en bois du Queens. Dans les années suivantes, le château fut acheté par la Consolidated Edison et démolit dans les années 60.



**Marcelo Roban,**  
propriétaire de salle  
des ventes prestigieuses,  
35 ans

### Caractéristiques

APP 12	Prestance	60%
CON 13	Endurance	65%
DEX 11	Agilité	55%
FOR 14	Puissance	70%
TAI 13	Corpuissance	65%
EDJ 16	Connaissance	80%
INT 14	Intuition	70%
POU 12	Volonté	60%

### Valeurs dérivées

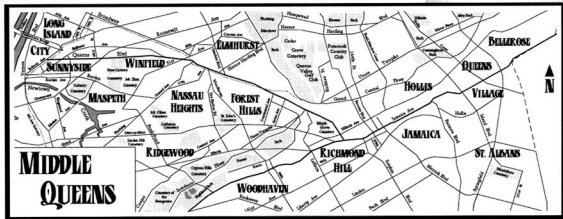
Impact	+1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

### Compétences

Comptabilité	43%
Business	40%
Négociation	48%
Mythe de Cthulhu	2%
Credit	55%
Conduite	38%
Beratin	27%
Droit	15%
Bibliothèque	45%
Écouter	30%
Sciences occultes	10%
Persuasion	56%
Trouver Objet Caché	37%

### Langues

Anglais	80%
Français	95%





Marée basse sur Broad Channel

## Les eaux de Broad Channel

L'âge industriel apporta des progrès en manufacture et des avancées dans la civilisation humaine, mais aussi la pollution de l'air, de la terre et de l'eau. Puisqu'au début de l'ère industrielle, les usines n'avaient aucune obligation gouvernementale de limiter les déchets, elles relâchaient continuellement des produits chimiques toxiques dans les égouts, les rivières et les baies de New York. Les déchets s'accumulèrent à mesure que la ville grandissait. De longs égouts portaient les eaux polluées aux limites de la Grande Pomme, partageant la destruction écologique avec les régions environnantes. L'exposition à ces cocktails industriels a provoqué la mutation de la famille Thorny. On peut observer des effets similaires sur la faune aquatique et terrestre de Broad Channel. N'en connaissant pas la source, les profonds évitent cette zone, quoiqu'un groupe croissant d'hybrides mutants se rassemble près des Rockaways, désirant créer leur propre communauté océanique.

Les rumeurs d'esprits pleureurs et d'étranges bruits de martèlement sont courantes à Long Island City. Interroger les employés du négociant conforte ces rumeurs, puisqu'un certain nombre d'entre eux ont en fait l'expérience. L'occultiste de Brooklyn, Waldmon Rhaner a enquêté sur ces affirmations, sans trouver de preuves. Battu, mais pas vaincu, Waldmon a laissé une carte au négociant pour qu'on le contacte de jour comme de nuit si quelque chose d' inexplicable se produit.

## Jamaica

Le district de Jamaica a reçu son nom en 1650, d'après ses premiers habitants, les Indiens Jameco. Jusqu'au boom des années 20, sa population resta relativement faible comparée aux autres villages du bourg. Quand les transports en commun arrivèrent enfin, il s'accompagna de new yorkais à la recherche de logements économiques. Des maisons bon marché envahirent le quartier, suivies par des entreprises. La partie sud du district a une population grandissante de noirs, quoique les maisons à leurs dispositions ne soient rien d'autre que des cabanes miteuses.

## Sud du Queens

Tout au long des années 20 et 30, le sud du Queens ne connut quasiment aucun développement. Les projets immobiliers naquirent dans les districts spacieux, mais dans sa majorité, le bourg conserva son aspect du siècle précédent. Les changements les plus importants eurent lieu le long de la côte sud, sur la baie autrefois dominée par les nantis de New York. À la fin des années 30, ces petites îles et ces villages côtiers devinrent des destinations populaires le week-end et l'été pour tous les New-Yorkais.

## Îles de la baie de Jamaica

Sur la frange extrême du Queens se trouve une série d'îles regroupées sous les noms de Broad Channel et Raunt. Ces basses terres sont un amas de marais et de flaques de boue. Leur éloignement du cœur de New York explique leur isolation et l'absence de traitement des eaux. Dans les années 20, l'eau locale est trop polluée pour maintenir les anciens villages de pêcheurs, provoquant misère et chômage.

Les investigateurs visitant cette région entendent facilement les histoires des créatures étranges qui vivent sur et autour des îles de la baie.

## Broad Channel

Bien peu de gens habitent en permanence sur Broad Channel, où ils se fournissent dans des magasins en mauvais état aux prix exorbitants. Cependant, chaque soir, la promesse de l'alcool des boîtes de nuit attire une foule de clients par Cross Bay Boulevard ou par bateau. Contrairement à Rockaways, les maisons de Broad Channel sont des taudis branlants ou de petits cottages sur pilotis au-dessus des eaux de la marée. Les eaux contaminées ne séduisent pas les pêcheurs sportifs. Par contre, l'accès à l'océan allèche les contrebandiers. Les boîtes servent ouvertement de l'alcool, et ont des pontons disponibles pour les yachts des visiteurs comme pour les rafiot chargés de liqueurs.

## Raunt

Les bateaux et les passerelles autour de Broad Channel permettent de se rendre à Raunt. Les maisons à pilotis de cette petite île sont

## Pyt Thornly, ermite torturé

Pyt Thornly a hérité de ce tas de boue de son père, qui le tenait de son grand père. Une fois par mois, il se rend sur Broad Channel pour faire ses provisions. Le reste du temps, il reste seul. Personne sur Broad Channel ou Raunt ne vient voir Pyt; le trio de chiens aboyeurs s'en assure. Les voisins savent très peu de chose sur Pyt. Parfois, on l'entend chanter sur la baie tard dans la nuit; d'autres fois, il hurle. La plupart des gens l'évitent complètement, même lorsqu'il est sur Broad Channel.

Pyt a un lourd secret de famille. Depuis les jours de son grand-père, la famille Thornly est corrompue par du sang profond. En soit, ce n'est pas insupportable pour Pyt. C'est plutôt son manque de changement, et ce qui est arrivé à son père et son frère aîné qui l'inquiète. La première indication que quelque chose n'allait pas fut lorsque son père acheva sa mutation. Contrairement à la plupart des hybrides, le père de Pyt subit des mutations importantes, ce qui le défigura horriblement, même selon les standards humains des profonds. Ces défigurations se prolongeaient en profondeur, provoquant des légions, des blessures suintantes et pour finir l'apparition d'un troisième bras complet jusqu'aux doigts palmés. Puis le frère aîné de Pyt se transforma, et comme son père, il souffrit de mutations handicapantes. Dans le cas de son frère, les mutations amenèrent la mort plutôt que l'immortalité.

Les défigurations de la famille Thornly provoquèrent d'autres problèmes. N'en connaissant pas la cause, la colonie de profonds voisine de l'océan Atlantique exila le père de Pyt. Craignant une maladie étrange ou un défaut génétique, toute la lignée Thornly fut interdite de s'approcher de la civilisation aquatique. Rejeté et déformé, le père de Pyt revint près de sa maison lorsque la marée était haute. Alors, Pyt chante pour son père et le console, tout en attendant d'apprendre ce que le destin lui réserve.

entourées de pontons surélevés et on y accède en marchant sur une planche branlante. Le désordre et l'absence de terrain élevé fait de Raunt une vision étrange pour la plupart des New-Yorkais.

Plus à l'est dans la baie, au-delà de Raunt, se trouvent plusieurs îles solitaires où se tient parfois une cabane. Même les habitants reclus de Raunt visitent rarement ces endroits.

## Cabane de Pyt Thornly

### Île Thornly, près de l'île de Raunt

Dressée sur des pilotis au-dessus de la plage boueuse de cette petite île, se trouve une cabane de brique et de broc, blanchie à la chaux. Elle appartient à Pyt Thornly, qui a habité la baie de Jamaica toute sa vie. Vers le sommet de la butte de l'île, sur la terre grisâtre et malade, pousse un jardin malingre. Les tomates et les oignons sont tout ce qui survit. Un ponton pourri relie la cabane à l'eau, gardé par trois bâtardeaux émaciés au poil gris boueux.

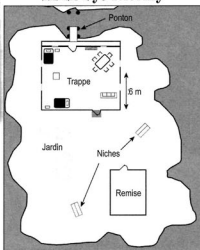
## Rockaways

Il y a peu d'activité sur Rockaways pendant l'hiver. La plupart des magasins sont fermés et attendent le retour du soleil. Quand le climat se réchauffe enfin, une foule débarque sur le sable de la côte. Les hôtels et les restaurants reprennent vie, les fêtes foraines s'animent et



Pyt Thornly, ermite torturé, 48 ans

## Île de Pyt Thornly



Caractéristiques	
APP 09	Prestance 45%
CON 10	Endurance 50%
DEX 12	Agilité 60%
FOR 14	Puissance 70%
TAI 16	Corpuulence 80%
EDU 12	Connaissance 60%
INT 13	Intuition 65%
POU 09	Volonté 45%

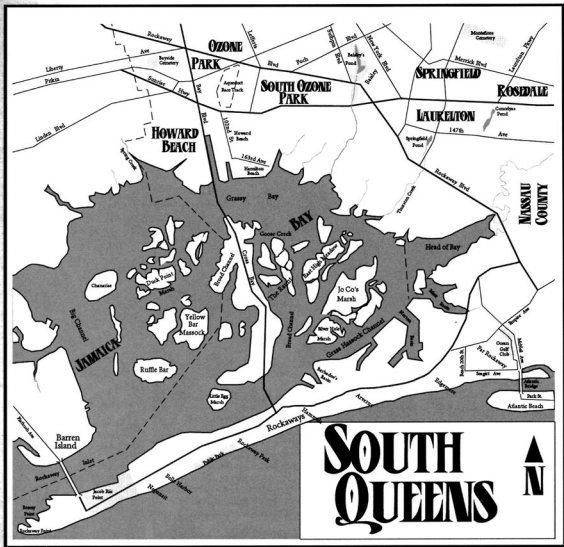
Valeurs dérivées	
Impact	+1d4
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences	
Négociation	25%
Imposture	29%
Écouter	37%
Discretion	46%
Trouver Objet Caché	35%
Nage	56%

Combat	
Fusil à pompe, cal. 12	44% dég. 2d6

Plage de Rockaways—un beau jour d'été





les vacanciers se détendent sur les plages. L'étroite péninsule appelée Rockaways est toute en propriétés de front de mer. Neponsit, Belle Harbor, Hammels et Arverne sont quelques-uns des lieux populaires sur cette partie de la côte. Avant l'explosion immobilière à New York, ces endroits étaient plus calmes, les seuls visiteurs ayant des goûts de luxe. Après la croissance économique des années 20, la construction commença et les gens se déversèrent par milliers dans le quartier. La concurrence fit baisser les prix, amenant des familles aux revenus plus modestes dans les résidences balnéaires pour le week-end. L'arrivée du parc de Rockaway ajouta des distractions populaires, enfonçant le dernier clou dans le cercueil de la communauté huppée.

## Brooklyn

En 1636, les Hollandais achetèrent et colonisèrent les terres près de la baie de Gowanus. En 1646, les colons déplacèrent les Indiens algonquiens du village d'Ithetonga, et le nom-

mèrent Breuckelen. Peu après, d'autres Européens arrivèrent, attirés par l'accès à la mer et la terre propice à l'agriculture. La proximité avec la Nouvelle-Amsterdam généra de forts liens économiques avec cette colonie. Cependant la barrière naturelle formée par l'East River permit aux deux villes de conserver un caractère propre. Elles étaient si distinctes que même l'inévitable construction d'un pont sur la rivière et la consolidation des cinq bourg ne suffit pas à faire tomber les barrières sociales érigées entre les deux groupes. Cette séparation est toujours vivace dans les années 20. Pour certains, Brooklyn n'est pas et ne sera jamais une partie de New York.

Des décennies après la consolidation, Brooklyn et Manhattan sont toujours rivales. Dans les années 20, la population de Brooklyn arrive seconde derrière Manhattan, mais elle a le record de la surface de taudis. Manhattan n'est pas loin derrière, tout en distançant les bourgs restants. Après la consolidation, les villages et les petites villes composant Brooklyn, principalement concentrés au nord du comté, s'étendirent à mesure que la surpo-

pulation obligeait Brooklyn à combler les espaces vides. L'extension du métro enflamma la frénésie immobilière, faisant exploser la population du bourg et lui valant son surnom de « logement de New York ».

## Nord de Brooklyn

La moitié nord du Brooklyn des années 20 débordait de maisons, d'appartements et de clapiers. Il ne reste quelques manoirs et résidences privées qu'à Brooklyn Heights. Les autres quartiers du long de l'East River,

comme Greenpoint et Red Hook, ont été rapidement recouverts de taudis délabrés et d'usines blafardes.

## Greenpoint

Sur les rives de l'East River se trouve un district de débarcadères, d'entrepôts, d'usines et de réserves de charbon. Peint à la crasse et à la poussière et enduit d'un brouillard épais, ce quartier correspond parfaitement à la définition d'un urbanisme tentaculaire. Les terres florissantes autrefois habitées par les





## Herschel Keyes, détective privé délicat, 30 ans

### Caractéristiques

APP 12	Prestance	60 %
CON 10	Endurance	50 %
DEX 16	Agilité	80 %
FOR 12	Puissance	60 %
TAI 13	Compulsen	65 %
EDU 16	Connaissance	80 %
INT 16	Intuition	80 %
POU 11	Volonté	55 %

### Valeurs décisives

Impact	+104
Points de Vie	12
Santé Mentale	47

### Compétences

Négociation	35 %
Dissimulation	40 %
Sciences formelles: cryptographie	8 %
Mythe de Cthulhu	39 %
Imposture	35 %
Athlétisme	40 %
Conduite	37 %
Se Cacher	40 %
Droit	23 %
Pickpocket	19 %
Bibliothèque	55 %
Écouter	33 %
Littérature	46 %
Métier: serrurier	24 %
Métier: mécanique	20 %
Sciences occultes	6 %
Persuasion	46 %
Psychologie	28 %
Discrétion	42 %
Trouver Objet Caché	47 %
Savoir Urbain: New York	70 %

### Combat

Calibre 45	70 %	dég. 1d10 +2
Bagarre	51 %	dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	27 %	dég. spécial

Indiens indigènes ont depuis longtemps disparu de cette section de Brooklyn, remplacé par l'acier, le ciment et la pauvreté.

## Williamsburg

Ce très ancien quartier était autrefois un village de plaisance pour la crème de New York. Après l'édification du pont Williamsburg en 1903, des immigrants ont fui les clapiers surpeuplés de Manhattan, inondant le voisinage d'une population de classe ouvrière. Les maisons luxueuses furent transformées en logements bondés, qui s'abimèrent inévitablement et formèrent des taudis.

## Keyes & Nelson Investigations

Kent av., N° 220

Un magasin délabré du centre-ville de Williamsburg sert de bureau à Keyes & Nelson Investigations. Herschel Keyes et Nicholas Nelson, propriétaires, gérants et enquêteurs, ne prennent que des affaires de « voyeurs » (consistant à espionner une épouse soupçonnée d'infidélité), les personnes disparues et quelques arnaques à l'assurance. Pour réduire les coûts, les deux détectives vivent dans des appartements séparés au-dessus de bureaux. Amis depuis la guerre, ils ont créé leur entreprise en 1921 et tirent le diable par la queue depuis lors.

Leur première affaire fut à l'image de la direction qu'ils allaient suivre. Engagés pour suivre la femme d'un riche avocat de Manhattan, les deux détectives privés tombèrent promptement au milieu d'un sacrifice rituel. Ils empêchèrent le meurtre de la femme, mais au prix d'une bonne portion de leur santé mentale. Hantés par les événements de cette nuit, ils poursuivent maintenant l'étrange et l'normal, luttant pour trouver un sens à un monde sens dessus dessous.

Les investigateurs espérant engager les détectives privés n'ont pas beaucoup d'efforts à faire pour les convaincre de prendre une affaire. La curiosité et un peu d'argent motivent Herschel et Nicholas à accepter presque

## Herschel Keyes, détective privé délicat

Si Nicholas est les muscles de leur équipe, alors Herschel est le cerveau. Il évite autant que possible les conflits. Il est malin, mais n'a pas l'estomac solidement accroché. Si nécessaire, Herschel sait prendre l'allure d'un dur, au point de tromper la plupart des gens. Mais au pied du dur, il préfère reculer. Il ne recourt à la violence que dans une situation de vie ou de mort. Être un excellent tireur le rend un peu plus à l'aise dans cette situation. Cependant, sa constitution lui cause parfois des soucis. Toute scène impliquant du sang, des morts, des blessures ou des lésions extrêmement malsaines peut rendre malade le délicat détective. Un test d'Endurance rate fait dépasser ses limites à Herschel, qui est alors nauséux pendant 1d10 rounds. Durant cette période, il est incapable d'agir, ne pouvant que marcher vite.

Toujours intéressé par les nouvelles méthodes scientifiques et de médecine légale, Herschel est un lecteur avide dans ces domaines. La combinaison de ces intérêts avec son caractère patient et observateur lui permet de tirer des conclusions stupéfiantes en apparence, fondé sur ce qui paraît les plus minces des indices à autrui. En termes de jeu, cela signifie que le gardien peut se servir de Herschel pour guider des investigateurs qui suivent une fausse route ou sont à un cul-de-sac. Cependant, une explication viable aide toujours à déguiser les conseils venant de l'autre côté de l'écran.

tout ce qui se présente, aussi bizarre que ce soit. Vu que les clients ne se pressent pas au portillon et que leurs finances sont au plus bas, ils n'ont pas de réceptionniste, ou plus exactement ils n'ont plus de réceptionniste. Leur réception contient un bureau, une machine à écrire et des photographies de la famille de Betty. Quand on leur pose la question, les deux investigateurs privés répondent en cœur « Betty a pris sa journée ». Un test de Psychologie révèle qu'ils ne disent pas toute la vérité.

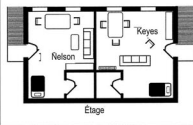
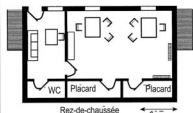
## Pont de Brooklyn

Depuis son inauguration en 1883, le pont de Brooklyn est une partie aussi essentielle de New York que la Statue de la Liberté et l'Empire State Building. S'étendant sur 1 825 mètres au-dessus de l'East River, le pont de Brooklyn réunit Manhattan et Brooklyn. Permettant le passage des piétons, des voitures et, dans les années 20, du El, le pont est rarement vide. Il offre un panorama spectaculaire de Brooklyn, Manhattan et l'East River. Les blocs proches de chaque côté sont des taudis et de l'industrie, avec des pontons et des quais sur la rive. Après ces zones s'élèvent des escarpements saupoudrés de ravissantes résidences du côté de Brooklyn et d'imposants gratte-ciel du côté de Manhattan.

## Brooklyn Heights

Ce très ancien quartier repose sur un escarpement abrupt le long de la rive. Composé d'un mélange de manoirs en grès brun, de maisons, d'appartements et d'une poignée de magasins et d'églises, les rues propres et les cours rangées du quartier sont plaisantes pour ceux qui peuvent se permettre d'en payer le prix. Au début du 19<sup>e</sup> siècle, le village avait un air d'aristocratie, mais peu après l'arrivée du BMT, les somptueuses résidences se sont transformées en copropriétés. Dans les années 20,

## Keyes & Nelson Investigations



## Nicholas « Bullets » Nelson, détective privé obtus

Si Herschel est le cerveau de l'équipe, alors Nicholas en est les muscles. Du moins, c'est comme ça que le voit Nicholas. Le détective direct a rarement le temps pour les politesses, quoiqu'il tente de les employer de temps en temps. Lorsqu'il pose une question, il aime qu'on lui réponde. Il ne se préoccupe pas de sous-entendus ou de finesse; il explique ce qu'il veut savoir et attend, brièvement, une réponse. Ces rares fois où Nicholas a tenté une approche plus douce de questions gentilles et de charme, soit les gens sont partis, soit ils ont sorti les poings. Les échecs de Nicholas ne sont pas dus à son manque d'intelligence. Au contraire, il est vif et malin, mais il manque de tact. Un 96-00 lors d'une tentative de Baratin ou de Persuasion indique que Nicholas a dit ce qu'il ne fallait pas, qu'il a proféré une insulte involontaire qui change radicalement la situation. Le gardien décide de la suite des événements. Normalement, la personne insultée s'en va, ou répond physiquement (un coup de poing ou une gifle). À cause de cette faiblesse, Herschel a tendance à se charger des discussions.

Nicholas souffre d'une autre bizarrerie. Ses investigations érotiques lui ont laissé un comportement obsessionnel lorsqu'il recharge son revolver. Chaque fois qu'il recharge son arme à feu, il doit faire un test de Volonté. En cas d'échec, il change son revolver et comptant les balles lorsqu'il les place dans le barillet, puis le vide dans sa main et recommence. Cela dure pendant 104 minutes, ou jusqu'à ce que quelqu'un le sorte de sa crise en le secourant ou en le giflant.

plusieurs écrivains et artistes résident dans le district. Leur influence se limite à une occasionnelle exposition d'art sur le bord de la route.

## Long Island Historical Society

### Pierpont St. & Clinton St.

Établie en 1863, la Long Island Historical Society est une rivale de la New York Historical Society. Ces vastes possessions comprennent des artefacts coloniaux, des manuscrits originaux, des pamphlets, des portraits, des photographies et une immense collection d'arbres généalogiques. Au cours des années 20, la Société a tenu un musée dans les quatre étages de leur bâtiment en brique rouge. Un manque de fond les a obligés à le fermer dans les années 30.

Les investigateurs faisant des recherches sur l'histoire de familles new-yorkaises dans la Société gagnent un bonus de 10 % sur leurs

tests de Bibliothèque. Si un investigateur s'intéresse spécifiquement aux livres rares, il découvre une édition complète de *Monsters and Their Kynde* en réussissant un test de Trouver Objet Caché. Le livre n'est pas listé dans les catalogues de la Société, donc Bibliothèque est inutile dans ce cas précis. Le nom de Godewyn Kersten est imprimé à l'intérieur de la couverture de ce texte obscur, certainement le propriétaire original qui lui a fait traverser l'Atlantique.

## District du Chantier Naval

La zone entourant le chantier pourvoit aux besoins des marins et des ouvriers locaux. Les magasins et les restaurants décrépits offrent des objets à des prix raisonnables et d'une qualité questionable. Les investigateurs visitant le coin n'ont qu'à réussir un test de Volonté pour trouver un clandé dissimulé dans les fatras d'échoppes et de maisons.

## Chantier Naval des États-Unis

### Flushing av. & Clinton av. et Navy St.

Il y a un chantier naval à cet endroit depuis la guerre de Sécession. Avec les années et les guerres, il s'est agrandi. Dans les années 20, il s'approche des 80 hectares, dont presque la moitié sont sur l'eau. Des ouvriers et du personnel de la marine sont employés au chantier, fabriquant des bateaux pour la Marine des États-Unis.

## District de Fort-Greene Park

Avec l'afflux de Manhattanais depuis l'achèvement du métro, ce vieux quartier résidentiel s'est rapidement effacé. Les maisons familiales distinguées sont devenues des copropriétés. Les appartements, les hôtels résidentiels et les entreprises sont apparus dans le quartier, détruisant son cachet pittoresque.

## Monument aux martyrs des bateaux-prisons

### Dans le parc de Fort Greene

Dans la baie où se tient encore le Chantier naval, mouillaient autrefois plusieurs bateaux-prisons anglais. Des milliers de prisonniers



Nicholas « Bullets » Nelson, détective privé obtus, 29 ans

Caractéristiques		
APP 11	Prestance	55 %
CON 13	Endurance	65 %
DEX 13	Agilité	65 %
FOR 15	Puissance	75 %
TAI 16	Corpuissance	80 %
EDU 14	Connaissance	70 %
INT 15	Intuition	75 %
POU 14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées	
Impact	+ 1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences	
Négociation	25 %
Athlétisme	50 %
Mythe de Cthulhu	7 %
Conduite	52 %
Se Cacher	46 %
Droit	15 %
Bibliothèque	38 %
Écouter	35 %
Métier: serrurier	27 %
Sciences occultes	7 %
Persuasion	31 %
Psychologie	15 %
Discretion	25 %
Trouver Objet Caché	41 %
Savoir Urbain: New York	60 %

Combat	
Revolver cal.38	58 % dég. 1d10
Bagarre	67 % dég. 1d3 + Impact
Ats martiaux	48 % dég. spécial







## Waldmon Rhaner, mathématicien & occultiste frustré

Quand il n'enseigne pas les mathématiques à l'université St John de Stuyvesant Heights, Waldmon cherche des fantômes et des gobelins. Il ne fait rien pour dissimuler son loisir aux autres professeurs de l'université, ce qui a tendance à les perturber, certains ne le croyant pas apte à enseigner aux jeunes esprits d'Amérique. Cela importe peu à Waldmon, qui poursuit sa quête des mystères cachés du monde occulte. Malgré ses efforts, il a eu peu de succès. Mis à part quelques témoignages parlant de choses qui bondissent dans la nuit, l'occultiste n'a aucune preuve. Un chroniqueur vorace, Waldmon prend en note chaque entrevue, chaque histoire, les organisant par affaire et les croisant par phénomène. Ses archives contiennent les photographies de toutes les personnes et les lieux impliqués (cf. Melissa Anderson, ci-contre). Mais il lui manque toujours des preuves solides et irréfutables. Déterminé, il continue à chercher, au prix de son travail et peut-être de sa santé mentale.

