Sinful season

© 2013 Mark Brassington

Contexte

Un groupe de heavy metal, 'Sinful Season', se compose en réalité de trois avatars de Hastur. Ils étaient humains auparavant, mais ont été infectés par la fièvre dégénérative de Hastur. Personne n'a conscience de leur vraies identités, vu qu'ils portent un masque blanc et vide sur scène ou pendant les entrevues. Même leur société d'édition a comme coordonnées un compte bancaire générique et quelques numéros de téléphone. Les membres originels du groupe sont à présent perdu dans Carcosa. Seul leur retour sains et saufs mettra fin à la puissance des avatars.

Le groupe agit comme médium de l'influence d'Hastur, et désespoir, suicide et actes dégénérés sont des thèmes communs à leur chansons. Les membres du groupe eux-même ne causent pas de mal, mais leur influence est profonde, jusqu'à déclencher une émeute lorsque les stocks de leur dernier album se sont épuisés. Leur réputation répugnante n'est qu'autant plus grandie de leur habitude à enregistrer leurs chansons sur des scènes de crime ou de suicide.

Le Gardien devrait acquérir un masque blanc et vide, comme ceux qui sont vendus pour être décorés. À chaque fois que les investigateurs rencontrent quelqu'un qui porte ce genre de masque, le Gardien peut mettre le masque et interagir masqué.

Autres sources

Ce scénario s'appuie sur les sources suivantes :

- Les statistiques de l'ouvrage 'Le Roi en Jaune' viennent de 'Tatters Of The King', page 23 © 2006 Chaosium.
- 'Le Mythe de Hastur', dans 'Delta Green : Countdown' © 1999 The Delta Green Partnership, et en particulier 'Sanity Travel', à partir de la page 209 (voir ci-dessous)

Voyage mental

Quand ou si le groupe atteint Carcosa, leur capacité à se déplacer là-bas dépendra de la quantité de Santé Mentale qu'il auront perdu suite à des chocs induits par Hastur. Cela formera une sorte de compétence '*S'orienter dans Carcosa*'. Par exemple, un investigateur qui aurait perdu 8 points de Santé Mentale pendant le scénario aurait 8 % en '*S'orienter dans Carcosa*', qui est utilisée lorsqu'ils

souhaitent se rendre dans un endroit de Carcosa qu'ils ne voient pas directement. Typiquement, la somme de tous les scores de compétences est mis en commun.

Pour ce faire, le Gardien devra garder un historique des points de Santé Mentale perdus pendant le scénario pour chaque investigateur, et également pour le groupe.

Introduction aux investigateurs

Le 19 septembre 2012, les Investigateurs sont appelés sur une scène de crime datant d'une semaine, dans l'appartement 404 à New York. Le 11 septembre 2012, dans un accès de colère, Vincent Sabatell a étranglé sa petite amie, Carla Bell, à leur appartement. Les investigateurs sont appelés en tant que consultants 'spéciaux' par le Détective Karl Winters.

S'il s'agit d'agents Delta Green, la cellule A leur dit de travailler *officieusement* sur le dossier, sur demande de Winters. Cela veut dire qu'ils ne pourraient obtenir de mandats de perquisition, de mettre des suspects en garde à vue, etc... Ils seront au même niveau que des investigateurs privés.

Initialement, quand Winters reçut l'appel concernant la scène de crime, il pensait que ce serait un dossier vite résolu ; Sabatell était encore sur le lieu du crime, en état d'arrestation, et toutes les preuves le désignaient.

Lors de son audition, il était bourru et agressif, mais a finalement craqué et avoué. Il est actuellement en détention à la prison du comté en attendant un jugement.

Winters ne pensait rien de plus du dossier, du moins jusqu'à quelques jours plus tard. Il entendit qu'un répugnant groupe de rock, Sinful Season, avait enregistré une chanson dans l'appartement juste après le meurtre, le 13 septembre 2012. Le groupe est réputé pour enregistrer leur chansons sur des scènes de crime. Toutefois, l'intérêt de Winters fut attiré lorsque, alors qu'il parlait au propriétaire des lieux de Sabatell pour de la paperasse, il découvrit que l'agent du groupe avait fait la demande d'enregistrer dans l'appartement plus d'une semaine *avant* le meurtre.

Même s'il est de nature soupçonneuse, Winters n'avait rien d'autre à faire – il avait l'aveu, et son Lieutenant ne veut que rien d'autre n'obscurcisse le dossier. De plus, les autres chansons du groupe ont été enregistrées sur des scènes de crime dans d'autres états. Pour cela, il passa la main aux investigateurs. Il leur explique la situation, puis leur fournit une copie du dossier.

Tout cela n'a aucun caractère officiel.

Le dossier

Carla Bell a été assassinée le 11 septembre 2012 par son petit-ami furieux, Vincent Sabatell, dans l'appartement 404 situé dans le Lower East Side. Si les investigateurs l'auditionnent, il dira que Carla *se moquait* de lui, et qu'il péta un câble.

Une référence à ce meurtre peut être trouvée dans la piste bonus « The Bitch », sur le DVD « Scarlett Woman 'The Whore' » (voir ci-dessous).

Le groupe enregistra dans l'appartement deux jours plus tard.

TOC / *Droit* pendant la lecture du dossier : une vieille photo en noir et blanc représentant une femme debout dans une lande, un faucon encapuchonné sur le bras a été trouvée. Les analyses forensiques confirmeront que la photo a une centaine d'années, et le service d'anthropologie identifiera les habits de la femme à une tenue de chasse cohérente à celles portées en France aux alentours de 1900 (pour ceux qui ont lu Le Roi En Jaune, un jet d'Intuition permettra de faire le lien entre cette période et celle du livre). Quand ils auront regardé le DVD musical « Maniac Cop », ils pourront faire un

jet d'*Intuition* pour se souvenir que cette femme était un des figurants dans la vidéo (*SAN* 0/1D3). L'équipe de