Park et le Brooklyn Museum. La frange ouest de Park Slope est une zone résidentielle. Les maisons des classes moyennes se changent rapidement en entreprises et en taudis à mesure que l'on s'approche de Red Hook.

## Brownsville

Les maisons, les échoppes, les restaurants et les cinémas fleurissent dans ce quartier. L'extension du IRT au début des années 20 inspira de nouveaux résidents à s'installer dans ce voisinage principalement juif. Les rues et les avenues sont bordées de petits magasins et grouillent de visiteurs et d'habitants.

## East Flatbush

L'un des quartiers développés dans les années 20, East Flatbush prospéra en tant que zone résidentielle pour les familles des classes ouvrières et moyennes. Les maisons individuelles ou doubles dominent les rues du voisinage. Au début des années 20, le district n'était encore que de vastes bandes de terrains vagues.

## Sud de Brooklyn

Le long de la côte sud-ouest de Brooklyn courent les industries engendrées par l'East River et l'Océan Atlantique. Une pléthore de quais, de ports, de pontons et de docks ajoute du



Waldmon Rhaner,  
mathématicien  
& occultiste frustré,  
43 ans

### Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAJ	15	Corpulence	75 %
EDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

### Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

### Compétences

Université St John :	35 %
- savoir académique	5 %
- statut académique	10 %
Négociation	36 %
Conduite	59 %
Sciences humaines : histoire	57 %
Bibliothèque	48 %
Écouter	72 %
Sciences formelles :	40 %
- mathématiques	46 %
- physique	39 %
Sciences occultes	20 %
Persuasion	24 %
Psychologie	57 %
Discretion	
Trouver Objet Caché	

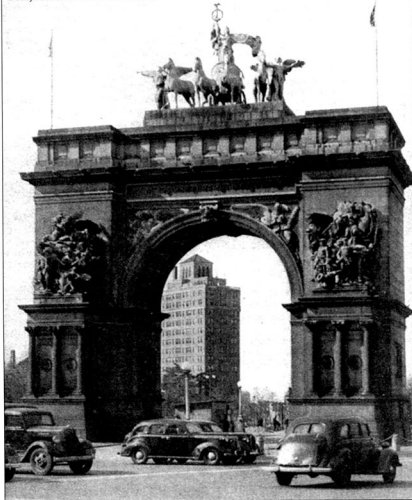
### Langues

Allemand	55 %
----------	------

### Combat

Bague	75 %	dég. 1d3 + Impact
Matraque	45 %	dég. 1d6 + Impact
Revolver cal.38	45 %	dég. 1d10
Arts martiaux	55 %	dég. spécial

Brooklyn Soldiers' and Sailors Memorial Arch



caractère à la côte, tandis qu'une poignée de petits districts et Coney Island parachèvent la personnalité du sud de Brooklyn. Le gros de la population des années 20 est concentré sur la côte ouest, se réduisant dans les terres et à l'extrémité sud.

## Red Hook

Les appartements fatigués de Red Hook sont les foyers de nombreux immigrants de New York. Bordées de quais et d'entrepôts, les rues mitesses vibrent de voix polyglottes et du bruit du trafic. La rumeur prétend que de nombreux tunnels souterrains existent sous les rues sales de Red Hook, autrefois utilisées par des contrebandiers. Les habitants racontent les histoires de passages humides reliant des bâtiments du district avec une telle fréquence et une telle passion que le commissariat local a plusieurs fois enquêté sans jamais rien trouver (Il est conseillé de lire *Horreur à Red Hook* de H.P. Lovecraft pour plus d'informations).

## Cimetière Greenwood

5<sup>e</sup> av. & 25<sup>e</sup> rue

Sur les presque 200 hectares du terrain culminant de Brooklyn, ce cimetière date de 1838. Des mausolées privés et publics ainsi qu'un columbarium se dressent parmi des milliers d'arbres et des lacs sculptés.

## District de Bush Terminal

Face à Red Hook sur la baie de Gowanus se trouve l'imposant Bush Terminal et une zone résidentielle indigente. Composée de Norvégiens, les habitants conservent des coutumes et des plats scandinaves traditionnels.

## Bush Terminal

Presque trente mille ouvriers, une vingtaine de cargos et des rangées de bâtiments faisant jusqu'à douze étages de haut donnent au Bush Terminal l'aspect d'un village. Les camions, les trains, les grues et une armée de caisses s'ajoutent au spectacle. Établi dans les années 1890, avec un ponton et un entrepôt, ce port d'import-export a gonflé avec les années jusqu'à compter cent cinquante bâtiments en 1935.

## Sunset Park

Plutôt un quartier qu'un parc, ce district est constitué de petites entreprises, de restaurants et d'appartements. Contrairement aux districts voisins de Bush Terminal et Red Hook, Sunset Park est propre et agréable.

## District de Bay Ridge

À la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, ce village contenait plusieurs demeures fortunées. Dans les années 20, le nombre d'habitants est ridiculement bas comparé aux autres quartiers de Brooklyn. C'est l'une des raisons pour laquelle Bay Ridge a gardé la majeure partie de ses résidents aisés, qui vivent pour la plupart sur les bords ouest.

## Fort Hamilton

### Fort Hamilton Parkway

Renommé en honneur d'Alexander Hamilton, ce fort militaire érigé en 1831 s'appelait à l'origine le Narrows. Dans le fort de 60 hectares se dressent des baraquements et un hôpital. Presque un millier de soldats y oeuvrent quotidiennement.

## Flatlands

Acquise en 1667, Flatlands est un quartier résidentiel pauvre qui n'a pas su attirer l'attention tout au long des années 20 et 30. Il a donc un parfum de campagne. La partie sud du district est principalement constituée de marécages inhabitables, contenus dans les limites du Marine Park.

Bien que les habitants des Flatlands n'apprécient pas le sujet, il se passe des choses bizarres dans le marais. Les rumeurs abondent d'animaux perdus dans les bourbiers, ou de lumières anormales glissant sur les eaux saumâtres durant la nuit. Les résidents de ce petit quartier racontent également que les plantes refusent de pousser près du marais, et que chaque année, il s'étend, grignotant la terre saine, tuant les arbres, les fleurs sauvages et l'herbe avec ses eaux putrides.

Si les investigateurs explorent les marécages, ils remarqueront probablement d'autres choses suspectes. Plus on s'approche du centre, et moins il y a d'insectes, d'oiseaux, de grenouilles et de petits animaux. C'est comme si ces créatures évitaient le marais. Un investigateur réussissant un test de Vigilance remarque de temps en temps une poudre grise dispersée sur des plantes mortes ou mourantes, ou sur l'eau stagnante.

Des investigateurs aventureux peuvent avoir le projet de visiter le marécage de Flatlands après minuit. Lors de chaque nuit, il y a 25 % de chance de rencontrer des éclats de lumière particuliers : d'une couleur vive et plaisante. Ces lumières brillantes dansent brièvement dans les ténèbres avant de disparaître. Elles sont toujours momentanées et lointaines. Parfois, la lumière prend la forme de boules luisantes parfois de vagues de couleurs.

Faire des recherches sur la région révèle qu'il y a des rumeurs similaires depuis plusieurs générations. La plupart de ces récits se trouvent dans des journaux intimes en possessions des voisins, ou dans les diverses archives historiques de New York. Tous les objets appartenant à la ville ou à des archives privées ne peuvent être vus qu'avec une permission spéciale (cf. *New York Central Library*, p. 56).

Bien qu'aucun des récits cités dans ces documents n'explique exactement ce qui se passe à Flatlands, ils reprennent tous les mêmes descriptions. Et dans certains cas, on parle de disparitions de personnes. Ce que les auteurs de ces écrits ne savent pas est qu'une jeune Couleur Tombée du Ciel niche dans les marécages, et ce depuis son stade de larve. Les terres étant clairsemées avant son apparition, sa croissance a été lente. De plus, certaines rencontres avec des humains l'ont rendue prudente. Elle chasse surtout des vermines et parfois un gibier plus conséquent mais se cache généralement quand des êtres intelligents sont proches. Pour se défendre, il

lui arrive de se révéler pour attirer les menaces éventuelles loin de sa cachette au centre du marais.

Cependant, le temps l'a rendu hardie. Et elle perçoit la quantité de forces vitales à New York. Chaque année, elle devient plus audacieuse, étendant les frontières de son repaire, attendant le jour où elle sera assez forte pour s'immiscer dans les sections surpeuplées de la ville et se gorger de millions de personnes. Si les aventuriers errent trop loin dans le marais, ils risquent d'être attaqués. Si la Couleure n'est pas détruite à cette occasion, elle surmonte sa peur de l'humanité. Après avoir vaincu les investigateurs intrépides, la créature se rend dans le quartier proche de Flatlands et commence son festin. Une fois qu'elle s'est épanchée de toutes les forces vitales dans cette région, elle attend quelques jours et avance sur le quartier suivant, où elle répète le processus. Cela continue jusqu'à ce qu'elle soit détruite, s'enfuit dans l'espace ou atteigne Manhattan. Si la Couleure entre dans la partie densément peuplée de New York, elle y reste et grossit, dévorant les foules compactes.

## Barren Island

Le nom Barren Island (île nue) est trompeur. Ce n'est pas vraiment une île, quoiqu'elle soit restée quasiment nue durant toute son existence. Être plus une péninsule qu'une île ne l'a pas empêchée d'être isolée du reste de Brooklyn. Aucun rail de transport en commun n'arrive jusqu'à ce village. Avant les années 40, les routes n'étaient que d'étroites pistes de terre. Seuls les plus déterminés viennent ici. Les résidences éparées de Barren Island abritent une population réduite et solitaire.

## Vieux manoir hollandais

### Rockaway Road, N° 1

Abandonné depuis longtemps, ce manoir est là depuis le temps des Hollandais. Cette grande maison en grès brun à deux étages n'est plus entretenue depuis presque un siècle. Les habitants les plus récents, la famille Beck, ont fuit la maison sur un coup de tête et n'est plus jamais revenue. De vieilles histoires murmurées de génération en génération parlent de fantômes hantant la maison en ruine et de créatures se glissant dans la baie. Personne n'est d'accord sur la cause du départ soudain et inexpliqué de la famille Beck.

## Sheepshead Bay

Lieu où échapper à la métropole tentaculaire, le village de Sheepshead Bay offre des locations de front de mer et des résidences permanentes. L'activité principale de cette agglomération de Brooklyn est la pêche sportive, et ce depuis le début du XIX<sup>e</sup> siècle. Hors des pires périodes d'affluence, les pêcheurs peuvent toujours louer des bateaux de pêche ou des vaisseaux de plaisance pour flâner dans la baie ou suivre la côte. Sa popularité constante a engendré plusieurs restaurants côtiers, servant ce que l'Atlantique a de meilleur à proposer.

## Coney Island

Depuis 1829, les gens souhaitant se détendre ont visité Coney Island. Les hôtels et les pavillons ont attiré d'innombrables hôtes aristocratiques pendant des années. En 1894, Coney Island a ouvert ses premières montagnes russes, une addition qui joua un rôle dans le changement fondamental de l'île. Au

## Jéune Couleure Tombée du Ciel, dévoreuse de force vitale

Caractéristiques	
DEX	18
FOR	6
TAI	10
INT	10
POU	10
Valeurs dérivées	
Impact	0
Points de Vie	—
Vitesse	12 liquide/20 vol

### Compétences

Aucune	
Combat	
Dévorer	65 % dég. 1d6 + perte de caractéristique
Attaque mentale	80 % dég. 1d6 PM + 1d6 SAN
Désintégration	80 % dég. désintégration
Saisir	60 % dég. aucun

### Armure

Aucune. Invulnérable aux attaques physiques, à l'exception des champs magnétiques intenses qui peuvent l'emprisonner. Vulnérable à la magie.

### Sorts

Aucun

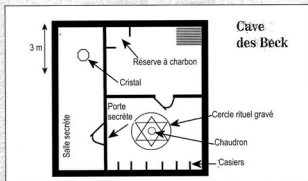
### Perte de Santé Mentale

0/1d4 pour voir la Couleure  
1/1d8 pour voir une victime de la Couleure

## L'étrange découverte de Nathan Beck

Sous le sol de pierre de la cave du manoir Beck est enterré un Cristal Très Ancien. Nathan Beck a découvert l'artefact étranger pendant le printemps 1833, en labourant un de ses champs. L'objet cristallin avait autrefois été le butin d'un pirate et profiteur américain, Charles Gibbs. Il avait été enterré ici et depuis longtemps oublié. En le découvrant, le cristal froid, de la taille d'une enclume, fit croire à Nathan qu'il était ensorcelé. Il l'enterra de nouveau, en secret, dans un bosquet près de sa ferme. La peur céda bientôt la place à

la curiosité, et Nathan récupéra le cristal, le cachant sous le sol de pierre de la cave à fruit de son manoir. Nathan fit des expériences sur l'antique engin, dans l'espoir de percer ses secrets. Revenant à une idée première de sorcellerie, le malheureux fermier utilisa l'objet tout en prononçant une incantation trouvée dans un vieux livre qu'il avait acheté en secret. Le sort fonctionna, à la surprise de Nathan, invoquant une abominable créature qui dévasta le manoir. La famille Beck quitta précipitamment son foyer, pour ne jamais y revenir.



Le cristal dans le manoir Beck.



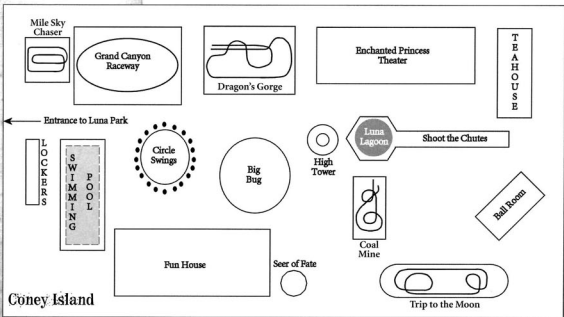
courses des vingt années qui suivirent, une série de parcs ouvrirent le long des plages déjà célèbres. Sea Lion, Steeplechase, Luna Park et Dreamland

apparaissent rapidement, promettant tous des attractions extraordinaires. Ces parcs donnèrent un coup de fouet à Coney Island, qui troqua la détente et la paresse contre l'excitation et les émotions fortes. Les courses de chevaux, les montagnes russes, les grandes roues, les palais du rire, les musées de cire, les arcades, les boutiques de souvenir et les spectacles de monstres ont amené une nouvelle classe de vacanciers à Coney Island. Des milliers de personnes venaient au parc en bateau à vapeur ou en train, pour visiter des attractions aux noms outranciers comme « La Fin du Monde », « Le Gouffre du Dragon », « Voyage sur la Lune » ou « La Chute de Pompéi ».

En 1920, un autre événement extraordinaire eut lieu sur Coney Island. L'extension du métro new-yorkais fit venir des milliers de nouveaux visiteurs des coins les plus reculés de New York. Il suffisait d'un nickel pour prendre le métro du Bronx à Coney Island. *L'Empire du Nickel* était né, et les foules grandissantes étaient aussi diverses que New York elle-même.

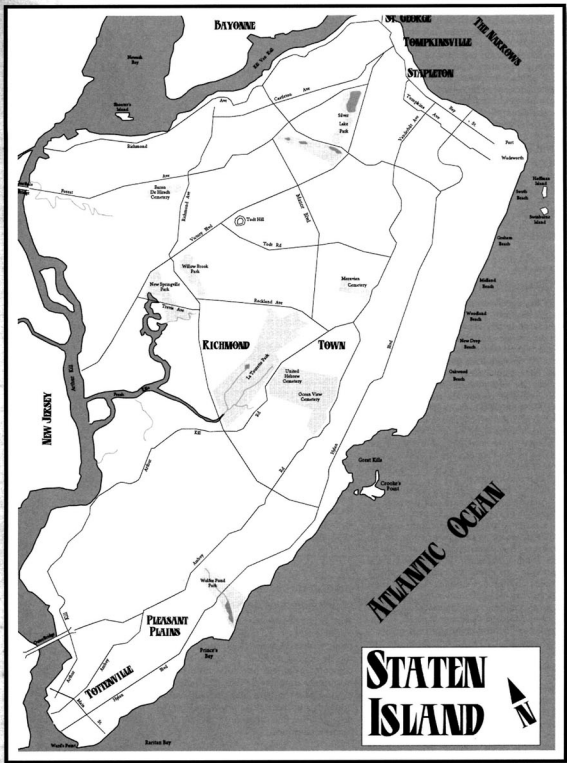
Coney Island est le Disney World des années 20. Lors de leur visite, les investigateurs sont exposés à des files d'attente interminables et des hordes de gens... un peu comme dans le centre-ville de Manhattan. Le spectacle peut être terrifiant lorsqu'on le découvre pour la première fois. Les adultes, les enfants, les hommes, les femmes, les familles et les couples envahissent les stands de hot-dog et les restaurants, se répandent sur les planches et s'égayent sur les plages. La quiétude autrefois célèbre a disparu, remplacée par un océan de voix. Les rires, les cris, les chants et les appels des aboyeurs résonnent dans les parcs, les plages, les restaurants et les hôtels. Le popcorn et la barbe à papa sont les fondations des chaland; les fléchettes et les jeux d'arcade sont leurs sports; les attractions comme le Cyclone ou le Comet sont leurs distractions; les hôtels et restaurants thématiques, la danse et la musique sont leurs détenteurs. Touché par le même pouvoir métamorphosant que New York, Coney Island est un paradis où l'argent achète le bonheur.

Les bourgs extérieurs



Coney Island





## Îles Hoffman et Swinburne

### Bas de la baie de New York

En 1872, deux îles artificielles au large de South Beach, Hoffman et Swinburne, servaient de station de quarantaine. Les hôpitaux et les crématoires de l'île Swinburne remplacèrent ceux, démolis, de la station de quarantaine

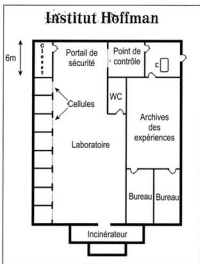
de Tompkinsville. Quand le flux d'immigration vers l'Amérique s'intensifia, l'île Hoffman devient une deuxième station de quarantaine. Au début des années 20, les deux installations étaient fermées en raison de la diminution imposée à l'immigration, la fonction étant transférée en 1921 à la station de quarantaine

de Stapleton. Les stations des îles restèrent fermées jusqu'en 1938 quand les Gardes-côtes en firent des écoles maritimes.

Avant 1938, le Mogens Institute for Advanced Studies loua en secret les installations de l'île Swinburne. Le loyer élevé, ainsi que des donations à quelques fonctionnaires clés, explique que la transaction se soit faite officieusement. Le large complexe est l'endroit idéal pour enfermer les participants non consentants des expériences de Mogens. Eugene visite souvent l'île, mais la plupart des opérations sont des tests et ordinaires des observations, résultant fréquemment en la mort du sujet ou en des altérations physiques ou mentales. On pratique dans ce lieu insidieux des tests de variations du sérum d'Eugene, des greffes de membres, des greffes d'organes et des mutations.

L'installation fonctionne jour et nuit. Les échecs sont incinérés et les succès conservés pour étude. Il arrive que les habitants de Staten Island voient des lumières sur l'île Swinburne. La plupart pensent que les Gardes-côtes s'en servent déjà; c'est la rumeur que Mogens propage dans la région. Mais certains sont sceptiques, et quelques-uns ont peut-être même pris un bateau pour satisfaire leur curiosité. Une fois par nuit, un investigateur peut faire un test de Vigilance pour apercevoir les lumières du laboratoire fonctionnant sur l'île, à condition qu'il soit bien placé.

Le gardien peut utiliser cet endroit comme il le souhaite. S'il le désire, elle peut avoir un tout autre rôle. La situation isolée de ces deux îles et les structures en place sont idéales pour d'innombrables desseins.



### Richmond Town

Les racines historiques de cette ville s'enfoncent profondément dans les premières années de Staten Island. Une ville de mineur à sa fondation, et alors connue comme Dongan Hills, son nom fut changé pour Richmond Town aux alentours de la Révolution américaine. Située près du centre de l'île, Richmond Town fut le centre de l'administration du comté avant que cette charge ne soit transférée à St George. Les bâtiments coloniaux et précoloniaux sont toujours debout, donnant à l'agglomération un charme vénérable, attirant des familles de classe moyenne dans la région.



Les bourgs extérieurs





**Madeleine « Maddie » Moreaux, anthropologiste et folkloriste ouverte d'esprit, 29 ans**

**Caractéristiques**

APP 11	Prestance	55 %
CON 14	Endurance	70 %
DEX 11	Agilité	55 %
FOR 07	Puissance	35 %
TAI 12	Corpulence	60 %
EDU 17	Connaissance	85 %
INT 16	Intuition	80 %
POU 12	Volonté	60 %

**Valeurs dérivées**

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

**Compétences**

Sciences humaines :	
- anthropologie	65 %
- archéologie	58 %
- astronomie	20 %
- histoire	55 %
Sciences de la terre : géologie	25 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	25 %
Athlétisme	45 %
Mythe de Cthulhu	3 %
Folklore	61 %
Bibliothèque	47 %
Persuasion	38 %
Psychologie	24 %
Équitation	31 %
Trouver Objet Caché	29 %
Nage	30 %
Langues	46 %
Français	53 %

**Tôdt Hill**

Les plaines plates de la côte de Staten Island cèdent la place à des collines dans l'intérieur des terres, la plus haute d'entre elles étant Tôdt Hill. Appelée Yserberg (colline de fer) par les Hollandais, elle est minée depuis les premiers jours de la colonisation de l'île. En 1881, la mine ferma quand importer du fer devint moins cher que de l'excaver. Dans les années 20, la végétation avait repris ses droits, recouvrant les cicatrices des installations minières. Cependant, les investigateurs fouineurs peuvent trouver une entrée dans une galerie abandonnée, ou peut-être bien pire. Un test combiné de Sciences de la terre : géologie et de Trouver Objet Caché peut être fait toutes les heures pour repérer l'une de ces entrées interdites.

**Tottenville**

Sur le bord de la rivière d'Arthur Kill se trouve le village de Tottenville. Durant les premières années de la colonisation hollandaise, l'endroit n'était que le lieu d'un campement avec une piste menant au nord de la rivière. Dans les années 20, un village résidentiel tranquille s'est développé, surtout habité par des familles de classe moyenne supérieure, la plupart vivant à Tottenville depuis plusieurs générations.

**Maison**

**de Madeleine « Maddie » Moreaux Arthur Kill Rd., N° 233**

Madeleine est une anthropologiste qui a vécu presque toute sa vie sur Staten Island. Diplômée de l'université Columbia, elle est employée de l'Institut des Arts et des Sciences de Staten Island, où elle nettoie et restitue des reliques indiennes locales. Elle passe le plus clair de son temps à étudier les tribus indiennes de l'île et de l'État de New York. Madeleine vit seule dans une maison de style Tudor anglais, recevant peu de visiteurs. Elle est considérée « étonnement bohémienne » par les habitants réservés de Tottenville parce qu'elle n'hésite pas à contester les opinions des hommes qu'elle croit infondées ou erronées. Les commerçants du voisinage prédisent à l'unanimité qu'elle ne trouvera jamais de mari parce qu'« elle pense trop ».

À condition que les investigateurs ne soient pas trop misogynes, Madeleine sera une ressource utile sur le folklore américain. Elle est ouverte d'esprit et a été exposée au Mythe de Cthulhu par sa lecture de *The People of the Monolith and Nameless Cults* (édition du Golden Goblin). Des années d'études des légendes et des contes des indigènes indiens l'ont mené à concevoir la théorie de l'existence d'un Monolithe Noir nord-américain. Madeleine pense qu'il y a très longtemps, une race primitive d'humains vivait sur la côte est d'Amérique du Nord avant l'arrivée des Indiens. Ces peuples anciens, selon sa théorie, étaient des adorateurs du Monolithe comme ceux que l'on trouve en Europe. Les seules preuves dont elle dispose pour prouver sa théorie sont une compilation de folklore indigène et un éclat de pierre noir qu'elle a trouvé

à l'institut. Néanmoins, elle la garde jalousement et ne la révèle qu'à des confidents en qui elle a confiance.

**Les îles de la rivière**

**Welfare Island**

Autrefois appelée île de Blackwell, et plus tard île de Roosevelt, cette étroite bande de terre accueille de nombreuses institutions municipales durant les années 20. L'île de 50 hectares, mesurant plus d'un kilomètre et demi de long et 225 mètres de large, recevait une grande partie des personnes indésirables à New York. Les pénitenciers, les foyers pour pauvres et les maisons de santé pourris par les pots-de-vin y prospéraient. En 1935, après des années de corruption et d'abus, le pénitencier Blackwell fut fermé, ses occupants déplacés dans le nouveau pénitencier de Riker's Island.

**Elevator Storehouse**

**Queensboro Bridge et Welfare Island**  
De 1916 jusqu'aux années 40, le seul moyen d'accéder à Welfare Island en voiture était un élévateur situé dans un édifice de 10 étages jouxtant le Queensboro Bridge. Les automobiles, les camions et les bus entraient et sortaient par cet immense funiculaire. Le bâtiment servait aussi d'entrepôt de matériel pour les installations de l'île, et inclut plus tard le Reception Hospital.

**Pénitencier Blackwell**

**Welfare Island**  
Remplaçant la prison Newgate en 1832, Blackwell avait presque 7 000 détenus en 1900. Dans les décennies suivantes, les accusations de corruption s'accumulèrent sur le perron de l'institution, ainsi que les plaintes de surpeuplement, de mauvais traitements et de trafic de drogue. Même une action aussi drastique qu'un changement de nom ne put le sauver. Jusqu'en 1930, rien ne fut fait pour corriger les conditions abyssales de la prison et de ses ateliers.

**Hôpital pénitentiaire**

**Welfare Island**  
Sur l'extrémité sud de l'île est installée l'une des nombreuses annexes du pénitencier Blackwell. L'Hôpital pénitentiaire emploie tout un personnel de docteurs et d'infirmières, et subit lui-aussi des accusations de mauvaise gestion. Après la fermeture du pénitencier Blackwell, l'établissement et son millier de lits devinrent le New York City Hospital.

**Îles Randall et Ward**

Jusqu'à l'élection de Fiorello Henry LaGuardia en 1934, les îles Randall et Ward accueillèrent plusieurs institutions municipales. Sur l'île Randall des années 20 se trouvaient l'Hôpital pour Enfants et la Maison d'Accueil, tous deux gérés par la Société pour

la Réforme des Jeunes Délinquant. L'île Ward abrite l'Hôpital d'État de Manhattan pour les Aliénés, qui renferme certains des détenus du pénitencier Blackwell et en employe d'autres comme infirmiers ou garçons de salle. On y trouve également le deuxième plus grand cimetière pour pauvres de la cité après celui de l'île de Hart.

Après 1934, les îles de l'East River furent dégagées pour la construction du pont Triborough Bridge qui relie Manhattan, le Bronx et le Queens. Les installations des îles Randall et Ward furent transférées sur Welfare Island.

## Île Hart

Située dans le Détroit de Long Island, visible depuis Throg's Neck à l'est du Bronx, cette île accueille le cimetière public de New York, un grand cimetière pour pauvres, ainsi qu'une prison de redressement traitant les personnes jugées mentalement incapables, les infirmes, les vieillards, les drogués et les clochards. Une partie de leur réhabilitation consiste à entretenir les installations et le terrain, à jardiner et à creuser les tombes pour les quelques 200 corps qui arrivent au cimetière chaque semaine. Bien que la plupart des détenus n'aient plus toute leur tête et ne soient pas des témoins fiables, si les investigateurs visitent l'île, ils entendront sûrement des histoires de morts creusant la terre.

## Le Mal sous la terre

Pendant des siècles, les indigènes indiens qui habitaient dans la région ont parlé d'une créature sans forme et aux nombreuses formes. Dans les légendes passées de génération en génération, on dit qu'un grand chef a enfermé ce mal errant sur l'île que les New-Yorkais appellent Hart. Les Indiens croyaient que le sol lui-même était corrompu, tout ce qui y

était planté ou enterré étant absorbé par le mal qui rode sur l'île.

Avec le passage du temps et la disparition des Américains indigènes de la région, ces légendes sont oubliées depuis longtemps. Bien sûr, les habitants de l'île de Hart savent que l'endroit a quelque chose de bizarre. Ceux qui travaillent au cimetière ont déjà vu des choses courir juste sous la surface. Ou ils ont trouvé des trous béants dans une tombe récente, son occupant ayant disparu. Bien sûr, l'administration de la prison de redressement ne considère tout cela que comme des élocubrations de déments. Néanmoins, la rumeur persiste.

Sous l'île s'ouvre l'un des nombreux gouffres menant dans la sombre demeure du Dieu Extérieur Abthoth. De temps en temps, il remonte un filament vers la surface, arrachant un corps du cimetière pour le dévorer. De même, ses enfants échappent parfois à sa faim et parviennent dans les régions supérieures. Leurs formes sont toujours hideuses, guère plus que des fragments et des mutations des cadavres qui pourrissent dans la terre de l'île Hart. Ce sont ces abominations qui courent sous la surface comme des taupes. Certains sont des vertébrés avec des yeux, d'autres ne sont rien de plus que des mains, que des torsos déformés aux extrémités inhumaines aidant à creuser. Tous ces rejetons hideux sont connus sous le nom d'Enfants d'Abthoth.

Bien sûr, ces créatures sont à l'origine de la mort de quelques détenus de la prison de redressement et de la démence d'autres. Les journaux en parlent rarement, la lie de la société n'étant pas un sujet sur lequel s'attarder. Le gardien ne manque pas d'option pour ce lieu. Leur rencontre avec l'une de ces créatures devrait terrifier les investigateurs et remettre en cause leur vision de la réalité.

## Enfants d'Abthoth, reliquats d'un Dieu Extérieur

Caractéristiques		
Carac.	Jet	Moyenne
CON	1-6d6	9-16
DEX	1-3d6	6-8
FOR	1-4d10	10-18
TAJ	1-3d10	10-12
INT	1d10	5-6
POU	1-6d6	9-16
Vitesse	1-3d6-2	4-6

Valeurs dérivées moyennes	
Impact	+1d6
Points de Vie	10-14

**Compétences**  
Aucune

**Combat**  
Variable

**Armure**  
Aucune

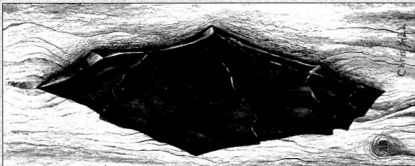
### Perte de Santé Mentale

Variable, de 0/1d2 à 1/1d10 pour voir un Enfant d'Abthoth particulièrement horrible

## Éclats Noirs

Les Éclats Noirs sont des fragments d'un obélisque noir venu du passé originel de la terre. Détruit il y a longtemps dans un grand cataclysme, le pouvoir résiduel de cet ancien monument résonne encore dans chacune de ses esquilles sombres. Les sorciers et les adorateurs les utilisent parfois comme armes, les cachant près du lit d'une victime, espérant lentement éroder sa santé mentale. Chaque éclat irradie une énergie ésotérique capable d'influencer les esprits de tous les dormeurs dans un rayon de

5 mètres. Son influence provoque des cauchemars remplis de scènes de sacrifices sanglants et de morts. Les infonctées victimes doivent obtenir une réussite spéciale en Volonté sous peine de faire des rêves hideux. Sur une maladresse, le cauchemar est particulièrement dérangeant, résultant en une perte de 0/1d3 SAN. Les effets nocifs d'un Éclat Noir ne se limitent pas à l'esprit. Les plantes poussant dans la terre où est enterré un Éclat Noir dépérissent lentement mais sûrement dans une zone d'un mètre ou moins.







Scénarios

# La Demi-lune

*Le méprisage infecte la pureté de ce monde. Il faut faire quelque chose pour y mettre un terme ; sinon, nous nous noierons tous dans une mer de protoplasme dégénéré et déficient.*

Ambrose Mogens

## En quelques mots...

Sydney Silver, journaliste, était sur la piste d'Ambrose Mogens, qui sous ses couverts d'homme d'affaires est en réalité le chef de la secte de la Demi-lune. Depuis plusieurs jours, Sydney a disparu. Les investigateurs devront se lancer à sa recherche, pour découvrir que Mogens est non seulement le chef de la secte, mais aussi un sorcier immortel qui pratique dans son institut de recherche des expériences visant à améliorer la race humaine, pour mieux servir Nyarlathotep.

Pour cela, les investigateurs devront aussi bien se plonger dans les bas-fonds que dans la haute société, et faire face aux « expériences ratées » de la secte.

## Implication des investigateurs

Des investigateurs qui ne sont pas déjà à New York peuvent s'intéresser à cette aventure de plusieurs façons :

- Erasmus Driggs, l'éditeur en chef du New York Weekly Messenger, peut le contacter par télégramme et demander leur assistance. Peut-être le connaît-il grâce à leur réputation ou à la référence d'un associé
- Une autre possibilité est de faire de Sydney Silver, le journaliste disparu, un ami d'un ou de plusieurs des investigateurs, voire un collègue si l'un d'eux travaille pour le Messenger
- Une autre approche est qu'un des investigateurs lise l'article « Un monstre en centre-ville » et que son expérience lui fasse dire que cette histoire cache quelque chose. L'étape suivante serait que l'investigateur contacte le journal et apprenne la disparition de Sydney, rendant les choses encore plus sinistres. Une fois Erasmus Driggs contacté, il saura convaincre les investigateurs de l'aider

La manière dont sont introduits les investigateurs n'est pas importante pour l'aventure dans son ensemble. Le gardien est libre de se passer totalement de Driggs et d'employer un prélude qui s'adapte mieux à sa campagne en cours.

## Conseils

Avant de jouer cette aventure, le gardien devrait connaître les informations et les personnages des chapitres précédents. Bien que les lieux soient cités dans l'aventure, les règles spécifiques ne le sont pas. De même, une lecture attentive du scénario donne bien plus de liberté au gardien (et donc aux investigateurs) pour y apporter des changements ou des modifications. L'aventure débute début juin 1923. La date précise n'est pas essentielle ; par contre, le nombre de jours total d'enquête est limité. Si les investigateurs commencent à jouer le 1<sup>er</sup> juin, ils ont jusqu'au 6 pour résoudre le mystère. Le gardien peut changer les dates s'il le désire, mais il doit garder à l'esprit que les investigateurs doivent être constamment sous pression. Il faut les pousser à renoncer aux longues recherches et collectes d'indices avant de passer à l'action. Si les investigateurs sont inexpérimentés, le gardien peut augmenter le nombre de jours disponibles, ou se servir de Byron Fisher pour les aider. Cette aventure peut être utilisée seule ou incorporée dans une campagne. Des options allant dans ce sens sont proposées dans l'aventure. Néanmoins, mieux vaut faire ce choix avant de commencer la partie, puisque la conclusion en dépend.

## Enjeux et récompenses

### Retrouver Sydney Silver

Les investigateurs pourront sauver Sydney Silver en le retrouvant et en le mettant à l'abri de la secte de la Demi-lune.

### Démasquer Ambrose Mogens

Les investigateurs devront découvrir qu'Ambrose Mogens est un sorcier immortel qui effectue des expériences innommables et devra amasser suffisamment de preuves contre lui pour le discréditer.

### Mettre un terme aux expériences

En visitant le laboratoire Rouge où sont pratiquées les expériences « d'amélioration de l'humain », il sera possible aux investigateurs de mettre un terme à celles-ci, ou tout du moins fortement les retarder. Ils pourront même faire sauter l'ensemble du complexe.

## À l'affiche

### Sidney Silver

Sidney est un journaliste qui a découvert la vérité sur Ambrose Mogens et les expérimentations qu'il effectue au laboratoire Rouge. Depuis, il se terre dans un hôtel de banlieue.

### Ambrose Mogens

Riche homme d'affaire qui est en réalité un sorcier très âgé, il cherche à créer des surhommes dans le laboratoire rouge. Il dirige la secte de la Demi-lune depuis sa création.

### La secte de la Demi-lune

Créée au 17<sup>e</sup> siècle par Ambrose Mogens et Hendrick Vander Klei, cette petite secte voue un culte à Nyarlathotep. Elle se compose principalement de notables riches et influents. Elle se réunit dans l'un des manoirs de Mogens dans le Queens tous les premiers quarts de lune. Pour en savoir plus, cf. p. 41.

## Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur
Difficulté	Lovecraftienne
Durée estimée	Débutant
Nombre de joueurs	①②③④
Type de personnages	↑↑↑↑
Époque	Investigateurs
	1923

## Informations pour le gardien

Sydney Silver a disparu sans prévenir, mais de sa propre volonté. Il en a appris trop en enquêtant sur une histoire de monstre à Yorkville, Manhattan. Sentant sa santé mentale s'effriter, il a fui dans un hôtel de plaisance du Queens, où il se terre. Sa disparition soudaine paraît louche. Et elle l'aurait été encore plus, si les adorateurs lancés à sa poursuite étaient arrivés un peu plus tôt. Ayant réalisé la vérité et l'énormité de ce qu'il a découvert a dissuadé Sydney de retourner à son appartement de Brooklyn Heights. Pendant ce temps, les adorateurs se pressent d'éliminer les autres indices qui pourraient conduire d'autres personnes vers la vérité.

L'acteur principal derrière tout cela est le célèbre industriel, philanthrope et sorcier immortel, Ambrose Mogens. Durant ses investigations, Sydney a appris que le Mogens Institute for Advanced Research effectue d'horribles expériences dans le but d'altérer et d'améliorer l'humanité, pour créer un humain supérieur. Mais les limites de la technologie obligent les sous-fifres de Mogens à utiliser des puissances ésotériques pour déclencher les mutations désirées. Les scientifiques et les sorciers impliqués dans ces expériences s'aventurent sur des territoires inconnus. Dans certains cas, ils réveillent des aspects dormants des gènes humains. Dans d'autres, ils les déforment radicalement, espérant un résultat positif. D'une façon générale, ils se reposent essentiellement sur la chance. Leur principe est de créer assez de mutations pour tomber sur la bonne ; « la survie des plus aptes » est leur credo. Quand une expérience n'aboutit pas comme ils le souhaitent, les scientifiques s'en débarrassent.

Cette approche nécessite énormément de matériaux rares, fournis par les vagabonds de New York. Et parfois les descendants des ennemis de Mogens conviennent tout aussi bien. Son objectif est de créer une race d'hommes qui soient des serveurs convenables pour l'Homme Noir. Le sorcier sans âge pense que s'il réussit, il y gagnera la plus grande des faveurs de l'être qu'il vénère.

## Bureaux du New York Weekly Messenger

Un ascenseur amène lentement les investigateurs au 10<sup>e</sup> étage du New York Weekly Messenger, dans les bureaux de l'éditeur, Jean Robbins les accueille à l'entrée du bureau d'Erasmus Driggs. Cette fougueuse secrétaire met de l'ordre dans l'agenda et la vie de son patron. La réception où elle officie est petite. Sur les murs sont alignés de hauts casiers métalliques. Une photographie jaunie de Théodore Roosevelt et un grand calendrier ornent les murs de cette morne pièce sans fenêtre. Une fois que les investigateurs se sont identifiés, la jolie Miss Robbins les amène promptement à Driggs.

Si les investigateurs ne sont pas New-Yorkais ou ne connaissant pas bien la Grande Pomme, ils peuvent s'appuyer sur Miss Robbins. « Le Bronx est en haut et la Batterie en bas » dit-elle souvent aux non-initiés. Bien que Driggs ne puisse pas se permettre de la laisser accompagner les investigateurs, elle est accessible sur un simple coup de fil. Si les investigateurs sont perplexes, elle peut être un bon moyen pour le gardien de leur faire passer des indices ou des avertissements. Elle connaît la cité comme sa poche, et possède des contacts précieux.

### Erasmus Driggs, éditeur désagréable

Erasmus va immédiatement à l'essentiel. Il veut que l'on retrouve Sydney Silver, et le prix, tant qu'il n'est pas trop élevé, n'est pas un problème. Il en sait peu sur la disparition de Sydney, disant simplement que « Sydney a arrêté de donner des nouvelles. » Erasmus sait que le journaliste disparu travaillait sur une histoire à Yorkville. Il suggère aux investigateurs de fouiller dans les notes de Sydney s'ils veulent en savoir plus. L'éditeur souhaite que l'absence de Sydney reste secrète, préférant ne pas rendre l'information publique. S'il y a une histoire là-dessous, l'éditeur rusé ne veut pas se la faire piquer. De plus, le tirage baisserait si les lecteurs de l'hebdomadaire apprenaient que Sydney avait disparu.



Jean Robbins,  
New-Yorkaise aguerrie,  
28 ans

Caractéristiques	
APP 16	Prestance 80 %
CON 10	Endurance 50 %
DEX 13	Agilité 65 %
FOR 12	Puissance 60 %
TAI 11	Corpuissance 55 %
EDU 14	Connaissance 70 %
INT 14	Intuition 70 %
POU 11	Volonté 55 %

#### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

#### Compétences

Comptabilité	25 %
Pratique artistique : écriture	52 %
Conduite	23 %
Baratin	47 %
Bibliothèque	56 %
Écouter	48 %
Persuasion	29 %
Psychologie	25 %
Trouver Objet Caché	30 %
Savoir urbain : New York	60 %





## Erasmus Driggs, éditeur désagréable, 58 ans

Le bureau d'Erasmus Driggs contraste franchement avec celui de sa secrétaire. Un large bureau en métal occupe le centre de la pièce spacieuse, d'une teinte vert olive pâle. Derrière le meuble encombré est assis un homme à l'air maussade et à la chevelure grise. Derrière lui, comme un cadre, des fenêtres étroites exposent un vaste panorama de Park Row et du parc de la mairie. Les piles de journaux en équilibre sur les classeurs rappellent les gratte-ciel visibles à l'extérieur.

### Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Compulsiion	70 %
EDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

### Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

### Compétences

Comptabilité	22 %
Pratique artistique : écriture	74 %
Négociation	55 %
Business	42 %
Barrin	59 %
Sciences humaines : histoire	31 %
Bibliothèque	58 %
Écouter	36 %
Persuasion	52 %
Photographie	12 %
Psychologie	35 %
Trouver Objet Caché	34 %
Savoir urbain : New York	55 %

Erasmus explique aux investigateurs qu'il peut remplacer le journaliste populaire en retouchant de vieilles histoires et en improvisant, mais plus la mascarade dure, plus cela devient difficile. Il pense que la couverture peut tenir un grand maximum de trois semaines. Bien sûr, Erasmus essaye de montrer son inquiétude pour Sydney, affirmant que le journal passe après la vie humaine. Un test réussi de Psychologie indique que l'éditeur désagréable semble tenir à Sydney personnellement, mais autant, si ce n'est plus, au journal. Après son discours, Erasmus présente une chemise contenant les notes de Sydney. Elles étaient dans son bureau. Erasmus explique que Sydney en avait probablement d'autres dans son appartement de Brooklyn Heights.

## Les informations obtenues

Les documents de la *Demi-lune* N° 1, 2 et 3 sont les seules notes que Sydney avait dans son bureau. L'examen de ces indices devrait amener les investigateurs à la conclusion que Sydney suspectait un lien entre la créature aperçue à Yorkville, la secte de la Demi-lune et Ambrose Mogens, bien que ce ne soit pas immédiatement apparent. En visitant la bibliothèque publique de New York (BPNY), les investigateurs peuvent obtenir des informations sur Ambrose Mogens, Eugene Vander Klei et la secte de la Demi-lune. Le Hall des Archives (HA) renferme les titres contenant l'adresse de la propriété de Mogens à Bayside, dans le Queens. Sydney n'est jamais arrivé jusqu'au Hall des Archives, mais il suspectait déjà Mogens. Les investigateurs peuvent trouver l'adresse de la propriété de Mogens au Hall des Archives, ainsi que les certificats de naissance des ancêtres du sorcier – ou du moins ce que semble être des ancêtres. Si les investigateurs cherchent les certificats de décès, qui sont rangés à part des certificats de naissance, ils n'en trouveront aucun pour des Mogens. Falsifier des certificats de décès est bien plus difficile que des certificats de naissance, et Mogens n'a besoin que des seconds.

## Sydney Silver, journaliste en fuge

Avant que Claude ne lui parle de l'étrange créature de Yorkville, Sydney faisait déjà une enquête sur une rumeur semblable dans le quartier.

Comme ses contacts mentionnaient des activités clandestines sur le ponton appartenant à Mogens, Sydney avait commencé à s'intéresser à son passé. Il a trouvé très peu de chose sur le discret millionnaire. Contrarié, Sydney a essayé une autre approche en fouinant dans l'histoire de la famille de l'industriel. L'expérience lui a appris que les millionnaires new-yorkais ne sont pas discrets sans raison, et que cette raison se cache parfois dans le passé. À la Frances Tavern, Sydney a déniché deux pièces du puzzle. Dans le fragment du journal d'un marin, un membre de l'équipage de la *Demi-lune* parle d'un Hollandais pratiquant la magie appelé Ambrose Mogens. L'auteur était soulagé que Mogens et quatre autres marins aient abandonné le navire. Le deuxième objet trouvé par Sydney est un pamphlet publié en 1788 par Victor Van

Tassel, intitulé *Practises of the Half Moon*. Ce texte court expose les pratiques d'une cabale secrète (voir le document de la *Demi-lune* N° 8). Après avoir lu le pamphlet, Sydney visita la bibliothèque publique de New York, où il fit des recherches sur la sorcellerie. Il trouva de nombreuses références à la secte de la Demi-lune. Il crut que la secte existait toujours et que Mogens en était membre, puisque l'une des conditions énoncées dans le pamphlet de Van Tassel était que les membres de la secte pouvaient recruter leurs descendants. Rêvant d'une histoire qui ferait les gros titres, Sydney rechercha des New-Yorkais riches et influents qu'il suspectait d'être des membres de la Demi-lune. Pensant que ce que Claude avait vu était lié aux activités de la secte, le journaliste espionna l'institution de Mogens sur York Avenue, passant de longues heures à la recherche de la mystérieuse créature. Ses efforts furent récompensés. Sydney Silver était présent la nuit où les employés de l'institut recapturèrent l'abomination. La scène lui fit tourner l'esprit. Pris de panique, il s'enfuit en hurlant. Plus tard dans la nuit, incapable de penser clairement, et totalement affolé, Sydney partit pour les Rockaways. Depuis le 30 mai, il se cache là-bas, à l'hôtel Hammel, sujet à des crises d'hallucinations et de fièvre. Peu après, des membres de la secte inquiets d'avoir été découverts ont informé Mogens de l'enquête du journaliste. Mogens prit promptement les choses en main et envoya des hommes de main kidnapper Sydney. Ils vidèrent son appartement de toutes ses notes et se mirent à sa recherche. Mogens enchaîna par l'enlèvement de Claude Porter. Le millionnaire-industriel déteste laisser un travail inachevé. Mogens ne sait pas encore où

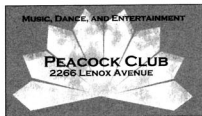
## Un monstre en centre-ville!

« Il est sorti des égouts », explique Claude Porter, un Harlemois employé par le Department of Street Cleaning de New York. « Je n'ai jamais rien vu de tel. Ce n'était pas humain, alors je suppose que c'était un monstre. »

Le 28 mai, aux environs de deux heures et demi du matin, Claude Porter se trouva nez à nez avec une personne, ou une chose, qu'il décrit comme étant « d'une laideur terrifiante ». Porter prétend avoir vu l'étrange individu se hisser d'une bouche d'égout, descendre en rampant York Avenue sur quelques mètres, puis, sans plus d'effort qu'il n'en faut à un homme pour arracher une paquerette, retirer une autre bouche d'égout et disparaître. Le Harlemois a signalé l'incident au commissariat local. Les commentaires du détective John Rees ont été : « Normalement, à cette heure de la nuit, nous avons plus de problème avec les ivrognes qu'avec les monstres. » D'après Rees, il n'y a pas eu d'autres plaintes concernant des monstres à Yorkville, et que l'affaire ne mérite pas d'enquête plus approfondie. « Le jour où il mordra quelqu'un, nous le prendrons au sérieux. Pour le moment, nous recherchons d'autres monstres plus sérieux ; le genre qui viole la loi. Si ce gars veut vivre dans les égouts, grand bien lui fasse. Nous manquons de place à la surface de toute façon. »

Rédaction du New York Daily World

Document de la *Demi-lune* N° 1



Document de la Demi-lune N° 2

### A faire :

- ✓ La taverne de Fraunces
- ✓ BPNY
- HDA

Document de la Demi-lune N° 3

Sydney se trouve, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne le découvre.

## Trouver Sydney

Le moyen le plus rapide pour les investigateurs de pister Sydney est de visiter sa banque, la Brooklyn Savings and Loan. Le journaliste l'a contactée le 31 mai, pour demander que mille dollars soient télégraphiés à l'hôtel Hammel de Rockaways au Queens. Remonter cette piste mène directement à sa chambre, où Sydney passe ses jours et ses nuits abruti par l'alcool. Il n'est pas d'une grande utilité, sa santé mentale ayant été ravagée par la vision du monstre de Yorkville. Le gardien ne devrait pas hésiter à mettre des bâtons dans les roues des investigateurs s'ils pensent trop rapidement à cette méthode. Cela peut prendre la forme de rendez-vous avec le directeur de la banque et l'obligation de présenter des documents de l'employeur de Sydney avant d'avoir accès aux fichiers. Mieux vaut que les investigateurs ne trouvent Sydney qu'après avoir visité le manoir de Mogens dans le Queens. Si le livret bancaire trouvé dans l'appartement de Sydney ne les incite pas à se rendre à la banque, le gardien peut autoriser un test d'Intuition pour qu'ils en aient l'idée.

## Sortie en ville

### Brooklyn Heights

#### Logement de Sydney Silver

Orange St., N° 22b

Sydney Silver habite au dernier étage d'une maison de Brooklyn Heights. L'endroit est exigü, étant une maison individuelle conver-

tie en deux appartements séparés. La porte est verrouillée et les voisins du dessous travaillent en journée. Sans clé, les investigateurs doivent entrer par effraction ou crocheter la serrure. Ils peuvent s'y mettre à deux pour défoncer la porte; dans ce cas, ils combinent leurs FOR contre la FOR 18 de la porte sur la table de Résistance. Crocheter la porte nécessite une réussite spéciale en Métier: serrurie. Quelqu'un a clairement fouillé l'intérieur de l'appartement sans ménagement. Les livres, les papiers et les journaux jonchent le plancher. Les coussins du divan et des fauteuils sont déplacés ou retirés. Les cadres sont de travers, les tiroirs sont ouverts. Les rideaux tirés plongent l'appartement dans la pénombre durant la journée.

Il n'y a pas grand-chose à trouver. Les adorateurs irrités n'ont pas fait le travail à moitié. Ils ont pris presque toutes les preuves utiles, ne laissant que des miettes dont les investigateurs devront se contenter. Ils ne découvrent pas grand chose en fouiner dans l'appartement.

- Une réussite spéciale en Trouver Objet Caché permet d'isoler un journal au milieu du désordre. Quelque chose a été gribouillé sur l'un des articles (document de la Demi-lune N° 4). Si l'un des investigateurs est un journaliste, il peut faire un test de Vigilance pour trouver l'article par terre.
- Le calendrier au mur de la cuisine est resté au mois de mai. Puisque Sydney a disparu le 30 mai, il n'a pas changé la page. Il n'y a rien de remarquable sur le calendrier, à l'exception des phases de la lune. Plus tard, les investigateurs auront besoin du calendrier du mois de juin (document de la Demi-lune N° 6).
- Parmi les fatras d'objets éparpillés sur le plancher de l'appartement se trouve un livret bancaire de la Brooklyn Savings and Loan. Il crédite 1 045 dollars sur le compte du journaliste.



Sydney Silver, journaliste en fugue, 37 ans

#### Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulescence	65 %
EDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

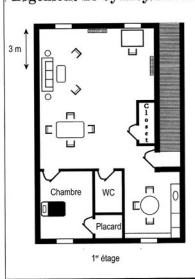
#### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

#### Compétences

Pratique artistique: écriture	66 %
Négociation	40 %
Dissimulation	33 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	1 %
Conduite	37 %
Baratin	45 %
Se Cacher	37 %
Bibliothèque	46 %
Écouter	30 %
Métier: serrurier	9 %
Sciences occultes	8 %
Persuasion	25 %
Photographie	19 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet Caché	41 %
Savoir urbain: New York	72 %

#### Logement de Sydney Silver





## Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printaniale n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chercheur de l'Intitut Mogens, Eugene Vander Klei.

De nombreuses autres personnalités importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Mais quitte singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré: « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

Rédacteur du New York World

Document de la Demi-lune N° 4

## Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printaniale n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chercheur de l'Intitut Mogens, Eugene Vander Klei.

De nombreuses autres personnalités importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Mais quitte singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré: « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

Rédacteur du New York World

Document de la Demi-lune N° 5

## Textes superstitieux

Les marques étranges sur l'article du Netherland Club (*Document de la Demi-lune N° 4*) ont été faites par Sydney. Si les joueurs ne comprennent pas d'eux-mêmes leur sens, alors ils peuvent faire un test de Sciences formelles: cryptographie chaque jour pour le décoder. Une fois que les investigateurs ont résolu le casse-tête, donnez-leur le *document de la Demi-lune N° 5*. Si des investigateurs sont journalistes, ils peuvent faire un test d'Intuition pour déterminer que le journaliste disparu utilisait sûrement un code secret ou une forme de sténo lorsqu'il a écrit sur l'article. Crypter ses notes est une pratique courant chez les journalistes, pour protéger leurs pistes d'éventuels concurrents.

L'article sur le pique-nique du Netherland Club lie Mogens et Vander Klei. Il introduit également Leland Powell, qui est présent dans la section *La Demi-lune se lève*. Si les investigateurs rendent visite au Netherland Club, ils ne trouvent aucun indice, si ce n'est que Mogens et Vander Klei sont membres. Le gardien peut développer cette partie ou la garder comme fausse piste.

Si un investigateur lève la page de mai à juin, il remarque un « X » sur la case du 6 juin. C'est la date du premier quart de lune. Si les investigateurs ne s'intéressent pas au calendrier, ils peuvent calculer plus tard cette date en réussissant un test de Sciences formelles: astronomie. Si le gardien change les dates de l'aventure, il doit soit créer son propre calendrier, soit utiliser l'un des nombreux calendriers des phases de la lune que l'on trouve sur Internet.

## Whitehall District

### Fraunces Tavern

Pearl St. & Broad St.

Travis Clarke, le conservateur de cette taverne historique, se souvient bien de Sydney Silver. Il explique que M. Silver a consulté de vieux textes dans la collection du musée. Travis accepte sans difficulté d'emmener les investigateurs à l'étage pour voir les textes, mais il ne fait que leur montrer de derrière un cordon. Il indique que le fragment de journal et le pamphlet intitulé *Practixes of the Half Moon* sont les objets qui ont le plus vivement intéressé le journaliste. Si les investigateurs espèrent manipuler eux aussi les documents anciens, ils devront obtenir l'autorisation de Travis (cf. *Fraunces Tavern*, p. 83).

### Fragment de la Demi-lune

Ce document est un journal partiel écrit par un membre de l'équipage d'Hudson (cf. *L'arrivée de la Demi-lune*). Il reste peu de chose du texte original, mais ce qui existe est utile. Le fragment contient les noms de trois des cinq marins à avoir abandonné le navire et

... nuis, en voulant d'autres avant d'abattre l'ancre. Nou pension mieu de voger de jour. 17 sept. Le Soleil ameuna le mal temps. Le capitaine fit porter l'eau douce aboard pour le voillage. Là on a vu que cinq manqués. On a jugé que dans la nuis, ils été parti atterre. Le capitaine a ordonner qu'on fouye les terres. Mais le temps été bon, alors la fouye fu remise. On leva les voyles. Nou sétions plutot contents que les cinq parte. Nul n'été vrai marins. Moogens été sorcier, Browne paraisseux et Wander Klee nié. Point conésé les d'eu sotrre.

Document de la Demi-lune N° 7

associe Mogens à la sorcellerie.

Le gardien peut lire la traduction du journal aux investigateurs s'ils ont du mal à interpréter l'orthographe personnelle de son auteur. S'il y a un doute sur le sens d'un passage dans l'original, le gardien peut envisager de faire faire un test d'Anglais avant de lire la traduction.

## Traduction du fragment

nuit, en voulant d'autres avant d'abattre l'ancre. Nous pensions mieux de voguer de jour. 17 sept. Le Soleil amena le mauvais temps. Le capitaine fit porter de l'eau douce à bord pour le voyage. C'est là que l'on a vu que cinq manquant. On a jugé que dans la nuit, ils étaient partis à terre. Le capitaine a ordonné que l'on fouille les terres. Mais le temps était bon, alors la fouille fut remise. On leva les voiles. Nous étions plutôt contents que les cinq partent. Nuls n'étaient de vrais marins. Moogens était sorcier, Browne paresseux et Wanger Klee niais. Je ne connaissais point les deux autres.

## Le pamphlet

Ce court pamphlet parle vaguement des rituels de la secte de la demi-lune. Parcourir le document et réussir un test de Sciences formelles: astronomie avec un bonus de +20% permet de conclure que la secte se réunit lors du premier quart de lune (communément appelé une demi-lune) de chaque mois, à minuit. Un test de Mythe de Cthulhu réussit assure aux investigateurs que la secte adore un avatar de Nyarlathotep, l'Homme Noir. *Practixes of the Half Moon*: anglais archaïque, par Victor Van Tassel, 1799; Complexité: 40%; Durée: jours; SAN: 0; Occultisme 2; aucun sort.

## Harlem

### Clapier de Claude Porter

7<sup>e</sup> Avenue & 139<sup>e</sup> rue  
Claude Porter dort dans la chambre 4B d'un clapier de Harlem. Il est employé par le Department of Street Cleaning (parfois désignée comme la Distinguished Service Company, DSC), où il fait le quart de nuit à Yorkville. Pour aider à payer le loyer, Claude

Lundi	Mardi	Mercredi	Jéudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Document de la Demi-lune N° 6 (Calendrier des phases de la lune, juin 1923)

fait « lit chaud » avec Thermopolis Lewis. Pour trouver l'adresse de Claude, les investigateurs doivent soit se renseigner sur lui dans la rue, quoique la plupart des Harlemois soient réticents à collaborer, soit visiter le Peacock Club et parler à Thermopolis. Tout investigateur ayant vécu au moins six mois à New York peut faire un test de Savoir urbain: New York. En cas de succès, il trouve un contact ayant entendu parler de Claude. Au choix du gardien, il peut donner son adresse ou diriger les investigateurs vers un ami de Claude appelé Thermopolis Lewis qui travaille au Peacock Club.

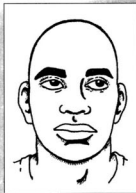
Comme Sydney, Claude était un problème pour les membres de la secte de la Demi-lune. En parlant aux journaux, Claude a attiré l'attention sur le district de Yorkville. La nouvelle d'un monstre rôdant dans les égouts a attiré tous les journalistes de la ville dans le quartier. Réalisant que la mort soudaine de Claude ne ferait qu'intensifier les enquêtes, la secte conçut un plan faisant

croire que le Harlemois avait déménagé. Ils ont retiré toutes les affaires de Claude de sa chambre et ont laissé une note expliquant son départ, ce qui a convaincu Thermopolis que Claude avait quitté New York de son plein gré.

### Thermopolis « Theo » Lewis, chorat pragmatique

Theo est l'un des chanteurs du chœur. Toutes les deux heures, le parquet du Peacock se vide et un spectacle de quarante-cinq minutes remplace les danseurs. Le premier spectacle commence à 19 heures et le dernier à 1 heure du matin. Durant les spectacles, Theo est trop occupé pour parler. Entre deux spectacles, il traîne à l'arrière du club.

Si les investigateurs essaient de trouver Theo, ils doivent parler à un des serveurs ou au gérant pour le localiser. Quand on l'interroge, il hésite à parler de Claude. Il attribue son départ soudain à la presse. Du moins, c'est la raison que Claude cite dans sa note du 31 mai, et cela paraît crédible à Theo. Parfois la notoriété attire la colère d'autrui. Que Claude prétende avoir vu des monstres dans la ville a provoqué un contrecoup de menaces racistes. Theo ne veut pas y être mêlé, préférant laisser les choses se calmer. Cela signifie que les investigateurs doivent obtenir une réussite spéciale en Persuasion avant qu'il n'accepte de parler de Claude. Une façon d'améliorer leur chance est de danser. Si un investigateur va sur la piste de danse avant de parler à Theo et réussit un test de Pratique artistique: danse, il est remarqué par le chorat. Après cela, quand il parle à Theo, l'investigateur aux pieds agiles peut faire un test de Persuasion (réussite spéciale requise), indiquant que Theo a été impressionné par le talent de l'investigateur. Une réussite spéciale en Pratique artistique: danse estomaque Theo, autorisant un test de Persuasion. Chaque investigateur peut tenter sa chance sur la piste.



Claude Porter, personne disparue, 35 ans

Caractéristiques	
APP 12	Prestance 60 %
CON 12	Endurance 60 %
DEX 12	Agilité 60 %
FOR 13	Puissance 65 %
TAI 13	Corpulence 65 %
EDU 11	Connaissance 55 %
INT 10	Intuition 50 %
POU 10	Volonté 50 %

Valeurs dérivées	
Impact	+ 144
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences	
Dissimulation	20 %
Conduite	35 %
Métier: électricité	21 %
Écouter	34 %
Métier: mécanique	28 %
Savoir urbain: New York	45 %

Combat	
Bagarre	60 % dég. 1d3 + Impact
Arts martiaux	26 % dég. spécial

### Practixes of the Half Moon

...diverses facultés qui lui sont accordées. Rendre méchant le cœur des hommes est le vœu qu'il a prononcé en échange de l'immortalité. Quand la face mauvaise de la lune est en parfait équilibre, également proportionnée entre les ténèbres et la lumière, son pouvoir est au plus haut. À cet instant chaque mois, la cabale se réunit. Tandis que les hommes bons dorment, rêvant de paradis, les adorateurs maléfiques conduisent leurs rites sombres et impies en l'honneur d'un démon aux pieds fourchus au service duquel ils sont voués. Les mensonges et les fourberies sont le vin dont ils se gorgent, offrant des âmes d'humains innocents pour satisfaire la bête qu'ils appellent l'Homme Noir. Terribles sont les nuits quand le visage de la lune est à moitié dans l'ombre, car le mal règne sous son regard malveillant.

Document de la Demi-lune N° 8



**Thiermopolis « Theo »**  
**Lewis,**  
**chôrat pragmatique,**  
**27 ans**

**Caractéristiques**

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulement	60 %
EDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

**Valeurs dérivées**

Impact	+ 104
Points de Vie	12
Santé Mentale	35

**Compétences**

Pratique artistique: danse	65 %
Athlétisme	52 %
Se Cacher	18 %
Athlétisme: saut	32 %

**Ce que sait Theo**

Theo connaît les argots de Harlem et des garçons, et il mélange abondamment les deux. Les investigateurs n'étant pas habitués à l'harlemois doivent faire un test d'Anglais pour bien comprendre Theo. Le gardien devrait faire faire des tests à tous les investigateurs parlant à Theo avant qu'il ne réponde. En cas de succès, l'investigateur le comprend. En cas d'échec, le gardien peut utiliser le harlemois cité dans le chapitre II, page 32 et laisser une chance aux joueurs d'interpréter eux-mêmes le sens de ses paroles. S'il est entouré par une meute d'investigateurs, Theo refuse de parler. Un ou deux au maximum devraient l'interroger.

Theo pense que Claude dit la vérité à propos de ce qu'il a vu à Yorkville. Il croit aussi que son imagination a pu lui jouer des tours. Il décrit Claude comme une personne fiable et stable, mais légèrement superstitieuse. Après avoir vu l'étrange individu ramper hors d'un égout sur 81<sup>e</sup> rue est, Claude a consulté un conjurateur pour lui demander conseil. Celui-ci, de l'avis de Theo, n'a fait qu'empirer les choses. Les croyances superstitieuses de Claude ont transformé ses rêves en cauchemars emplis de monstres et de sorciers.

- Si on le questionne sur les rêves de Claude, Theo dit qu'il ne prêtait pas attention à ces fariboles
- Si on le questionne sur le conjurateur, Theo ricane. Il donne son adresse, mais prétend ne pas en savoir plus, si ce n'est que l'homme est un arnaqueur qui profite des espoirs et des peurs de la communauté
- Si on le questionne sur la note de Claude, Theo ne l'a pas, mais dit aux investigateurs qu'elle expliquait qu'il parlait pour la Californie où il n'y a pas de monstres

**Byron Fisher, Conjurateur**

130<sup>e</sup> rue ouest, N° 13

À cette adresse porte-malheur vit l'un des piliers spirituels de la communauté. Caché

derrière le granit froid de cette maison à deux étages est un homme parfois qualifié d'homme médecine ou de hungan, bien qu'il ne soit ni l'un ni l'autre. Si quelques conjurateurs sont des fraudeurs et des arnaqueurs, la plupart sont sincères; c'est le cas de Byron. Sa popularité est une indication de son authenticité. Il y a habituellement deux ou trois personnes dans le couloir menant à son bureau et domicile du premier étage. Quand les investigateurs arrivent à l'adresse, ils voient une petite enseigne accrochée à côté de l'entrée de l'étage, indiquant « Dr Byron Fisher, Psychique ». Une autre pend à côté de l'entrée du rez-de-chaussée, où l'on peut lire « Adam Seymour, pompes funèbres ».

À moins que les investigateurs n'arrivent à convaincre les clients déjà présents qu'ils ont une affaire urgente, ils devront attendre un quart d'heure par personne devant eux. Ce nombre est déterminé par le gardien.

Dans le couloir en haut de l'escalier, il y a plusieurs chaises en bois, à la façon d'une salle d'attente. Si les investigateurs patientent, ils voient le conjurateur accompagner un client dans le couloir et inviter le suivant. À moins d'être vraiment impressionné, le conjurateur ne le fait pas passer avant.

En raison des voyages et de l'éducation de Byron, les règles optionnelles pour la méfiance interraciale ne s'appliquent pas (cf. *La Renaissance de Harlem et la question raciale*, page 15). Quand ils sont invités dans le bureau du Dr Fisher, les investigateurs découvrent le salon de son appartement. De lourds rideaux verts occultent les fenêtres; la pièce est éclairée par une unique lampe à l'abat-jour vert. Byron propose aux investigateurs un divan ou deux chaises au rembourrage fin devant son bureau. Le conjurateur est confortablement installé dans une chaise derrière son bureau, à moitié dans l'obscurité. Ce n'est que lorsqu'il se penche dans la lumière s'établissant sur son bureau que l'on peut le voir. Sur les murs, d'élégants cadres en bois parent ses

**Témoignage du conjurateur**

Je crois de tout mon cœur à la stupéfiante histoire de M. Porter. Je le connais depuis deux ans; j'ai été son docteur, ou peu s'en faut, et il n'est pas sujet aux délires. Bien sûr, ce n'est pas une preuve suffisante, mais cela ajoute à sa crédibilité. Il était si perturbé par sa vision que j'ai préféré user d'hypnose. J'espérais que cette approche déterminerait si son histoire était vraie ou fausse. Sous hypnose, la créature de M. Porter ne s'est pas effilochée comme un simple produit de son imagination. Au contraire, sa description s'en est faite plus vivace, plus détaillée. Le plus frappant était sa relation de sa respiration, de ses halètements sourds et inattendus, des manifestations physiques qui ne sont pas courantes dans les hallucinations. Il a également décrit le déplacement de la créature, disant qu'il l'a regardé pendant plusieurs minutes la chose hideuse crapahutant et clopinant sur York Avenue avant de ramper dans une autre entrée de l'égout.

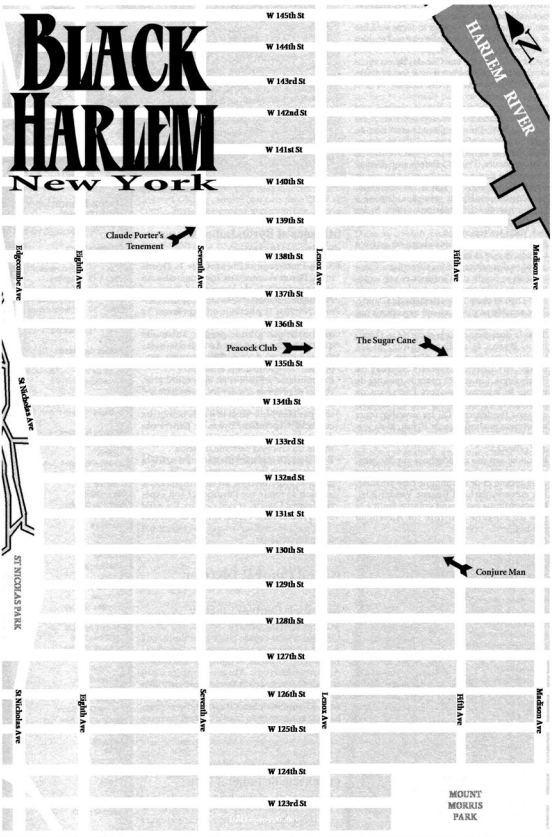
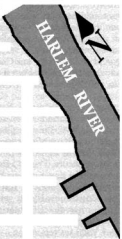
La réulsion de M. Porter s'est muée en piègé après avoir vu le pauvre diable. Ceci, à mon sens, est également inaccoutumé pour une

hallucination. C'est l'émotion qui génère l'imagination; de ce fait, l'émotion ne peut pas changer pendant la durée de l'état second, puisque sans l'émotion qui l'inspire, il n'y a pas de délire. En d'autres termes, je pense que les gens hallucinent lorsque la chimie du cerveau provoque une éruption inattendue d'émotions, comme la peur, la colère ou le contentement. Cette sensation imprévue mais extrêmement puissante les fait fabriquer une cause pour l'effet qu'ils ressentent. Quelque chose de proche d'un rêve éveillé pourrait-on dire. Parce qu'un engrenage métaphorique dans leur cerveau se grippe, ils vivent une émotion forte. Immédiatement, ils recherchent la cause de cette émotion et leur imagination en fournit aussitôt une d'après sa collection de mémoires. Mais, alors, l'émotion ne change pas soudainement, passant de la terreur à la pitié, comme dans le cas de M. Porter. Non, je pense que M. Porter a vécu quelque chose de tout autre qu'une hallucination. Quelque chose de bien plus réel.



# BLACK HARLEM

New York



## Extrait de Tenants of Darkness

...un infâme blasphème envers ceux qui sont Droits. Les vœux prononcés par ceux de la cabale sont des hérésies mortelles, des serments maléfiques, des promesses de servir éternellement et de condamner leurs progénitures au même destin abominable. Ces sombres servants rejettent la Vraie sagesse, la remplaçant par la superstition et l'idolâtrie. Ils lancent les vils principes de la science sur le monde, ravageant les fidèles avec zèle et exaltation.

### Document de la Demi-lune N° 11

leurs pratiques. Il identifie la Demi-lune comme une secte du Nouveau Monde et ses membres comme des pratiquants de la magie noire, dont l'emblème est une demi-lune. Il cite la nuit du premier quart de lune (demi-lune) comme étant le moment choisi pour les réunions. *Witches, Magic and the Unnatural*: anglais, par Edward Steffen, 1762; Complexité: 30 %; Durée: jours; SAN: 0; Occultisme: 2; une semaine pour l'étudier et le comprendre; aucun sort.

• Un autre texte contenant des informations sur la secte est *Tenants of Darkness*. Ce livre dans les rayonnages publics est une réimpression du texte original de 1695. Certains passages ont été coupés lors de la réimpression, ainsi que les sorts. Le gardien peut montrer le document de la Demi-lune N° 11 quand les investigateurs trouvent cet ouvrage. Il évoque les machinations de la secte de la Demi-lune, les associant à la science. *Tenants of Darkness*: anglais, anonyme, 1843 (réimpression); Complexité: 50 %; Durée: jours; SAN: 0; Occultisme: 5; une semaine pour l'étudier et le comprendre; aucun sort.

• De la collection limitée d'articles sur l'Ambrose Mogens contemporain, les investigateurs rassemblent les informations du document de la Demi-lune N° 12

• En dehors de l'annonce de la nomination d'Eugene Vander Klei au poste de directeur de recherche du Mogens Institute for Advanced Studies, on ne trouve pas grand-chose sur le scientifique.

• Une recherche réussie sur Leland Powell donne peu d'informations utiles, mis à part un article du 27 mai relatant sa mort. Le millionnaire serait mort dans un accident de yacht près de Throg's Neck. Une explosion inexpliquée a incendié le bateau alors qu'il était en mer. Personne n'a survécu, et aucun corps n'a pu être retrouvé.

## City Hall District

### Hall des Archives

#### Chambers St. et Centre St.

Le nombre ahurissant de pièces et leur rangement sans ordre apparent rendent les recherches particulièrement longues et désagréables. Si les investigateurs cherchent des certificats de naissance, ils en trouvent remontant les décennies jusqu'à la Révolution américaine. Par contre, ils ne trouvent aucun certificat de décès. Si on

pose la question à un employé, il explique que par le passé, de nombreuses familles ne déclaraient pas les décès, ce qui fait qu'il n'y avait pas de certificat.

Les investigateurs ne trouveront pas grand-chose pour les aider au Hall des Archives, à l'exception d'un titre de propriété dans le Queens acheté par Ambrose Mogens en 1877. Naturellement, on suppose qu'il s'agit d'un ancêtre Mogens.

## Apparition de la Demi-lune

Plus les investigateurs posent de questions à propos de Sydney Silver et Mogens et la Demi-lune, plus ils risquent d'attirer l'attention de la secte. Une fois que les investigateurs ont appris l'existence du culte et le lien possible avec Mogens, le gardien devrait commencer à faire apparaître des adorateurs. Étant prudents, les membres de la secte surveillent les investigateurs, les filant d'un endroit à l'autre. Faites faire des tests de Vigilance aux investigateurs pour remarquer ou prévenir cette suspicion; le gardien peut lancer les dés. Si les investigateurs sont en voiture ou en taxi, le gardien peut utiliser les règles optionnelles *Suivez cette voiture!* de la page 18. Une fois repérés, les adorateurs disparaissent un moment ou tentent d'éliminer les investigateurs s'ils sont trop près de la vérité.

## La Demi-lune se lève

Avant de passer à cette partie de l'aventure, les investigateurs devraient connaître l'existence de la secte de la Demi-lune et ses rituels et suspecter Ambrose Mogens d'en être un membre, voire le meneur. Ils devraient également savoir quand est prévue la prochaine réunion, leur donnant une pression pour agir au plus vite. S'ils n'ont pas réuni ces faits essentiels, le gardien peut se servir de Byron Fisher pour compléter les pièces manquantes. Arrivé ici, il devrait être clair pour les investi-

### Une brève biographie d'Ambrose Mogens

Né en 1885, Ambrose Mogens a hérité la fortune de son père à un jeune âge. Ambitieux, Mogens a travaillé dur pour étendre le patrimoine de son père, créant un empire industriel ayant peu de rivaux dans le monde. Ne se contentant pas d'amasser une fortune, Mogens est un philanthrope convaincu. Citant Charles Dickens, Mogens déclare « l'humanité est mes affaires ». Vivant par ce principe, Mogens a fondé le Mogens Institute for Advanced Studies à New York. Le principe directeur de cette impressionnante institution est d'améliorer la vie et la longévité de la race humaine.

Mogens ne cherche pas la publicité. Il refuse les entrevues et décline la plupart des sollicitations d'apparitions publiques. Cette timidité ne l'a pas empêché de gagner la faveur de la haute société new-yorkaise. À chaque gala ou fête mondaine, le nom de Mogens est souvent en haut de la liste.

Document de la Demi-lune N° 12

## Les Adorateurs

### Caractéristiques

Adorateur	1	2	3
CON	13	14	13
DEX	11	10	12
FOR	14	12	12
INT	10	11	10
POU	11	10	09

### Valeurs dérivées

Adorateur	1	2	3
Impact	+164	+164	+164
Points de Vie	13	14	13

### Compétences

Athlétisme	45 %
Conduite	39 %
Baratin	29 %
Se cacher	40 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet Caché	36 %
Savoir citoyen: New York	60 %

### Combat

Bagarre	55 %	dég. 1d4 + Impact
Arts martiaux	45 %	dég. spécial
Matraque	57 %	dég. 1d8 + Impact

gateurs que le moyen le plus rapide pour obtenir des informations sur Mogens et son lien avec la secte de la Demi-lune est de s'introduire dans sa demeure. Un test d'Intuition souffle cette action si les investigateurs ne sont pas encore arrivés à cette conclusion.

### Propriété Mogens, Queens

Sur un terrain privé de vingt hectares se trouvent un bassin artificiel de quatre hectares et le manoir démesuré érigé par Ambrose Mogens en 1877. De style gothique anglais très marqué, la résidence à deux étages est entourée d'un mur de pierre de deux mètres de haut. L'allée principale est gardée par une grille en fer forgé, toujours verrouillée.

À l'heure dite chaque mois, les adorateurs se rassemblent ici pour participer aux rituels de la Demi-lune. Vu de l'extérieur, ce n'est rien de plus qu'une fête entre les amis proches et les employés de Mogens. Seul le cérémonial sombre sort de l'ordinaire. Les hommes doivent porter des smokings noirs sans aucune pièce blanche, tandis que les femmes portent des robes du soir noires. Un test combiné de Trouver Objet Caché et d'Intuition permet à un observateur de le remarquer. La réunion a lieu dans la grande salle de bal. C'est là que sont accomplies les cérémonies au nom de l'Homme Noir. Les initiés s'échangent leur sang, scellant pour toujours leur destin et celui de leurs descendants. Des vœux sont prononcés et des secrets révélés. Au moins une fois par an, les membres les plus importants pratiquent un sacrifice humain.

### Sécurité

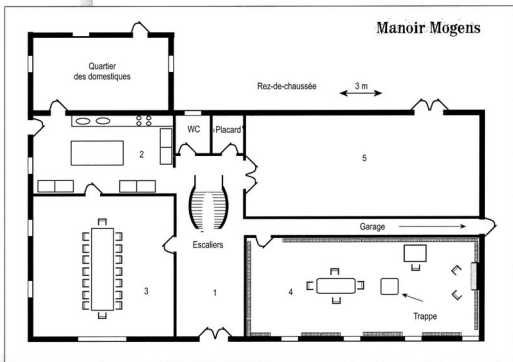
Trois gardes armés, chacun accompagné d'un chien, patrouillent en permanence la propriété Mogens. Ces gardiens zélés ont l'ordre de

Mogens de retenir les intrus pour être interrogés. Craignant sa colère, ils suivent ses ordres aussi fidèlement que possible. Ils n'utilisent une force létale que si les investigateurs ne leur laissent pas d'autre recours. Les gardes font un tour toutes les quarante-cinq minutes, chacun dans une zone différente. Ils ne sont jamais ensemble à moins d'un appel à l'aide.

Des domestiques et des employés, qui sont tous des adorateurs, sont toujours présents dans le domaine. Escalader le mur et marcher jusqu'au manoir n'est pas faisable durant la journée. Cependant, sous le couvert de la nuit, les investigateurs ont de meilleures chances. Si les investigateurs surveillent la propriété, ils apprennent rapidement les rythmes de la sécurité et du personnel. Deux nuits devraient suffire pour vérifier la régularité des motifs, quoique les investigateurs n'aient pas de temps à perdre. S'ils prennent le temps d'observer le manoir, ils constatent que Mogens n'y revient pas chaque soir. Il y a 30 % de chances que Mogens apparaisse chaque nuit, généralement après minuit.

### Manoir Mogens

À supposer que les investigateurs ne choisissent pas la nuit du 6 juin pour se glisser dans le manoir, ils ne devraient pas avoir de mauvaise surprise. Le meilleur point d'entrée est la bibliothèque. Elle est isolée du reste de la maison et assez éloignée du quartier des domestiques pour étouffer les bruits imprévus. Quel que soit l'endroit, les investigateurs devront entrer par une fenêtre ou une porte. Les premières ont un simple loquet, facile à crocheter; un test de Métier : serrurerie avec un bonus de +20 % suffit. Les secondes sont plus délicates, nécessitant une réussite spé-





La bibliothèque privée d'Ambrose Mogens

cial en Métier : serrurerie. Une fois à l'intérieur, les épais rideaux de la plupart des pièces peuvent être fermés pour dissimuler la lumière des lampes torches. Toutes les portes de la maison ont FOR 25 et les fenêtres FOR 10, à moins que le contraire ne soit précisé.

## Rez-de-chaussée

- 1. Entrée.** À gauche de la porte principale sont alignés les fauteuils et les divans où s'installent les visiteurs avant d'être reçu ou en attendant leur chauffeur. Un grand chandelier de bronze est suspendu au plafond. De cette pièce, on voit le balcon du premier étage, aux rampes de noyer. En face de l'entrée, comme des bras ouverts, deux escaliers circulaires mènent à l'alcôve en forme de demi-lune.
- 2. Cuisine.** La cuisine est pleine de fours, de poêles, de tables et de buffets. Les surfaces carrelées des comptoirs sont d'un blanc brillant et d'une propreté impeccable. Le personnel passe la matinée, le midi et la soirée ici. Quand ils ne préparent pas un repas pour Mogens et ses invités, ils le font pour les employés du domaine.
- 3. Salle à manger.** Une table en chêne rectangulaire de six mètres de long occupe le centre de la pièce, entourée de chaises. La large fenêtre à l'arrière est drapée d'un rideau blanc allant du plafond au plancher, faisant que la pièce ressemble plus à un cerceuil ouvert qu'à une salle à manger.
- 4. Bibliothèque.** Comme l'entrée, cette salle prend deux étages. Les rayonnages sont parés de volumes de toutes les couleurs. Un rail de bronze auquel est attaché une échelle à roulettes permet d'atteindre les hauteurs. À intervalles réguliers, les rayons sont interrompus par des fenêtres rectangulaires, bordés de rideaux bleu foncé. Quatre chaises aux dos hauts, au rembourrage épais et au motif floral rouge sang se font face au centre de la pièce, sur un tapis oriental. Une large cheminée occupe le centre du mur droit. Près de là se trouvent un petit bureau et une chaise en noyer ; sur sa surface polie sont étalés des papiers et des classeurs.

- 5. Salle de bal.** De grandes portes en bois donnent sur cette salle. Elles sont verrouillées et nécessitent un test de Métier : serrurerie pour entrer. La salle est vaste, faisant deux étages de haut ; ses murs sont lambrissés et décorés de tapisseries françaises et allemandes. Comme les autres pièces du manoir, les hautes fenêtres sont occultées par des rideaux noirs capables d'arrêter même le plus déterminé des voyeurs de jeter un œil dans la pièce. À l'extrémité nord se tiennent des portes-fenêtres menant dans le jardin. Elles sont verrouillées.

## Bureau

- Dans un classeur vert foncé est glissé un rapport intitulé *Analyse Mutagène*. Écrit par Eugene Vander Klei, il détaille les progrès des expérimentations humaines (*document de la Demi-lune N° 13*).
- Parmi les papiers plus banals traitant des affaires quotidiennes se trouve une lettre d'Albert Day.
- Dans le tiroir supérieur du bureau, qui est fermé à clef, sont rangés deux carnets aux reliures de cuir. Un test de Métier : serrurerie force le tiroir de FOR 15. L'un des journaux est jauni et vieux. La couverture intérieure porte le nom manuscrit d'Ambrose Mogens, 1869-1873. L'autre contient également le nom de Mogens, mais la date est 1923. Un test de Bibliothèque mène toute personne lisant le journal de 1923 aux entrées des 27 et 30 mai 1923. Donnez le *document de la Demi-lune N° 15* aux joueurs.

Après avoir lu ces entrées, les investigateurs parcourant l'autre journal ont une chance de tomber sur une note liée en 1869. Un test de Bibliothèque la localise. Si les investigateurs ne la trouvent pas, la dernière personne à tenir le journal peut faire un test de Vigilance. Cela indique que, d'un coup d'œil accidentel, il remarque le nom de Powell tout en feuilletant le journal. L'entrée apprend que Cornelius Powell a publiquement insulté Ambrose Mogens.

## Étagères

- Un grand tableau représentant Ambrose Mogens est accroché devant le bureau. Il

## Les Gardes & leurs chiens

### Caractéristiques

Garde	1	2	3
CON	12	11	13
DEX	11	12	10
FOR	12	11	15
INT	09	10	12
POU	09	10	10

### Valeurs dérivées

Garde	1	2	3
Impact	+1d4	0	+1d4
Points de Vie	13	11	13

### Compétences

Athlétisme	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

### Combat

Revolver cal.38	35 %	dég.	1d10
-----------------	------	------	------

### Caractéristiques

Chiens	1, 2 et 3
CON	10
DEX	12
FOR	08
TAJ	05
POU	06

### Valeurs dérivées

Chiens	1, 2 et 3
Impact	-1d4
Points de Vie	8

### Compétences

Écouter	80 %
Sentir Quelque Chose d'Intéressant	90 %

### Combat

Morsure	30 %	dég.	1d6
---------	------	------	-----



est debout, avec une main sur le pommeau de sa canne et l'autre pléée sur l'abdomen. Sur sa main droite, une chevalière porte l'insigne de la Demi-lune. Un test de Connaissance permet de remarquer la ressemblance frappante entre le portrait avec les photographies de Mogens. Le style de la peinture à l'huile et la tenue de Mogens donnent à l'œuvre un aspect ancien. Un test de Pratique artistique: peinture permet d'identifier la période (XIX<sup>e</sup> siècle) et l'artiste (Thomas Waterman Cook). Derrière le tableau est caché un coffre-fort contenant le reste des journaux de Mogens. La serrure de bonne qualité rend son ouverture difficile. Une réussite spéciale en Métier : serrurerie est nécessaire pour y parvenir. En cas de succès, les investigateurs trouvent 40 journaux. Ils couvrent les siècles de vie de Mogens, à raison d'environ cinq ans chacun. Le plus ancien est daté de 1701, le plus récent de 1920 (sans compter ceux du tiroir).

Mogens utilise un système de catalogage complexe pour sa bibliothèque. Seul un véritable dément peut la comprendre et en apprécier la beauté. Cela représente un réel obstacle pour les investigateurs espérant feuilleter les ouvrages obscurs qu'ils peuvent penser que Mogens détient. Chaque réussite spéciale de Trouver Objet Caché permet de dénicher un seul livre. Si les investigateurs travaillent en paire, une réussite normale est suffisante, mais un seul investigateur peut le faire. Plus de deux investigateurs travaillant ensemble ne donnent pas de meilleurs résultats. Les investigateurs peuvent chercher indépendamment ou en paire. Le gardien peut ajouter des ouvrages supplémentaires à la collection de Mogens ou modifier ceux indiqués. La peur de perdre des livres si précieux retient Mogens de placer toute sa collection au même endroit. Les volumes suivants sont rangés dans la bibliothèque :

- *Les manuscrits Pnakotiques* : anglais, auteur inconnu, 15<sup>e</sup> siècle ; Complexité : 90% ; Durée : mois ou 90 heures pour le parcourir ; Mythe : 10 ; SAN : 1 ; sorts Contacter un Ailé (Chose Très Ancienne)
- *Unaussprechlichen Kulten* : anglais, traduction de Bridewell, 1845 ; Complexité : 70% ; Durée : semaines ou 96 heures pour

Préparé par: Eugene Vander Klei  
Date: 1<sup>er</sup> juin 1923  
Sujet: altération du sérum M12

Le succès limité du sérum M12 nous a fourni de nouvelles théories sur l'approche mutagène. Chez les sérums antérieurs au M12, le délai avant la détérioration cellulaire était faible. Dans certains cas, elle apparaissait en moins de 5 heures. Ceci, combiné aux mutations débilantes aussi importantes qu'imprévisibles, rendait les expérimentations presque impraticables. Les progrès de ces sérums ont donné le M12. Bien qu'hautelement instable, les mutations provoquées par ce mutagène ne sont pas aussi extrêmes que celles des formules précédentes et la détérioration cellulaire intervient bien plus tard.

À partir du succès du M12, j'ai pratiqué des modifications au sérum qui peut manifester des mutations physiologiques contrôlables. Les formations musculaires et la perception sensorielle considérablement augmentées du sujet K091L nous éclairent sur les produits chimiques clés de la transformation. Cependant, M12 persiste à dégénérer le cerveau, le système respiratoire et à refréner le développement du cœur et des poumons, tout en intensifiant les agressions émotionnelles (la cause de la fuite imprévue du sujet d'étude). Le sérum modifié, M12A, sera prêt à être testé le 6 juin.

Document de la Demi-lune N° 13

le parcourir ; Mythe : 15 ; SAN : 1 ; sorts déterminés par le gardien.

- *Tenants of Darkness* : anglais, anonyme, 1843 (réimpression) ; Complexité : 50% ; Durée : Jours ; SAN : 0 ; Occultisme : 5 ; une semaine pour l'étudier et le comprendre ; aucun sort.

Extrait du journal de Mogens de 1923

27 mai enfin satisfait. Les années d'attente ont rendu ma vengeance que plus plaisante. Eugene m'assure que le procédé s'accompagne d'une douleur insupportable, et que les facultés cognitives de Leland sont restées intactes assez longtemps pour qu'il comprenne ce que je lui ai dit. Je suis certain d'avoir reconnu la colère brûlant dans ses yeux. Mon seul regret est que son père ne soit plus vivant. J'aurai préféré lui infliger ma vengeance, plutôt que d'attendre un demi-siècle et me contenter de son fils.

30 mai. Leland a été capturé aujourd'hui. C'était peut-être une erreur d'avoir demandé à ce qu'on me le livre. J'avais des doutes initialement. Je n'aime pas prendre de tels risques, mais le besoin de le faire souffrir était le plus fort. Je me souviens bien de son père et je regrette de ne pas être responsable de sa mort inattendue, une mort qui m'a privé de ma satisfaction. Hélas, je devrais me contenter de Leland. Il lui reste si peu de jours que je ne voulais pas perdre un seul moment. Maintenant qu'il a ma complète attention, son agonie ne sera que plus douce.

Document de la Demi-lune N° 15

• Un investigateur réussissant un test de Trouver objet Caché tout en examinant la bibliothèque découvre une trappe cachée sous le tapis oriental. En poussant le rebord, elle s'ouvre en grand, révélant un escalier descendant en spirale.

## Le rapport

Le rapport instruit les investigateurs sur les expérimentations humaines secrètes ayant lieu au Mogens Institute for Advanced Studies. À partir de ce moment, un test d'Intuition permet de faire le lien entre la créature aperçue par Claude Porter, l'institut et Mogens.

## La lettre

Albert Day mentionne l'augmentation de la sécurité dans le labo Rouge pour éviter d'autres incidents comme celui du 28 mai. Cela renforce le lien entre la créature et l'institut. Il identifie également un laboratoire sous le Bâtiment de Recherche Médicale de l'institution Mogens et livre un moyen d'entrer dans les niveaux inférieurs. Un test d'Intuition indique qu'une cérémonie a lieu le 6 juin, ce qui est le jour où Eugene injecte le nouveau sérum.

Les soupçons quant à la longévité de Mogens seront probablement confirmés par les journaux. Le tableau renforce lui aussi cette idée. Le journal de 1923 identifie la créature comme Leland Powell, le fils de Cornelius Powell et explique que Leland s'est échappé en étant transféré à la propriété de Mogens. Le journal évoque la présence de Leland sur le domaine. Si les investigateurs ont des doutes, ils peuvent le confirmer avec un test d'Intuition.

Le journal de 1869 - 1873 mentionne une offense faite par Cornelius Powell (le père de Leland) lors d'un discours à la New York University. La remarque en aparté a enragé Mogens, provoquant sa revanche à long terme. Elle constitue en la transformation de Leland en une créature inhumaine et l'attention particulière de Mogens pour cette pauvre chose torturée.

## La salle cachée

**4A. Cave secrète.** L'escalier de bois sous la trappe de la bibliothèque s'enfonce dans les ténèbres sous le manoir. Au fond, un couloir étroit aux murs cimentés s'arrête sur une porte verrouillée. Une lampe s'alumant en tirant une simple chaînette est suspendue au centre du couloir; pour l'instant, elle est éteinte. Un test de Métier: serrurerie permet d'ouvrir la porte.

**4B. Salle cachée.** Un relent immonde accueille tous ceux qui entrent dans cette salle. À l'intérieur de la pièce oblongue se trouvent un atelier en désordre, une boîte à outils rouillée, débordant de tournevis et de forêts, et une fragile chaise en bois. Une paire de menottes ouvertes sont fixées sur le mur sud. En les inspectant de près, on peut y voir des traces de sang séché.

Dans le mur nord, à l'opposé des chaînes, se trouve une porte en acier. Une petite porte glissante percée à sa base sert à passer les repas de l'occupant de l'autre côté. Elle est normalement fermée par un loquet. La

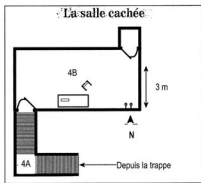
grande porte est verrouillée et peut être ouverte par un test de Métier: serrurier. En l'inspectant, on découvre facilement son point faible: les gongs sont rouillés et mal scellés.

On peut faire un test d'Écouter dans la salle pour entendre le faible gargouillement venant de derrière la porte. Aucun test n'est nécessaire si l'on pose l'oreille contre la porte. Une odeur fétide émane du mince écart entre l'acier et la pierre.

• Ce qui était auparavant Leland Powell est enfermé dans cette cellule. C'est la créature aperçue par Claude Porter. Les investigateurs qui n'ont pas encore déduit l'identité de la créature auront besoin d'aide. Ceux qui ont parcouru les journaux dans le bureau ont une chance d'identifier la créature en la voyant. Un test réussi de Connaissance amène à cette conclusion. Entendre la pauvre chose donne droit à un test de Connaissance pour l'associer à la description donnée par Byron Fisher.

Les investigateurs qui ouvrent la porte sont assaillis par un courant d'air nauséabond. Un test d'Endurance raté a pour conséquence nausée et vomissement jusqu'à ce qu'un test soit réussi. Les investigateurs font un test toutes les minutes, ou selon une période déterminée par le gardien. La lumière tamisée de la salle n'éclaire pas la cellule ténébreuse. Les investigateurs doivent se servir d'une lampe torche pour voir à l'intérieur. Quiconque n'est pas nauséux et ne regarde pas à travers la porte coulissante a une chance de

remarquer que le gargouillement s'est arrêté quand la petite porte a été ouverte. Pour éviter d'attirer l'attention sur le silence soudain, le gardien devrait demander un test d'Écouter. En cas de succès, on remarque l'absence de bruit, mais cette observation doit être révélée dans l'ordre de DEX. Un investigateur assez près de la porte est assez près pour être attrapé. La petite taille de la porte et la pénombre obligent l'investigateur à faire un test de Vigilance (réussite spéciale requise).



De: Albert Day, chef de la sécurité  
Date: 1<sup>er</sup> juin 1923  
Sujet: sécurité du laboratoire Rouge

L'incident du 28 mai 1923 indique clairement que les mesures de sécurité doivent être renforcées au laboratoire Rouge. Même si la cause de l'évasion du sujet a été identifiée comme liée aux procédures, je pense que des mesures supplémentaires devraient être prises pour limiter l'accès aux niveaux inférieurs du Bâtiment de Recherche Médicale. Je reconnais que stationner des gardes à l'extérieur du générateur-ascenseur et de l'escalier, à la fois aux niveaux du dock et du sous-sol, poserait probablement des problèmes de confidentialité. Je propose donc de remplacer tout le personnel existant du dock non-participant par des participants entraînés. Cette action fournirait une meilleure sécurité générale, tout en renforçant le niveau actuel de sécurité, ce qui limiterait les incidents futurs.

Quant au 6 juin, les protocoles en place seront utilisés. À cause du personnel limité dans le laboratoire Rouge cette nuit, je pense que le nombre habituel de gardes devrait suffire. Une fois que les docteurs Vander Klei et Hallwell auront achevé l'expérience, ils partiront et le bâtiment sera verrouillé jusqu'à 3 heures du matin. Je prévois que personne ne reviendra de la cérémonie au domaine de Bayside avant 3 heures du matin. Chef de la sécurité,

Albert Day

Document de la Demi-lune N° 14



### La créature, humain muté, autrefois Leland Powell

#### Caractéristiques

CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	26	Puissance	99 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	4	Intuition	20 %
POU	10	Volonté	50 %

#### Valeurs dérivées

Impact	+ 2d6
Points de Vie	15

#### Compétences

Se Cacher	30 %
Athlétisme : saut	43 %

#### Combat

Morsure	40 %	dég. 1d4 + Impact
Griffes	50 %	dég. 1d6 + Impact

#### Perte de Santé Mentale

01/68

Après cinq minutes d'activité prolongée, la créature risque de s'effondrer. Si elle rate un test d'Endurance, elle meurt. Elle doit faire un test par minute d'activité extrême, y compris la course, le combat ou des actions similaires.

S'il réussit, il bondit hors de portée avant que la créature ne passe la main dans l'ouverture. S'il échoue, il est pris par surprise et ne peut pas réagir avant qu'il ne soit trop tard. La créature tente d'agripper l'investigateur, et ensuite de l'étrangler ou le blesser.

L'échec comme le succès rend la créature furieuse. Elle se met à baver et à haleter. Si elle n'a pas un investigateur dans ses griffes contre qui se défouler, la créature dirige sa colère contre la porte. Elle frappe encore et encore la porte de FOR 28 jusqu'à ce qu'elle cède (la FOR représente les gonds fragiles de la porte). Ensuite, elle fait un ravage dans le manoir tuant tous ceux qu'elle rencontre. C'est un moment idéal pour fuir.

### La créature, humain muté, autrefois Leland Powell

Un puissant cocktail de mutagènes de toutes sortes a transformé Leland Powell en une monstruosité baveuse. Son traitement aux mains d'Ambrose Mogens n'a laissé qu'une idée dans son esprit diminué : la vengeance, ou du moins ce qu'il comprend encore de la vengeance. Sa peau malade et putride brille des toxines secrétées par son corps brûlant de fièvre, luttant pour rester en vie. Des zébrures et des masses de chair noueuses se soulèvent et tressaillent sur tout son corps. Des muscles aux proportions inhumaines déforment sa silhouette, lui donnant force et vitesse ; des poumons déformés et un cœur étendu lui interdisent toute activité prolongée, et finiront par causer sa mort.

## Dans les profondeurs

Arrivés là, les investigateurs devraient se regrouper et décider d'un plan d'action. S'ils n'ont pas encore localisé Sydney Silver, ils sont contactés par Erasmus Driggs, qui leur dit de laisser tomber. Les exploits des investigateurs ont poussé Mogens à faire pression sur ses subordonnés et certains ont menacé Driggs, forçant l'éditeur à se désintéresser de son journaliste vedette et de l'affaire. Driggs paye sans problème ce qu'il doit aux investiga-

teurs, mais se lave les mains de toute l'histoire. Sans preuves concrètes, peu de journaux à New York s'y intéresseront. Ils connaissent tous l'influence de Mogens et ne se hasarderont pas sans être sûrs d'eux. Néanmoins, cela ne doit pas empêcher les investigateurs de tenter d'arrêter les viles machinations de la secte de la Demi-lune le 6 juin. S'ils ont découvert la cave secrète du domaine de Bayside, il leur incombe d'empêcher que de telles horreurs se reproduisent. Si le gardien souhaite terminer l'histoire après la dernière scène de l'aventure, il peut laisser les investigateurs rassembler assez de preuves pour condamner Mogens, publiquement et légalement, mais de telles preuves ne se trouvent que dans le laboratoire Rouge.

Si le gardien souhaite conserver Mogens comme méchant récurrent, il devrait expliciter ce qui est en jeu. Dans une guerre publique, une guerre de médias et de politique, Ambrose Mogens a l'avantage. Mais dans une guerre privée, l'influence du meneur de la secte de la Demi-lune est limitée. Dans ce cas, les investigateurs peuvent se glisser dans les laboratoires secrets et récupérer les victimes intactes, peut-être détruire le matériel et l'équipement de recherche en chemin. Cela retardera le programme de recherche d'Eugene Vander Klei de plusieurs années. Ainsi, les investigateurs remporteront la première bataille de leur guerre contre la secte de la Demi-lune.

## Mogens Institute for Advanced Studies, Yorkville

Les différents bâtiments de l'institut de recherche couvrent plusieurs blocs. La majorité des employés de ces bâtiments ne sont pas des membres de la secte de la Demi-lune. Seuls ceux impliqués dans les recherches secrètes, et quelques autres, sont des adorateurs.

Le laboratoire Rouge, ou laboratoire de recherche sur les humains, est situé dans le Bâtiment de Recherche Médicale (BRM). C'est le plus haut édifice de l'institution. Les étages supérieurs sont réservés pour les expé-

L'escalier menant à la salle secrète de Leland



rimentations secrètes sur les animaux, tous les étages inférieurs contenant des recherches publiques. Le laboratoire Rouge se trouve sous l'entrepôt du sous-sol. Le gardien peut le développer comme il le souhaite.

## Entrée

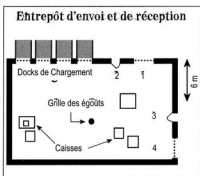
Le moyen le plus simple d'entrer dans le laboratoire souterrain est de passer par l'entrée des envois et réceptions, à l'arrière du bâtiment de 27 étages. Les quatre rampes partant de l'angle de la 81<sup>e</sup> rue est véhiculent vers l'entrepôt du sous-sol. Les véhicules livrant des fournitures et de l'équipement s'arrêtent contre un débarcadère. Durant la soirée, les quatre portes sont verrouillées. Une réussite spéciale en Métier : serrurerie est nécessaire pour les ouvrir.

Les autres façons d'entrer comprennent les égouts, qui mènent dans l'entrepôt, ou se faire passer pour des employés. Le gardien peut ajouter d'autres restrictions si nécessaire, ajoutant des scènes au scénario.

## Entrepôt d'envoi et de réception

Des caisses de fournitures de bureau ou de laboratoire remplissent ce vaste entrepôt. Le matériel est stocké dans les murs vert industriel en attendant d'être réclamés par le Département des Fournitures et Matériels. Plusieurs lampes aux larges réflecteurs métalliques sont toujours allumées, illuminant le sol de ciment selon des motifs circulaires. En plus des quatre portes du débarcadère, il y a deux ascenseurs et deux portes menant à des escaliers. Ils sont tous identifiés par des lettres peintes au pochoir.

- 1. Ascenseur du BRM.** Ce monte-charge, situé sur le mur sud, sert à transporter le matériel vers les niveaux supérieurs. Il ne peut pas descendre plus bas que l'entrepôt. Avant d'utiliser l'ascenseur, la porte extérieure et une porte de sécurité intérieure doivent être fermées. La porte extérieure, attachée au puits, est en métal. La porte intérieure, en lattes de bois, ressemblant à une palissade, est attachée au monte-charge.
- 2. Escalier du BRM.** La porte menant à cet escalier est déverrouillée durant la journée. L'escalier monte uniquement. Un test de Métier : serrurerie est nécessaire pour ouvrir la porte quand elle est verrouillée.
- 3. Ascenseur du générateur.** Ce monte-charge sur le mur accède au laboratoire Rouge sous le bâtiment. L'ascenseur fonctionne comme l'autre, si ce n'est que la porte extérieure est verrouillée. Seuls certains adorateurs ont la clé. Le reste du personnel n'est pas censé l'utiliser ; ils sont prévenus que la salle du générateur est dangereuse pour qui n'a pas la formation adéquate. Le verrou peut être ouvert avec une réussite spéciale en Métier : serrurerie.
- 4. Escalier du générateur.** Comme l'ascenseur du même nom, cet escalier est déguisé. Il descend vers le laboratoire Rouge. Comme pour l'ascenseur, la porte est verrouillée.



## Laboratoire Rouge

Le laboratoire Rouge est enterré vingt-quatre mètres en dessous de l'entrepôt d'envoi et de réception. Il a le même aspect, si ce n'est que toutes les caisses portent l'indication « Salle du Générateur ». De plus, l'entrepôt n'a qu'un ascenseur (dit « du générateur »), cinq portes et une zone grillagée où l'on stocke les médicaments.

Si les investigateurs ont choisi la nuit du 6 juin pour infiltrer le laboratoire, peu d'adorateurs sont présents. Ils sont tous partis assister au rituel dans le manoir Mogens du Queens, ne laissant qu'Eugene Vander Klei, son assistant Clifford Hallwell et deux gardes. Eugene a l'intention de faire une injection à Claude Porter à minuit, l'heure prévue pour commencer l'expérience. Une fois terminé, lui et son assistant partiront, ne laissant que les gardes sur place. Durant cette période, les gardes attendent Eugene dans le bureau de la sécurité. Eugene et son assistant sont dans le laboratoire, préparant l'injection. Claude est sous sédatifs, dans le labo de confinement.

- 5. Ascenseur du générateur.** Cf. 3.
- 6. Escalier du générateur.** Cf. 4.
- 7. Zone des cellules.** La porte de cette zone est barrée d'une rayure rouge. Pour les chercheurs, cette couleur est un rappel du danger. Il n'y a pas de vitre dans la porte. Sa surface est rayée et écaillée. Un test de Sciences de la vie : zoologie (ou une réussite spéciale en Connaissance) indique que des griffes ont pu faire ces traces. Une réussite spéciale en Métier : serrurerie est nécessaire pour ouvrir la porte. On n'entend aucun bruit derrière la porte. Il y a six cellules dans cette section du laboratoire, cinq d'entre elles étant verrouillées. La porte de la cellule 6 est ouverte. Chaque porte a une vitre étroite, assez large pour localiser son occupant, mais pas assez pour y passer la main. Une bande rouge est peinte sur chaque porte. Une réussite spéciale de Métier : serrurerie est nécessaire pour ouvrir la serrure. Les portes solides en acier ont FOR 45. Quoique cinq cellules soient verrouillées, la plupart sont vides. Ces petites pièces contiennent un lit et une seule lumière, qui s'allume depuis le couloir.
  - La porte du couloir est ouverte.
  - La lumière de la cellule 5 est allumée, et la porte est elle aussi ouverte. La pièce est prête pour le retour de Claude Porter, une fois qu'il aura reçu son injection.

## Gardes de l'institution Mogens

Trois gardes patrouillent l'institut. Ils font le tour de chaque bâtiment toutes les heures, vérifiant les portes et les personnes louches.

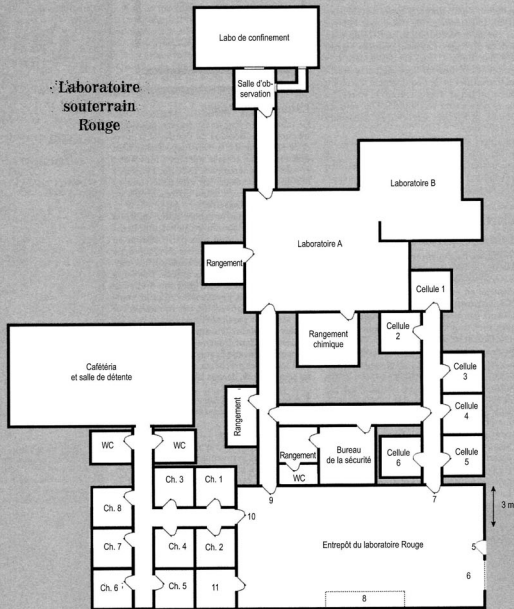
Caractéristiques			
Garde	1	2	3
CON	13	12	12
DEX	14	13	12
FOR	12	13	11
INT	10	09	12
POU	11	12	10

Valeurs dérivées			
Garde	1	2	3
Impact	0	+1d4	0
Points de Vie	13	13	12

Compétences		
Athlétisme		30 %
Trouver Objet Caché		40 %

Combat		
Revolver cal.38	35 %	dég. 1d10

**Laboratoire  
souterrain  
Rouge**



Document de la *Demi-lune*  
N° 16

- La cellule 3 a un occupant. Quand on s'approche, la cellule est dans le noir. L'interrupteur doit être actionné pour voir ce qui se trouve à l'intérieur. Un test réussi d'Écouter permet aux investigateurs d'entendre un son de gargouillis. Toute personne plaçant son oreille sur la porte l'entend automatiquement, mais cela provoque l'agitation de l'occupant de la cellule. Il se projette immédiatement contre la porte, envoyant l'investigateur

rouler en arrière à moins qu'il ne réussisse un test d'Athlétisme. Un échec inflige 1d3 points de dégâts; un échec de 96-00 étourdit l'investigateur.

À l'intérieur est enfermée une créature similaire à Leland Powell. Dans ce cas, l'expérience a été conduite sur un vagabond trouvé dans le Lower East Side.

Après cinq minutes d'activité prolongée, la créature risque de s'effondrer. Si elle rate un test d'Endurance, elle meurt. Elle doit faire

un test par minute d'activité extrême, y compris la course, le combat ou des actions similaires.

- Allumer la lumière perturbe également l'occupant de la cellule. Une fois en colère, il tente de défoncer la porte jusqu'à l'épuisement. Si le bruit de la créature est étouffé par la porte, ce n'est plus le cas des coups contre la porte. Un garde entend le son avec une réussite spéciale en Écouter. En l'entendant, l'un des deux gardes vient voir ce qui se passe.

**8. Réserve pharmaceutique.** Cette zone est entourée d'un grillage métallique de 4 mètres de haut, fermé aussi sur le dessus. Une porte cadenassée prohibe l'entrée. Protégées par la grille se trouvent des étagères de bouteilles et des boîtes en carton. Un test réussi de Sciences de la vie : pharmacologie est nécessaire pour reconnaître une pharmacie bien garnie, avec de nombreux médicaments rares. Des pinces permettent de pratiquer une ouverture dans le grillage. Une coupe-boulon peut

sectionner le cadenas avec un test de FOR (Bonus de 20%) sur la table de résistance contre sa FOR 35. Un test de Métier : serrurerie fonctionne également.

Des centaines de médicaments et de produits chimiques sont entassés là. Si les investigateurs réussissent un test de Sciences de la vie : pharmacologie ou de Sciences formelles : chimie, ils trouvent des objets allant de l'ordinaire au complètement inconnu (puisque Eugene Vander Klei en a inventé certains). Un test de Mythe de Cthulhu combiné à un test réussi de Sciences de la vie : pharmacologie indique que certains de ces objets sont de nature ésotérique. Détruire cette vaste réserve pharmaceutique pourrait handicaper le projet. Un test d'Intuition le révèle.

**9. Zone du laboratoire.** Une seule bande bleue est peinte sur cette porte sans vitre. La couleur bleue indique un danger réduit. Elle mène aux laboratoires. La porte paraît intacte et, comme les autres, elle est verrouillée. Une réussite spéciale Métier : serrurerie est nécessaire pour l'ouvrir. On n'entend aucun bruit provenant de l'autre côté.

La porte à l'extrémité nord du couloir est coincée ouverte, laissant une vue dégagée du laboratoire s'étendant derrière. Plusieurs paillasses sont couvertes de supports pleins de tubes contenant des liquides et des produits de toutes les couleurs. Il y a plusieurs grands récipients remplis à ras bord de liquides bouillonnants. Un capharnaüm de tuyaux en caoutchouc et de tubes en verre les relie dans une toile confuse. Ici et là, des machines bourdonnent et vibrent en poursuivant leurs tâches mystérieuses. Et sur tous les murs s'affichent des diagrammes ou des schémas. Un corps disséqué est étendu sur une table. Il souffre lui aussi de malformations grotesques ; comme la créature qu'est devenu Leland. Le voir requiert un test de Santé mentale.

Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer les boutons d'alarme sur presque chaque mur. Eugene et son assistant sont dans la partie B du laboratoire, préparant le sérum mutagène à verser dans une seringue d'une taille effrayante en soi. À 23 h 50, ils se rendront dans le labo de confinement pour terminer leur affreuse besogne à minuit. Eugene fait l'injection, pendant que Clifford attend dans la salle d'observation.

Si l'un d'entre eux remarque ou rencontre les investigateurs, ils activent l'alarme la plus proche. Clifford se battra jusqu'à la mort pour protéger le projet. Eugene préfère fuir, comprenant sa propre importance.

**10. Dortoir.** Continuant la logique des couleurs, cette porte sans vitre est barrée d'une bande verte, ce qui indique une absence de danger. Comme les autres, elle est verrouillée et silencieuse. Elle s'ouvre avec une réussite spéciale Métier : serrurerie. Cette zone accueille les chercheurs, leur offrant un appartement exigü à chacun, des douches et une cantine. Pendant la journée, un cuisinier prépare le petit-déjeuner, le dîner et le souper. Le reste du temps, les adorateurs doivent se débrouiller seuls. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant dans cette zone, quoique le gardien puisse la développer s'il est inspiré.

## Seconde créature

### Caractéristiques

CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	25	Puissance	99 %
TAI	16	Corpuulence	80 %
INT	03	Intuition	15 %
POU	09	Volonté	45 %

### Valeurs dérivées

Impact	+ 2d6
Points de Vie	14

### Compétences

Se Cacher	34 %
Athlétisme : saut	44 %

### Combat

Morsure	40 %	dég. 1d4 + Impact
---------	------	-------------------

### Parte de Santé Mentale

0/1d8



**Clifford Hallwell,**  
assistant dévoué,  
28 ans

### Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpuulence	65 %
EDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

### Valeurs dérivées

Impact	+ 1d4
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

### Compétences

Sciences de la vie :	
- biochimie	46 %
- biologie	40 %
- pharmacologie	56 %
Sciences formelles : chimie	45 %
Mythe de Cthulhu	4 %
Bibliothèque	49 %
Médecine	65 %
Sciences occultes	22 %

### Langues

Latin	15 %
-------	------



Expériences dans le laboratoire Rouge

## Gardes

### Caractéristiques

Garde	1	2
CON	12	13
DEX	12	11
FOR	11	12
INT	10	09
POU	09	08

### Valeurs dérivées

Garde	1	2
Impact	+104	+104
Points de Vie	13	13

### Compétences

Athlétisme	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

### Combat

Revolver cal.38	35 %	dég. 1d10
-----------------	------	-----------

**11. Bureau.** Une vitre sur la porte dévoile l'intérieur du bureau. La seule lumière est celle qui traverse la porte depuis l'entrepôt. Elle est suffisante pour discerner un bureau en métal à la surface encombrée de papiers et trois fichiers. Un nom est gravé sur une plaque posée sur le bureau. Une réussite spéciale en Trouver Objet Caché permet de le lire de l'extérieur: Dr Vander Klei. On peut ouvrir la porte avec une réussite spéciale Métier: serrurerie.

- Sur le bureau d'Eugene sont entassés plusieurs rapports ordinaires traitant de l'inventaire et du personnel du laboratoire. L'insignifiance de ces documents apparaît rapidement à quiconque réussit un test de Connaissance ou d'une compétence appropriée.

- Dans le tiroir central du bureau se trouve une chaîne où sont enfilées des clés de rechange. Il y a des doubles dans le bureau de la sécurité, mais Eugene en garde lui aussi. Il y a un document intitulé « Logement ». Il contient huit noms, chacun assigné à un appartement. Si désiré, le gardien peut choisir les noms pour remplir les besoins du scénario.

- Dans le tiroir supérieur droit du bureau se trouve la formule du dernier sérum mutagène en date. Sa complexité impose un test combiné de Sciences de la vie: biochimie, Médecine et Mythe de Cthulhu pour la déchiffrer. Les investigateurs réussissant un test de Connaissance comprennent que les notes et les chiffres sont probablement le sérum mutagène, sans aucune indication de son fonctionnement.

- Le tiroir contient également une copie du sort Enchanter un sérum. Eugene se sert de ce sort pour accélérer les propriétés mutagènes de son sérum. Seul des investigateurs ayant compris la formule peuvent réaliser le but de ce sort. Les autres doivent l'étudier pour le comprendre, bien que cela ne les aide pas pour autant à déchiffrer la formule.

## Nouveau sort: Enchanter un Sérum

Enchanter un Sérum améliore une mixture pharmacologique, accélérant son interaction avec le sujet sur laquelle elle est utilisée. La vitesse d'effet normale est multipliée par 10. Par exemple, un médicament agissant normalement en 10 heures produit des effets en seulement 1 heure. Lancer ce sort prend 2 heures et coûte 2 POU. Chaque fois qu'il lance le sort, le mage perd 1d3 points de Santé Mentale

- Le tiroir du bas contient un automatique cal. 45. Eugene le garde en cas d'urgence. Il y a également une pleine boîte de munitions.
- Après avoir lu les documents du bureau, si les investigateurs ne l'ont pas compris d'eux-mêmes, ils peuvent faire un test d'Intuition pour réaliser qu'Eugene est une composante essentielle du projet et que sa mort l'interromprait pendant de nombreuses années.

## Bureau de la sécurité

Dans le couloir entre le laboratoire et les cellules se trouve le centre de contrôle de la sécurité du laboratoire. La porte de ce bureau est normalement fermée. Un bureau métallique, trois chaises et deux fichiers meublent la pièce. Une carte du laboratoire est accrochée sur le mur sud, ainsi qu'un large anneau de clés. Chaque nuit à l'exception du 6 juin, les gardes sortent, marchent dans les couloirs, vérifient les portes et qu'il n'y a rien d'anormal. Mais les circonstances particulières du 6 juin font qu'ils restent dans le bureau, à jouer aux cartes en attendant qu'Eugene parte.

Panneau de contrôle de la sécurité



Cette pièce abrite également le panneau de contrôle d'où l'on peut déclencher des explosifs placés dans les murs du laboratoire Rouge. Activer le compte à rebours nécessite deux clés distinctes, portées chacune par un gardé. Il faut également engager trois interrupteurs liés. Une fois déclenché, le processus ne peut plus être arrêté. Cinq minutes plus tard, le laboratoire explose dans un tourbillon de pierre et de feu. Le système de sécurité de dernière mesure est conçu pour incinérer et faire s'effondrer toute la structure du laboratoire Rouge, tout en préservant le bâtiment en surface (même s'il sera secoué). Mogens a ordonné que ce système ne soit utilisé que dans les pires circonstances. Toutes les autres démarches possibles doivent être tentées avant d'y recourir. Si un investigateur réussit un test de Métier: électricité, il décrypte la fonction du panneau de contrôle. Cependant, il ne peut pas déduire l'étendue exacte de l'explosion.

## Un nouveau jour

Il y a plusieurs issues possibles à ce scénario. La résolution ayant la meilleure catharsis pour les investigateurs et la plus belle fin consiste à sauver Claude Porter avant qu'on ne lui injecte le sérum, et à apporter des preuves à la police et aux journaux qui révèlent ce qui se passe au Mogens Institute for Advanced Studies. Il faut une quantité considérable de preuves pour accomplir cela, puisque la police ne débarquera pas dans le Bâtiment de Recherche Médicale sur la simple parole des investigateurs. Mogens est une personnalité publique trop importante pour cela. Même si les investigateurs amènent des documents et des cadavres inhumains à la police, il y a toujours peu de preuves les reliant à Mogens. Après tout, les documents peuvent être falsifiés et il n'y a aucune preuve physique liant un corps mutant à Mogens.

## Contrecarrer Mogens

Les investigateurs ont besoins de photographies et de la confession d'une personne haut placée dans le système de Mogens, comme Eugene ou Clifford ou un autre adorateur. Ce n'est pas sans risque, car Mogens n'hésitera pas à faire tuer ces témoins. Ces preuves seraient accablantes, au point de prouver les expériences inhumaines. Si les investigateurs réussissent et font chuter l'empire Mogens, ils devraient recevoir en récompense 1 point d'Aplomb et 2 % en Mythe de Cthulhu, ainsi que l'attention du public qui les placera instantanément sous les projecteurs de New York, voire du monde, augmentant leur Crédit de 10 %. De plus, contrecarrer Mogens empêchera sa puissance de s'accumuler dans les années à venir.

## Piéger un sorcier

Même si les investigateurs arrivent à prouver que Mogens est derrière les effroyables expérimentations, l'amener à un procès est extrêmement difficile. Il a vécu assez longtemps pour éviter de se faire facilement piéger. Au premier signe qu'il pourrait être accusé, il disparaît et réapparaît ailleurs sous une autre

identité. Dans ce cas, alors les investigateurs peuvent avoir provoqué plus de problèmes qu'ils n'en ont résolus. Le premier refuge de Mogens sera l'Europe. La marée montante de tensions lui convient. Et, dans quelques années, il pourra à nouveau pratiquer son art, sans entrave. Si le gardien joue une campagne suivie, le retour de Mogens est inévitable. Évoquer ses pérégrinations aux joueurs produira une ironie dramatique, puisque si les investigateurs ne savent rien des événements qui se déroulent bientôt en Allemagne fasciste, ce n'est pas le cas des joueurs. Il est inutile de les pénaliser pour cela, la réalisation de ce qui les attend étant bien suffisante pour hanter leurs nuits.

## Mettre un terme aux expériences

Une autre conclusion possible du scénario est que les investigateurs mettent un terme aux expériences en détruisant l'essentiel du matériel de recherche, en supprimant des employés centraux comme Eugene ou en anéantissant le laboratoire Rouge. En cas de réussite, les investigateurs devraient recevoir 1d6 points de Santé Mentale, mais ils restent des héros anonymes, la cité ne sachant pas à quoi elle a échappé. S'ils sauvent Claude, il devient un allié fidèle, toujours prêt à aider les investigateurs, du moins jusqu'à ce qu'il se décide à déménager en Californie où il n'y a pas de monstres.

Arrêter l'expérience ne signifie pas pour autant que Mogens ait été battu. Sa place dans la société lui assure l'impunité; il va établir son laboratoire ailleurs et finira par reprendre ses expériences. De plus, Mogens n'est pas du genre à oublier et pardonner, Leland Powell en est la preuve. S'il n'est pas arrêté, l'une de ses priorités sera de rendre aux investigateurs la monnaie de leur pièce. Dans les années à venir, Mogens deviendra un membre actif du programme eugénique des États-Unis d'Amérique, où il se fera l'avocat de lois qui supprimeront les 10 % inférieurs de la population américaine. Il sera un membre dirigeant de la Troisième Conférence Internationale sur l'Eugénisme, où les États-Unis et de nombreuses autres nations, dont l'Allemagne, partagent des informations, des études pseudo-scientifiques et des technologies permettant de contrôler les « couches basses » de l'humanité. Une fois encore, ce résultat peut être dévoilé au fil du temps, laissant les joueurs comprendre ce qui échappe aux investigateurs.

## Échec complet

Si les investigateurs échouent à sauver Claude et à arrêter les expériences, alors il est probable que Mogens va les poursuivre et les éliminer ou, du moins, les utiliser pour ses expériences. Dans ce cas, les investigateurs subissent une perte de 1d4 points de Santé Mentale, à cause de la réalisation que ce n'est qu'une question de temps avant que la secte de la Demi-lune n'exerce sa vengeance. Les investigateurs se sont fait un ennemi mortel, qui ne s'arrêtera devant rien jusqu'à ce que sa soif de revanche soit apaisée par leur mort. Le gardien ne doit pas oublier que Mogens a des laboratoires sur les îles Hoffman et Swinburne.



# Transgression

*Il avait dit que son portail ne pourrait maintenir ouvert le point entre ce monde et le nôtre pendant quelques minutes. Je savais que même quelques minutes étaient bien trop longtemps. Ce qu'Effram avait vu comme une transcendance de la nature était en réalité une transgression contre la nature.*

Rudolph Pearson



## L'affiche

### Effram Harris

Effram Harris est un scientifique passionné. Il a disparu depuis quelque temps. En réalité, il se consacre corps et âme à la mise au point du Transgresseur Multi-dimensionnel.

### Richard Stempel

Richard Stempel est le directeur de la centrale électrique de Hell Gate. Les fréquentes coupures de courant l'ont mis sur le devant de la sellette et il risque sa place. Il pourra permettre de retrouver Harris.

### Le transgresseur Multi-Dimensionnel

Cette machine a été imaginée par Harold Lapham au début du siècle. Les plans ont été remis à Effram Harris par un scientifique russe, Luca Dyakonov. C'est un portail dimensionnel qui fonctionne, mais demande une énorme quantité d'énergie pour fonctionner, même brièvement.

## Eh quelques mots...

Le professeur Effram Harris, un vieil ami du professeur Rudolph Pearson, a disparu. Celui-ci est entré en possession de schémas d'une machine pouvant « révolutionner les transports de la même façon que le télégraphe a révolutionné les communications » en 1921. Harris a passé des mois en recherche sur les théories inhabituelles sur lesquelles la machine reposait. Cela le conduisit dans un monde de science et de métaphysique. La construction de l'engin nécessitait de nombreux composants étranges, dont il dut fabriquer la plupart et bricoler les autres à partir de technologies existantes.

À ces fins, il loua un entrepôt dans le district de Gashouse, où il commença la construction. Après une série d'échecs et de succès mineurs, il allait réussir à achever un « portail dimensionnel » fonctionnel. Mais alors, il cessa de se présenter à Columbia, manquant les exposés et les réunions, se consacrant entièrement à sa découverte.

## Implication des investigateurs

- Un des investigateurs peut connaître Rudolph Pearson. Celui-ci lui demandera un coup de main discret pour retrouver Effram Harris, car pour ne pas impliquer l'université, il souhaite ne pas faire appel à la police
- La curiosité des investigateurs peut être éveillée avec les apparitions de balles de base-ball numérotées et signées dans divers endroits incongrus de la ville. Ce qui pourra les mettre sur la piste d'Effram

## Enjeux et récompenses

### • Retrouver Effram Harris

Effram Harris a loué un vieil entrepôt afin de mener ses expériences sur le transgresseur multi-dimensionnel. Il est possible de le localiser grâce aux baisses d'électricité. Il est tellement pris par son travail qu'il a totalement oublié ses obligations autres.

### • Mettre un terme à ses expériences ?

Les investigateurs seront confrontés à un choix : soit aider Effram dans ses expériences, soit tenter de l'arrêter. Quelles sont les implications d'avoir à disposition une porte dimensionnelle que l'on ne contrôle presque pas ?

## Ambiance

Ce court scénario met en avant l'obsession d'un scientifique pour sa passion. Effram n'est pas fou au sens traditionnel de L'Appel de Cthulhu ; il est simplement obsédé par ses travaux. De fait, il n'a aucun regard sur les conséquences qu'ils peuvent avoir.

Par ailleurs, le scénario se déroule dans 2 cadres très différents : L'Université de Columbia, qui est plutôt bourgeois, et le quartier de Gashouse qui est pauvre. Jouer sur ces deux ambiances pour mettre en avant le détachement d'Effram par rapport à la réalité est conseillé.

## Fiche technique

Investigation	●●●●
Action	●●●●
Exploration	●●●●
Interaction	●●●●
Mythe	●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⊙⊙
Nombre de joueurs	↑↑↑
Type de personnages	Enquêteurs
Epoque	Années 20

## Introduction

Le gardien devrait connaître les lieux visités dans ce scénario. Il se déroule principalement à l'université Columbia et dans l'entrepôt d'Effram Harris du district de Gashouse. Pour renforcer la dichotomie entre le quartier de classe moyenne supérieure où se trouve Columbia et celui infesté de cliapiers et d'usines délabrées de Gashouse, le gardien devrait insister sur les descriptions de chacun. Il peut aussi rendre plus difficile le déplacement jusqu'au district de Gashouse, puisque certains taxis refusent de s'aventurer dans ce quartier.

Bien que le scénario ait lieu durant les années 20, le gardien peut changer la date comme il le souhaite. De même, il n'y a pas de période de temps donnée durant laquelle les investigateurs doivent résoudre le mystère. Cela permet au gardien de développer l'aventure à sa guise, promenant les investigateurs dans la Grosse Pomme aussi longtemps qu'il le désire. Le seul facteur à considérer est la mort d'Effram Harris. Si les investigateurs prennent trop de temps, il risque de se servir de sa machine et de se perdre sur un autre monde ou dans un autre univers. Si, et quand, cela arrive est laissé au gardien.

## Informations pour le gardien

Le professeur Effram Harris, un vieil ami du professeur Rudolph Pearson, a disparu. Les deux érudits travaillaient à l'université Columbia, quoique Harris soit un physicien ayant peu d'affinités pour les livres que dévore Pearson. Harris se moque souvent de Pearson en lui disant qu'il passe trop de temps à lire et qu'il a trop d'imagination. Pourtant, les deux hommes ont plus de points communs qu'ils ne le réalisent. Harris a également une imagination débordante, qui va lui causer des problèmes.

Durant le symposium de l'université Columbia de 1921, intitulé « Physique et Nature », Effram Harris a rencontré un physicien russe appelé Luca Dyakonov. Le Russe a prétendu avoir les schémas d'une machine pouvant révolutionner les transports de la même façon que le télégraphe a révolutionné les communications. Selon Dyakonov, « là où le télégraphe avait réduit le monde, sa machine allait réduire l'univers ». Bien sûr, il avait fait plusieurs essais pour construire l'engin, mais elles avaient toutes échoué à cause du manque de matériel. Et il était prêt à donner des schémas gratuitement à Harris à condition que son nom soit mentionné s'il arrivait à construire la machine. De telles prétentions intriguèrent Harris, et il n'hésita pas à prendre les plans, promettant de partager la gloire avec le Russe une fois qu'il aurait un prototype fonctionnel.

Après avoir examiné les plans et le concept de l'engin, Harris a passé des mois en recherche sur les théories inhabituelles sur lesquelles la machine reposait. Cela le conduisit dans un monde de science et de métaphysique. Décidé, il poursuivit sans crainte.

La construction de l'engin nécessitait de nombreux composants étranges, dont il dut fabriquer la plupart et bricoler les autres à partir de technologies existantes. Dans certains cas, Harris eut à revoir certaines parties pour compenser les composants qu'il ne pouvait pas obtenir, même s'ils existaient. En fin de compte, Harris était obsédé par le génie et l'unicité de ce qu'il appela le « portail dimensionnel ».

Assurément, Harris n'était pas sûr de pouvoir produire un prototype fonctionnel, mais il était certain de ne pas y arriver dans son laboratoire physique de Columbia. Alors, il loua un entrepôt dans le district de Gashouse, où il commença la construction. Après une série d'échecs et de succès mineurs, il allait réussir à achever un « portail dimensionnel » fonctionnel. Mais alors, il cessa de se présenter à Columbia, manquant les exposés et les réunions. Le directeur du département avait déjà vécu des périodes de ce genre avec Harris, mais cette fois le physicien n'était pas dans son laboratoire. C'était inhabituel, mais il hésita à contacter la police parce qu'il ne savait pas comment rapporter la disparition d'un physicien sujet aux sessions de travail obsessionnelles.

## Trouver le professeur

Si les investigateurs et Rudolph Pearson se connaissent (cf. la description de l'université Columbia, page 29), alors il se tournera vers eux pour l'aider à trouver Harris. Sinon, des investigateurs ayant des contacts dans la ville pourraient se voir demander d'enquêter sur les étranges coupures d'électricité du district de Gashouse, provoquées par la quantité d'énergie nécessaire pour faire fonctionner le prototype ne serait-ce que quelques minutes. Bien sûr, la nouvelle de l'apparition étrange de balles pourrait intriguer les investigateurs. Pour tester sa machine, Harris a lancé des balles dans le portail, chacune numérotée et portant sa signature. Durant ces tests, il utilise de petites quantités d'électricité pour ouvrir le portail inter-dimensionnel, ce qui fait que les balles apparaissent dans les environs de New York. Certaines arrivent dans des salons du Bronx, d'autres dans des coffres-forts. Comme l'écriture d'Harris est difficile à lire, personne n'a pu décrypter sa signature. Un test de Sciences formelles : cryptographie permet de reconnaître la signature comme étant celle de Harris. Si aucune de ces suggestions n'est utilisable, le gardien peut concocter une raison valable pour attirer les investigateurs à l'université Columbia.

## Coupures dans le quartier de la vieille gazière

Durant la semaine, les plaintes de plusieurs propriétaires d'usines se sont accumulées envers la centrale de Hell Gate, à propos des coupures d'électricité et de la perte de production subséquente. Bien que les autorités aient été prévenues, personne à la centrale n'a été capable d'isoler le problème. Richard Stemple, directeur de la centrale de Hell Gate, a déclaré : *Une vieille usine ou un gros équipement tire trop de puissance. Le problème ne vient pas de notre côté. Quelqu'un dans le district utilise un équipement défectueux. C'est la cause des coupures.* Stemple nous a assuré que tout était fait pour trouver la source des problèmes et le corriger. Le problème reste complexe à ce jour, et aucun propriétaire d'usine ne s'est manifesté pour en assumer la responsabilité.

New York Telegram, Vivian Torelli

Document de Transgression N° 1

## Elle sort du parc!

Madame Haley, de la pointe de Clason, a signalé à la police locale qu'elle a trouvé une balle de base-ball dans un de ses coffres de vêtements pourtant fermé à clef. La raison de son rapport est qu'elle craint que quelqu'un se soit introduit chez elle et l'ait placée là.

*Beaucoup d'événements étranges ont eu lieu à la Pointe ces derniers temps, nous a dit Mme Haley. Les gens rôdent dans le noir, et regardent par les fenêtres. La balle n'est qu'une chose de plus, et il est temps de réagir.* La police n'a pas souhaité faire de commentaire sur la question, si ce n'est qu'il n'y avait pas trace d'effraction chez Mme Haley. Les investigations à propos de cette mystérieuse balle sont toujours en cours.

New York Evening Post, la rédaction

Document de Transgression N° 2



Le précieux trophée d'Effram

## Physique étrange

### Université Columbia

Broadway av. & 116<sup>e</sup> rue

Quelle que soit la façon dont les investigateurs soient amenés dans le scénario, ils devraient arriver à l'université Columbia, soit pour interroger quelqu'un sur les causes potentielles des coupures de courant secouant la ville, soit en ayant décrypté la signature de Harris sur les balles de base-ball, soit après avoir été contactés directement par Pearson. Une fois à l'université, ils sont rapidement conduits à Pearson, qui est connu comme étant l'un des proches associés de Harris. Ils apprennent alors son comportement étrange au cours des derniers mois, étrange même pour lui. Interroger Pearson donne également l'adresse du domicile de Harris : appartement 414, Manhasset Apartments à Manhattanville. Il confirme que le gribouillis sur la balle appartient bien au professeur manquant, mais c'est le genre de chose qui ne surprend pas Pearson de la part de Harris. De plus, les investigateurs sont conduits au bureau d'Harris pour voir s'ils trouvent quelque chose d'intéressant.

### Explorer le bureau d'Effram

Le bureau d'Effram Harris est un monceau de journaux, de textes, de tasses de café, de notes manuscrites dans un gribouillis illisible et de phénoménales piles de mémoires d'étudiants. Un test réussi de Trouver Objet Caché et environ une heure de fouille permettent de dénicher un article de journal parlant de coupures de courant dans le district de Gashouse (document de *Transgression* N° 1), un autre article décrivant comment une habitante de la Pointe de Clason a découvert une balle de base-ball dans un coffre fermé à clef (document de *Transgression* N° 2) et un accord de location pour un entrepôt sur 22<sup>e</sup> rue est dans le district de Gashouse (document de *Transgression* N° 3). L'accord est minimal, rien de plus qu'un engagement manuscrit. Un investigateur réussissant un test de Droit (avec un bonus de +20%) comprend que l'accord est délibérément vague. Clairement, le propriétaire n'a pas l'intention de le faire respecter par un procès. Ce sont plutôt des brutes et des voyous qui assureront le paiement si nécessaire. En fait, il est peu probable que le propriétaire a employé son vrai nom. Si un investigateur fait un test de Bibliothèque sur la somme de notes trouvées, une ressort. Elle décrit une machine réquerant une immense quantité d'énergie pour fonctionner, suivit de calculs aboutissant à une durée d'environ une minute. Isolée, la note n'a pas grand sens.

Une autre heure de fouille et un test réussi de Trouver Objet Caché permettent de trouver un bout de papier où Harris a consigné quelques changements dans la conception de la machine. Un test combiné et Sciences formelles : physique et de Métier : électronique révèle que ce schéma partiel appartient à un diagramme plus vaste et que certains composants sont des inventions totalement nouvelles. Si les investigateurs n'arrivent pas à déchiffrer le schéma, des professeurs de Columbia peuvent certainement les aider.

### Accord de location

*J'accepte de louer la propriété du 180, 23<sup>e</sup> rue est à un loyer mensuel de 120 dollars. 60 jours de préavis sont exigés avant de mettre un terme à cet accord de location.*

Propriétaire : Howard Mason

Locataire : Effram Harris

Document de *Transgression* N° 3

Une fois le diagramme partiel analysé, un test de Mythe de Cthulhu fournit à l'investigateur une compréhension limitée de la machine dans son ensemble. Il semble que la monstruosité électronique agisse d'une façon similaire à un sort de Portail (cf. le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*, p. 184), à la différence qu'il est capable de transgresser les frontières dimensionnelles. Le potentiel d'un tel engin est aussi formidable que dangereux, l'exploration des régions inconnues de la réalité pouvant éveiller bien des choses affreuses.

### Visite à Hell Gate

Si les investigateurs se rendent à la centrale de Hell Gate, le gardien devrait insister sur la taille massive des dynamos qui fournissent l'électricité à tout New York. Il est assez facile de se perdre dans le complexe, ses machines imposantes et ses endroits dangereux. Cependant, la principale difficulté est encore d'entrer. Le directeur de la centrale, Richard Stemple est fatigué de parler à des journalistes, et refuse de rencontrer les investigateurs s'ils se présentent comme tels. En fait, Stemple est réticent à discuter de ce sujet avec n'importe qui, mis à part la police. Ils doivent réussir un test de Baratin à l'interphone de l'entrée pour convaincre Stemple de les voir. Le gardien devrait n'autoriser qu'une tentative par jour, dont la difficulté augmenterait de jour en jour, à mesure que la patience du directeur décroît.

Si les investigateurs sont assez persuasifs et rencontrent Stemple, il ne répond qu'aux questions directes, et généralement par « Nous travaillons là-dessus ». Il ne compte pas partager ses informations, surtout si son travail est en jeu. Un test de Psychologie indique que Stemple a d'autres problèmes que les coupures. Cette information, combinée à un test d'Intuition, dirige un investigateur vers les tapotements nerveux et les réponses mitigées de Stemple, qui indiquent qu'il a peur de perdre son poste. S'il est tranquillisé, et si les investigateurs lui assurent qu'ils peuvent l'aider, il explique que le problème se situe quelque part entre la 23<sup>e</sup> rue est et la 24<sup>e</sup> rue est dans le district de Gashouse. C'est tout ce qu'il sait, mais l'offre d'assistance soulage visiblement une partie de son anxiété.

### L'entrepôt

Une fois que les investigateurs ont localisé l'entrepôt de Harris, le plus prudent est de le visiter. Quand les coupures ont commencé,

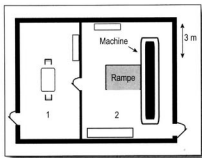
Harris avait déjà brièvement ouvert le portail vers des lieux inconnus et récupéré un artefact. C'est au gardien de déterminer si Harris se prépare à ouvrir une porte prolongée, ce qui provoquerait une panne de courant dans tous l'East Side de Manhattan, ou si les investigateurs rencontrent un physicien obsédé en train d'ouvrir un portail sur une distance dépassant l'imagination.

Quand les investigateurs arrivent, Effram Harris est dans l'entrepôt. Il se méfie des étrangers qui frappent à la porte pour demander à lui parler. En fait, il refusera immédiatement de parler à toute personne qu'il ne connaît pas, répondant « Laissez-moi tranquille ! Je n'ai pas le temps de parler pour l'instant. » Il claque la porte et la verrouille. Insister ne le fera pas ouvrir, à moins de mentionner le nom de Rudolph Pearson. Dans ce cas, Harris ouvre la porte, s'enquiert de son ami, et laisse entrer les investigateurs, empressés de leur montrer sa création.

L'entrepôt décrépit est divisé en deux pièces. À une époque, il a dû servir à une fin bien précise. Quand le voisinage a décliné, de nombreuses entreprises sont parties, laissant derrière elles des carcasses vides et souvent inutilisables. Néanmoins, le bâtiment convient aux besoins de Harris malgré son état actuel.

**1. Accueil.** Cette salle a visiblement servi d'accueil à une époque. Maintenant, elle contient une table et une unique lampe pendue au plafond. Deux chaises sont pressées contre la table, et un objet enveloppé dans une couverture est posé sur la table. Une grande fenêtre a été murée. L'une des premières tâches de Harris a été de sceller toutes les entrées du bâtiment, à l'exception des portes avant et arrière (toutes deux de FOR 30).

**2. Atelier.** Pour faire de la place pour son engin disproportionné, Harris a débarrassé ce qui était autrefois un atelier de fabrication et l'a transformé en laboratoire. La pièce est pleine d'appareils électriques et mécaniques, de boîtes à outils, de plans, de schémas et d'innombrables caisses. Au milieu de tout cela, haut de presque quatre mètres, se dresse une machine circulaire, qui ressemble à un anneau évidé, entouré de câbles, de fils de cuivre et de gros aimants. Des cordes d'amarrage partent de sa base et des côtés, ainsi que ce qui ressemble à des câbles électriques. Un large panneau de contrôle se trouve devant, avec des jauges, des interrupteurs et des cadrons. Le tout semble fait de bric et de broc.



## Le trophée

Si Harris invite les fouineurs dans l'entrepôt, il dévoile promptement l'objet enroulé dans une couverture sur la table de l'accueil. Il leur dit que c'est le plus bel objet qu'il n'ait jamais vu, et leur montre avec fierté, blotti dans ses bras comme un parent pourrait présenter un nouveau-né. Toute personne regardant ce mystérieux objet ovoïde doit obtenir une réussite spéciale en Volonté. Si un investigateur échoue, il a un geste de recul dû à une profonde révolusion. Harris ne se rend compte de rien, tellement il est accaparé par son trophée. Les investigateurs réussissant leur test éprouvent une étrange attraction, un désir de protéger l'objet.

Une fois que Harris pose l'objet sur la table, les investigateurs peuvent l'examiner, du moins s'ils ne sont pas dégoûtés. Un autre test pour surmonter la révolusion peut être fait toutes les vingt-quatre heures. La surface de l'objet est froide et emplit de ténèbres; elle ne réfléchit pas la lumière. D'étranges symboles sont gravés sur sa surface. Il s'agit assurément d'une langue inconnue, mais aucun moyen terrestre ne permet de s'en assurer. Harris n'est même pas sûr de l'endroit où il l'a trouvé. Il a simplement ouvert le portail, l'a franchi et est revenu avec la chose.

Harris ne le sait pas, mais son trophée est en réalité une « pierre de vie ». Elle ne vient pas seulement d'un autre monde, mais d'un autre univers. L'objet en forme d'œuf contient la force vitale d'un être extraterrestre; c'est ce qui cause l'attraction et la révolusion. Pour libérer l'effroyable créature, il faut réciter l'incantation gravée à la surface. Décoder cette langue cryptique est un projet en soi, nécessitant de longues recherches et plusieurs tests réussis de Sciences formelles: cryptographie. La difficulté de la tâche, le temps à y consacrer et la forme exacte de l'entité libérée sont laissés à la discrétion du gardien. Cela peut être un scénario intéressant, mais c'est une autre histoire.

## Ouvrir le portail

Après avoir exhibé son trophée, Harris invite tout le monde dans l'atelier. Là, il commence à tourner des cadrons, à basculer des interrupteurs, à ajuster et régler la machine. Cela prend plusieurs minutes et un simple test d'Intuition permet aux investigateurs de comprendre ce qu'il est en train de faire. Il n'est pas possible d'user de Baratin ou de Persuasion sur Harris. S'il est maîtrisé physiquement, il se débat sauvagement pour se libérer. Son esprit n'est plus sien, et la seule chose qui l'intéresse est de s'aventurer à un endroit où l'homme n'a jamais mis le pied. S'il n'est pas arrêté, alors les choses progressent paisiblement, et la salle est envahie par le bourdonnement des transformateurs et d'autres appareils étranges.

Il est possible que dans son zèle, et avec un test de Baratin réussi, Harris convainque un ou plusieurs investigateurs de l'aider. L'enthousiasme du physicien pour la découverte est apparemment contagieux, et les investigateurs seront peut-être divisés quand au fait de le laisser faire ou de le stopper. Le gardien devrait passer discrètement une note aux investigateurs convaincus, leur enjoignant



**Effram Harris,**  
physicien obsédé,  
38 ans

### Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corporalité	60 %
EDU	21	Connaissance	99 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	12	Volonté	60 %

### Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

### Compétences

Sciences formelles:	
- astronomie	35 %
- cryptographie	33 %
- physique	82 %
Mythe de Cithluh	5 %
Métier: électronique	60 %
Baratin	39 %
Écouter	28 %
Métier: mécanique	58 %
Conduite	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

de tâcher de convaincre le reste du groupe avec des arguments qui leur paraîtront raisonnables – même si ce sont des mensonges cousus de fil blanc. Harris ne fait qu'une tentative de Baratin par investigateur ; un personnage peut refuser d'être convaincu si cela va à l'encontre de la personnalité de l'investigateur. Par exemple, une personne méprisant la technologie sera difficilement convaincue de le laisser activer la machine. Ce cas excepté, toute personne prise dans l'intensité de l'instant sera sans doute excitée à l'idée d'activer l'engin et suivra le plan de Harris.

## Le grand final

Ce qui se passe dorénavant est déterminé par les actions des investigateurs. Il est possible qu'ils soient tous d'accord pour travailler avec Harris, ou au contraire pour l'arrêter. Quelles que soient les actions des spectateurs, s'il n'est pas contrecarré, Harris active effectivement la machine, puisant féroce l'énergie de la centrale de Hell Gate, ouvrant un portail vers un autre endroit. Sans hésitation, le physicien enthousiaste se précipite dans le passage vers l'inconnu. Les investigateurs doivent choisir de le suivre ou non. Même ceux qui le soutenaient changeront peut-être d'avis en voyant les tours cyclopéennes effondrées sur le sol du paysage étranger visible au centre de l'anneau. À l'horizon, plusieurs bâtiments identiques sont encore debout, dressés vers le ciel pourpre.

Pour le bien du scénario, on suppose que le portail fonctionne tel qu'il a été conçu. Harris a bricolé les plans, et renforcé l'alimentation, ce qui lui permet d'atteindre des lieux outremonde. Toutefois, le fonctionnement continu de l'engin suit les règles citées dans *Le Transgresseur multi-dimensionnel* à la fin de ce scénario. Plus longtemps il fonctionne, plus les risques sont grands que le portail se referme, emprisonnant tous ceux qui l'ont passé sur un monde extraterrestre. Il y a aussi la possibilité d'un début d'incendie. Le vieil entrepôt n'est pas sûr et les circuits extrêmement chauds ont 10 % de chance cumulatives de provoquer un incendie par minute d'utilisation. Une fois le feu parti, il s'étend rapidement dans tout le bâtiment. Il n'y a pas d'extincteurs. Fuir est sans doute la meilleure option.

## Arrêter Harris

Il est possible d'arrêter Harris en endommageant ou détruisant la machine. Cela le rend furieux et il attaque quiconque tente de blesser sa construction. Harris n'est pas du genre à posséder une arme, mais un marteau, un tournevis ou une lampe à souder suffisent. S'ils maîtrisent Harris et que la porte n'est pas ouverte, les investigateurs ont rempli plusieurs buts. Le directeur de la centrale de Hell Gate conserve son travail, l'expérience contre nature d'Harris est interrompue, et en prenant le temps d'y réfléchir (quelques semaines), Efram Harris réalisera la folie de son projet. La récompense de ces réussites devrait être de 1 point d'Aplomb et 3 % en Mythe de Cthulhu. Si les schémas de Dyakonov, qui ont été copiés des originaux de Lapham, ont été découverts et compris, la récompense

devrait passer à 2 points d'Aplomb et 4 % en Mythe de Cthulhu, parce que les investigateurs avaient une meilleure idée de ce qui était en jeu.

Bien sûr, il y a toujours une chance d'échec, et elle peut prendre plusieurs formes dans ce scénario. Harris peut parvenir à ses fins, les investigateurs peuvent le rejoindre dans sa folie ou, si l'engin est détruit, les investigateurs pourraient tenter de le reconstruire à partir des plans de Lapham. Cette possibilité est laissée pour un autre scénario, où les investigateurs auront bien des soucis à leur tour. Si les investigateurs n'arrivent pas à arrêter Harris, à détruire sa machine ou au moins à l'éteindre, le gardien devrait imposer des tests de Santé Mentale à 1/1d4. Cependant, cela n'est pas incompatible avec un gain de pourcentages en Mythe de Cthulhu, dont la quantité dépend du gardien et de la situation.

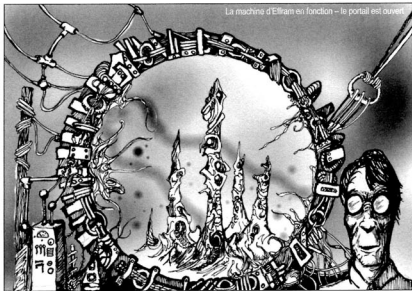
## Le Transgresseur Multi-Dimensionnel

### Théorie

Dans la première partie du vingtième siècle, Harold Lapham, un scientifique, philosophe et expérimentateur, a eu l'idée du voyage interdimensionnel. Bien que ces contemporains aient ricané en entendant ses théories d'univers parallèles et de dimensions supérieures, Lapham ne se laissa pas démonter. Aiguillonné par les savoirs ésotériques des textes anciens qu'il avait étudiés, il était décidé à prouver l'exactitude de ses théories.

Rejetant la physique de Newton bien avant que ce ne soit à la mode chez le reste de la communauté scientifique, Lapham a modélisé un univers de dimensions infinies, chacune reliées dans une glorieuse symétrie. Comprenant que la gravité est un symptôme ou un reflet de la symétrie des dimensions de l'espace et du temps, Lapham a supposé que le magnétisme reflétait les symétries plus profondes des dimensions intérieures dans la réalité connue, et que ces sous-dimensions étaient peut-être infinies. Avec cette base, Lapham développa les plans d'un engin qu'il pensait capable de déséquilibrer les symétries dimensionnelles locales du cosmos. Il croyait que cet engin, s'il était construit, pourrait générer un portail temporaire entre deux points distants n'importe où dans l'univers, ce qui revenait à créer une porte permettant aux humains de passer d'un monde à un autre.

Les plans que Lapham mit sur papier en 1904 étaient techniquement complexes et ésotériques, impliquant une grande connaissance de la physique, de l'ingénierie et du Mythe. Les plans originaux nécessitaient des technologies auxquelles Lapham n'avait pas accès, et des quantités d'énergie indisponible pour la plupart des expérimentateurs. Quiconque tente de comprendre les schémas de Lapham doit faire un test combiné en Sciences formelles : physique, Métier : électronique et Mythe de Cthulhu. Un seul test est autorisé par semaine d'étude, et il doit être une réussite pour toutes les compétences. Un succès provoque immédiatement un test de Santé



Mentale de 2/1d8. De même, une étude prolongée sur plusieurs mois sans succès défie la Santé Mentale: 1/1d3 (à la discrétion du gardien).

## Instruction

La construction du transgresseur multi-dimensionnel requiert 4 + 1d8 mois. Le gardien devrait rendre les composants nécessaires difficiles à trouver; cela peut faire l'objet de scénarios. Des tests réussis en Métier: électricité et Métier: mécanique sont obligatoires chaque mois de travail. Un échec indique une absence de progression, et le mois ne compte pas dans le temps total de construction.

Pour un œil profane, l'engin achevé ressemble à un gigantesque beignet. La structure circulaire de quatre mètres de haut est ouverte en son centre pour permettre la formation du portail dans lequel une personne ou un objet de TAI 25 ou moins peut passer. Il est entouré d'un méli-mélo d'aimants, de résistances, d'inducteurs, d'accumulateurs et de nœuds de fils. Des câbles difficiles à couper (FOR 30) relient l'engin au panneau de contrôle. Depuis ce panneau, un opérateur entrainé peut régler le transgresseur multi-dimensionnel vers un endroit précis avec un test réussi de Mythe de Cthulhu (fait par le gardien). Toute personne ayant participé à la construction possède automatiquement la formation nécessaire pour faire fonctionner la machine. Ceux qui ne la connaissent pas doivent réussir un test normal de Bricolage ou Métier: électricité ou une réussite spéciale pour l'allumer ou l'éteindre. Ces personnes ne peuvent pas diriger la machine: elle s'ouvre vers un lieu aléatoire. Dans ce cas, où si l'opérateur rate son test, le gardien est libre de choisir la destination à sa guise.

## Baisser l'interrupteur

L'activation du transgresseur multi-dimensionnel nécessite une immense quantité d'électricité. La construction n'est possible que si l'on peut obtenir les niveaux d'énergie exigés. Par contre, rien ne dit qu'ils peuvent être maintenus sur de longues périodes. La machine est exothermique par nature. Cela signifie que plus elle fonctionne longtemps, plus elle dégage de chaleur. Plus sa température s'élève, plus elle dépense d'énergie, et plus elle dépense d'énergie, plus elle dégage de chaleur. Le cycle mène inévitablement à l'arrêt de la machine, soit par manque d'énergie, soit par surchauffe.

Pour chaque minute d'activation, le gardien doit faire un jet sur la table de résistance pour déterminer si la machine tient bon. Le transgresseur multi-dimensionnel débute avec un POU dépendant de la distance à parcourir. Ce nombre est identique à celui indiqué sur la table du sort Création de Portail (cf. le livre de base de l'Appel de Cthulhu, p. 184). Par exemple, le POU initial du transgresseur multi-dimensionnel est de 5 s'il ouvre une porte menant à 1 500 000 kilomètres de là. Chaque minute d'activation augmente le POU de 1. Le POU de la machine (passive) est opposé au POU de la source d'électricité (active), qui est toujours de 10. Cela signifie que si le POU initial de la machine est de 5, elle a 75 % de chances de se mettre en marche; après 10 minutes, les chances qu'elle continue à fonctionner sont de 25 %; après 15 minutes, l'échec est automatique. Que la machine soit arrêtée manuellement ou à cause d'un manque d'énergie, le portail se referme. Si l'on obtient 96-00 sur le jet opposé de POU, le résultat est critique: un composant essentiel du transgresseur multi-dimensionnel est mis hors service; il faut le remplacer pour que la machine puisse être activée à nouveau.



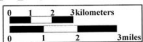


# Appendices



# GREATER NEW YORK

New York



**NEW  
JERSEY**

**THE  
BRONX**

**QUEENS**

**MANHATTAN**

**BROOKLYN**

**STATEN  
ISLAND**

*Atlantic Ocean*

Long  
Island  
Sound

City  
Island

Great  
Neck

Flushing Bay

Bowery Bay

Weehawken

Hoboken

Jersey  
City

Ellis  
Island

Red  
Hook

Liberty  
Island

Upper  
New York  
Bay

Long  
Island

Jamaica Bay

Lower  
New York  
Bay

Coney  
Island

Rockaway Inlet

Rockaway

Rockaway  
Point



David Cozzers © 2005

# NEW YORK New York

Bronx  
Park

**THE  
BRONX**

**NEW  
JERSEY**

Hudson River

Uptown

Harlem

Upper  
East  
Side

Hells Gate

Flushing  
Bay

Rikers  
Island

**QUEENS**

**MANHATTAN**

Middle  
West  
Side

Middle  
East  
Side

Greenwich  
Village

Lower  
West  
Side

Lower  
East  
Side

Downtown

East River

Long Island



Ellis  
Island

**BROOKLYN**

0 1 2 3 kilometers



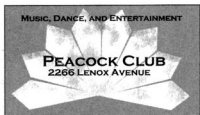
## Un monstre en centre-ville!

« Il est sorti des égouts », explique Claude Porter, un Harlemois employé par le Department of Street Cleaning de New York. « Je n'ai jamais rien vu de tel. Ce n'était pas humain, alors je suppose que c'était un monstre. »

Le 28 mai, aux environs de deux heures et demi du matin, Claude Porter se trouva nez à nez avec une personne, ou une chose, qu'il décrit comme étant « d'une laideur terrifiante ». Porter prétend avoir vu l'étrange individu se hisser d'une bouche d'égout, descendre en rampant York Avenue sur quelques mètres, puis, sans plus d'effort qu'il n'en faut à un homme pour arracher une pâquerette, retirer une autre bouche d'égout et disparaître. Le Harlemois a signalé l'incident au commissariat local. Les commentaires du détective John Rees ont été: « Normalement, à cette heure de la nuit, nous avons plus de problème avec les ivrognes qu'avec les monstres. » D'après Rees, il n'y a pas eu d'autres plaintes concernant des monstres à Yorkville, et que l'affaire ne mérite pas d'enquête plus approfondie. « Le jour où il mordra quelqu'un, nous le prendrons au sérieux. Pour le moment, nous recherchons d'autres monstres plus sérieux; le genre qui viole la loi. Si ce gars veut vivre dans les égouts, grand bien lui fasse. Nous manquons de place à la surface de toute façon. »

Rédaction du New York Daily Word

Document de la Demi-lune N° 1



Document de la Demi-lune N° 2

A faire :

✓ La taverne de Frances

✓ BPNY

HDA

Document de la Demi-lune N° 3

## Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printaniale n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chanteur de l'Institut Mogens, Eugene Vanderhei.

De nombreuses autres personnes très importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Marquait singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré: « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

Rédacteur du New York World

Document de la Demi-lune N° 4

## Pique-nique de charité à Gramercy Park

Les membres du Netherland Club se sont rassemblés le 25 mai après-midi pour un pique-nique de charité. Le fameux club de Manhattan a réuni plus de dix mille dollars pour les nécessiteux de la cité. Même la fraîcheur printaniale n'a pas fait reculer la fine fleur de la Grande Pomme. Le réservé millionnaire-philanthrope Ambrose Mogens a fait l'une de ses rares apparitions publiques, accompagné par le brillant chanteur de l'Institut Mogens, Eugene Vanderhei.































De nombreuses autres personnes très importantes étaient présentes, affichant leur résolution à aider les pauvres de New York. Marquait singulièrement à l'appel l'industriel Leland Powell. Les gens dans le secret imputaient cette absence à une dispute avec Mogens. Interrogé à ce sujet, Mogens a déclaré: « les différents que M. Powell et moi pouvions avoir sont du passé. »

Rédacteur du New York World

Document de la Demi-lune N° 5

... nuis, en voullant d'autres avant d'abattre l'ancre. Nou pension mieu de voger de jour. 17 sept. Le Soleil ameuna le mal temps. Le capitaine fi porter l'eau douce abord pour le voillage. Là on a vu que cinq manqués. On a jugé que dans la nuis, ils été parti a terre. Le capitaine a ordonner qu'on fouye les terres. Mais le temps été bon, alors la fouye fu remise. On leva les voyles. Nou sétions plutot contens que les cinq parte. Nul n'éte vrai marins. Moogens été sorcier, Browne paraisseu, et Wander Klee nié. Point conésé les d'eu sotre.

Document de la Demi-lune N° 7

Lundi	Mardi	Mercredi	Jéudi	Vendredi	Samedi	Dmanche
						
						
						
						
						

Document de la Demi-lune N° 6 (Calendrier des phases de la lune, juin 1923)

#### Practises of the Half Moon

...diverses facultés qui lui sont accordées. Rendre méchant le cœur des hommes est le vœu qu'il a prononcé en échange de l'immortalité. Quand la face mauvaise de la lune est en parfait équilibre, également proportionnée entre les ténèbres et la lumière, son pouvoir est au plus haut. A cet instant chaque mois, la cabale se réunit. Tandis que les hommes bons dorment, rêvant de paradis, les adorateurs maléfiques conduisent leurs rites sombres et impies en l'honneur d'un démon aux pieds fourchus au service duquel ils sont voués. Les mensonges et les fourberies sont le vin dont ils se gorgent, offrant des âmes d'humains innocents pour satisfaire la bête qu'ils appellent l'Homme Noir. Terribles sont les nuits quand le visage de la lune est à moitié dans l'ombre, car le mal règne sous son regard malveillant.

Document de la Demi-lune N° 8

#### Les philosophies naturelles et contre naturelles révélées

...éminemment impossible. Néanmoins, les personnes moins bien éduquées soutiennent que ces choses sont non seulement possibles, mais inévitables. M - prétend avoir eu un certain succès dans les croisements contrôlés. Il épouse les philosophies de Darwin et d'autres du même genre, fondant son travail sur les leurs. Quand on lui demande de rendre des comptes, de produire des preuves de ce qu'il avance, il ricane, n'offrant rien de plus que sa parole. Un tel refus ne fait que renforcer l'argument contre la théorie grotesque de la sélection naturelle. De plus, les affirmations de M - sont encore affaiblies par les allégations de ses anciens collègues disant que l'expérimentateur s'intéresse à l'occulte, mélangeant science et magie, et qu'il ne peut pas, et ne pourra jamais, fournir de preuves, parce que ces expériences sont conduites par les membres d'une société secrète dont les identités ne peuvent être révélées. Cette organisation clandestine n'est connue des anciens, et lointains, associés de M - que comme la société de la Demi-lune.

Document de la Demi-lune N° 10

## Témoignage du conjurateur

Je crois de tout mon cœur à la stupéfiante histoire de M. Porter. Je le connais depuis deux ans ; j'ai été son docteur, ou peu s'en faut, et il n'est pas sujet aux délires. Bien sûr, ce n'est pas une preuve suffisante, mais cela ajoute à sa crédibilité. Il était si perturbé par sa vision que j'ai préféré user d'hypnose. J'espérais que cette approche déterminerait si son histoire était vraie ou fausse. Sous hypnose, la créature de M. Porter ne s'est pas effilochée comme un simple produit de son imagination. Au contraire, sa description s'en est faite plus vivace, plus détaillée. Le plus frappant était sa relation de sa respiration, de ses halètements sourds et inattendus, des manifestations physiques qui ne sont pas courantes dans les hallucinations. Il a également décrit le déplacement de la créature, disant qu'il a regardé pendant plusieurs minutes la chose hideuse crapahutant et clopinant sur York Avenue avant de ramper dans une autre entrée de l'égout.

La réulsion de M. Porter s'est muée en pitié après avoir vu le pauvre diable. Ceci, à mon sens, est également inaccoutumé pour une

hallucination. C'est l'émotion qui génère l'imagination ; de ce fait, l'émotion ne peut pas changer pendant la durée de l'état second, puisque sans l'émotion qui l'inspire, il n'y a pas de délire. En d'autres termes, je pense que les gens hallucinent lorsque la chimie du cerveau provoque une éruption inattendue d'émotions, comme la peur, la colère ou le contentement. Cette sensation imprévue mais extrêmement puissante les fait fabriquer une cause pour l'effet qu'ils ressentent. Quelque chose de proche d'un rêve éveillé pourrait-on dire. Parce qu'un engrenage métaphorique dans leur cerveau se grippe, ils vivent une émotion forte. Immédiatement, ils recherchent la cause de cette émotion et leur imagination en fournit aussitôt une d'après sa collection de mémoires. Mais, alors, l'émotion ne change pas soudainement, passant de la terreur à la pitié, comme dans le cas de M. Porter. Non, je pense que M. Porter a vécu quelque chose de tout autre qu'une hallucination. Quelque chose de bien plus réel.

*Document de la Demi-lune N° 9*

## Extrait de Ténants of Darkness

...un infâme blasphème envers ceux qui sont Droits. Les vœux prononcés par ceux de la cabale sont des hérésies mortelles, des serments maléfiqes, des promesses de servir éternellement et de condamner leurs progénitures au même destin abominable. Ces sombres servants rejettent la Vraie sagesse, la remplaçant par la superstition et l'idolâtrie. Ils lancent les vils principes de la science sur le monde, ravageant les fidèles avec zèle et exaltation.

*Document de la Demi-lune N° 11*

## Une brève biographie d'Ambrose Mogens

Né en 1885, Ambrose Mogens a hérité la fortune de son père à un jeune âge. Ambitieux, Mogens a travaillé dur pour étendre le patrimoine de son père, créant un empire industriel ayant peu de rivaux dans le monde. Ne se contentant pas d'amasser une fortune, Mogens est un philanthrope convaincu. Citant Charles Dickens, Mogens déclare « l'humanité est mes affaires ». Vivant par ce principe, Mogens a fondé le Mogens Institute for Advanced Studies à New York. Le principe directeur de cette impressionnante institution est d'améliorer la vie et la longévité de la race humaine.

Mogens ne cherche pas la publicité. Il refuse les entrevues et décline la plupart des sollicitations d'apparitions publiques. Cette timidité ne l'a pas empêché de gagner la faveur de la haute société new-yorkaise. À chaque gala ou fête mondaine, le nom de Mogens est souvent en haut de la liste.

*Document de la Demi-lune N° 12*

Préparé par: Eugene Vander Klei  
Date: 1<sup>er</sup> juin 1923  
Sujet: altération du sérum M12

Le succès limité du sérum M12 nous a fourni de nouvelles théories sur l'approche mutagène. Chez les sérums antérieurs au M12, le délai avant la détérioration cellulaire était faible. Dans certains cas, elle apparaissait en moins de 5 heures. Ceci, combiné aux mutations débilifiantes aussi importantes qu'imprévisibles, rendait les expérimentations presque impraticables. Les progrès de ces sérums ont donné le M12. Bien qu'hauteinent instable, les mutations provoquées par ce mutagène ne sont pas aussi extrêmes que celles des formules précédentes et la détérioration cellulaire intervient bien plus tard.

À partir du succès du M12, j'ai pratiqué des modifications au sérum qui peut manifester des mutations physiologiques contrôlables. Les formations musculaires et la perception sensorielle considérablement augmentées du sujet K091L nous éclairaient sur les produits chimiques clés de la transformation. Cependant, M12 persiste à dégénézer le cerveau, le système respiratoire et à refréner le développement du cœur et des poumons, tout en intensifiant les agressions émotionnelles (la cause de la fuite imprévue du sujet d'étude). Le sérum modifié, M12A, sera prêt à être testé le 6 juin.

Document de la Demi-lune N° 13

De: Albert Day, chef de la sécurité  
Date: 1<sup>er</sup> juin 1923  
Sujet: sécurité du laboratoire Rouge

L'incident du 28 mai 1923 indique clairement que les mesures de sécurité doivent être renforcées au laboratoire Rouge. Même si la cause de l'évasion du sujet a été identifiée comme liée aux procédures, je pense que des mesures supplémentaires devraient être prises pour limiter l'accès aux niveaux inférieurs du Bâtiment de Recherche Médicale. Je reconnais que stationner des gardes à l'extérieur du générateur-ascenseur et de l'escalier, à la fois aux niveaux du dock et du sous-sol, poserait probablement des problèmes de confidentialité. Je propose donc de remplacer tout le personnel existant du dock non-participant par des participants entraînés. Cette action fournirait une meilleure sécurité générale, tout en renforçant le niveau actuel de sécurité, ce qui limiterait les incidents futurs.

Quant au 6 juin, les protocoles en place seront utilisés. À cause du personnel limité dans le laboratoire Rouge cette nuit, je pense que le nombre habituel de gardes devrait suffire. Une fois que les docteurs Vander Klei et Hallwell auront achevé l'expérience, ils partiront et le bâtiment sera verrouillé jusqu'à 3 heures du matin. Je prévois que personne ne reviendra de la cérémonie au domaine de Bayside avant 3 heures du matin. Chef de la sécurité,

Albert Day

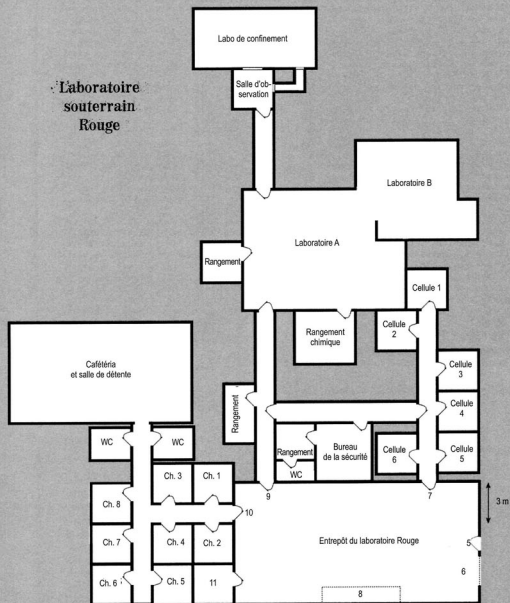
Document de la Demi-lune N° 14

Extrait du journal de Mogens de 1923

27 mai. enfin satisfait. Les années d'attente ont rendu ma vengeance plus plaisante. Eugene m'assure que le procédé s'accompagne d'une douleur insupportable, et que les facultés cognitives de Leland sont restées intactes assez longtemps pour qu'il comprenne ce que je lui ai dit. Je suis certain d'avoir reconnu la colère brûlant dans ses yeux. Mon seul regret est que son père ne soit plus vivant. J'aurai préféré lui infliger ma vengeance, plutôt que d'attendre un demi-siècle et me contenter de son fils. 30 mai. Leland a été capturé aujourd'hui. C'était peut-être une erreur d'avoir demandé à ce qu'on me le livre. J'avais des doutes initialement. Je n'aime pas prendre de tels risques, mais le besoin de le faire souffrir était le plus fort. Je me souviens bien de son père et je regrette de ne pas être responsable de sa mort inattendue, une mort qui m'a privé de ma satisfaction. Hélas, je devrais me contenter de Leland. Il lui reste si peu de jours que je ne voulais pas perdre un seul moment. Maintenant qu'il a ma complète attention, son agonie ne sera que plus douce.

Document de la Demi-lune N° 15

**Laboratoire  
souterrain  
Rouge**



## Coupages dans le quartier de la vieille gazière

Durant la semaine, les plaintes de plusieurs propriétaires d'usines se sont accumulées envers la centrale de Hell Gate, à propos des coupures d'électricité et de la perte de production subséquente. Bien que les autorités aient été prévenues, personne à la centrale n'a été capable d'isoler le problème. Richard Stemple, directeur de la centrale de Hell Gate, a déclaré: *Une vieille usine ou un gros équipement tire trop de puissance. Le problème ne vient pas de notre côté. Quelqu'un dans le district utilise un équipement défectueux. C'est la cause des coupures.* Stemple nous a assuré que tout était fait pour trouver la source des problèmes et le corriger. Le problème reste complexe à ce jour, et aucun propriétaire d'usine ne s'est manifesté pour en assumer la responsabilité.

New York Telegram, Vivian Torelli

Document de Transgression N° 1

## Elle sort du parc!

Madame Haley, de la pointe de Clason, a signalé à la police locale qu'elle a trouvé une balle de base-ball dans un de ses coffres de vêtements pourtant fermé à clef. La raison de son rapport est qu'elle craint que quelqu'un se soit introduit chez elle et l'ait placée là.

*Beaucoup d'événements étranges ont eu lieu à la Pointe ces derniers temps, nous a dit Mme Haley. Les gens rôdent dans le noir, et regardent par les fenêtres. La balle n'est qu'une chose de plus, et il est temps de réagir.* La police n'a pas souhaité faire de commentaire sur la question, si ce n'est qu'il n'y avait pas trace d'effraction chez Mme Haley. Les investigations à propos de cette mystérieuse balle sont toujours en cours.

New York Evening Post, la rédaction

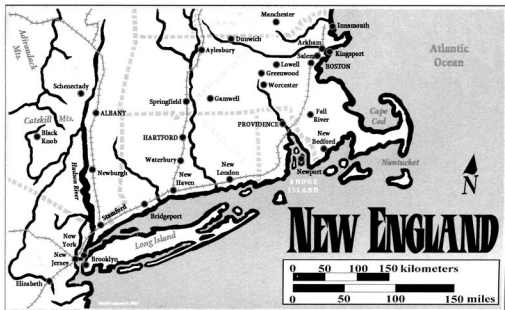
Document de Transgression N° 2

## Accord de location

*J'accepte de louer la propriété du 180, 23<sup>e</sup> rue est à un loyer mensuel de 120 dollars. 60 jours de préavis sont exigés avant de mettre un terme à cet accord de location.*

*Propriétaire: Howard Mason  
Locataire: Effram Harris*

Document de Transgression N° 3





# PROCHAINEMENT

## L'Appel de **CTHULHU**

*Les Oripeaux du Roi est une campagne pour L'Appel de Cthulhu débutant dans les années vingt en Angleterre. Les investigateurs seront amenés à parcourir le monde, afin d'empêcher des adorateurs de matérialiser sur Terre Carcosa, la ville de celui qui ne doit pas être nommé!*

Les **Oripeaux**  
du **Roi**

CTHULHU

CTHULHU

AINSI QU'UNE NOUVELLE GAMME DE JEU DE RÔLE :

## HOLLOW EARTH EXPEDITION

Explorez l'un des plus dangereux secrets du monde : la Terre Creuse, une contrée sauvage peuplée de dinosaures, de civilisations perdues, et de féroces primitifs ! Les joueurs y incarnent des héros, des universitaires et des journalistes avides de découvrir les mystères de la Terre Creuse. Pendant ce temps, à la surface, les puissances mondiales et des sociétés secrètes s'affrontent pour obtenir le contrôle de la plus grande découverte de l'histoire de l'humanité !



# Les Secrets de New York

New York, la cité qui ne dort jamais. Le jour, chacun vaque à ses affaires dans le tumulte de la métropole. La nuit, la ville étincelle de mille lumières qui pulsent au rythme de la musique des spectacles de Broadway. Quotidiennement, les navires viennent déverser des milliers de personnes. Chacune apporte avec elle son lot d'espoirs et de rêves d'une vie nouvelle.

Depuis que le navire d'Henry Hudson, la *Deuxième* a accosté dans la baie qui porte désormais son nom, jusqu'à nos jours, d'horribles secrets se sont insinués dans les bas-fonds de New York. Au cœur de la cité se trouvent des cubes impies qui se livrent à de nombreux rituels... Du massacre sauvage de *Thorg Nest* jusqu'aux secrets de *Barren Island*, New York a toujours su cacher ses mystères. Ils sont désormais dévoilés dans un seul livre !

*Les Secrets de New York* est un supplément consacré à l'une des plus vieilles et célèbres villes du Nouveau Monde. Il explore les événements étranges qui se cachent au détour des rues et des avenues, au cœur de la capitale mondiale de la finance des années vingt. Au travers d'une pléthore de portraits et de faits historiques, le gardien a de quoi imaginer de nombreux scénarios, en plus de ceux inclus dans l'ouvrage. De nombreuses cartes et photographies historiques en font un supplément indispensable pour qui veut utiliser la Grande Poste comme décor de campagne.

© 2011 de Chelsea/Carl H. Chelsea. Tous droits réservés. Toute réimpression sans autorisation est formellement interdite.

Prix public conseillé 30 €



BRP



[WWW.BANK-DETOUR.COM](http://WWW.BANK-DETOUR.COM)

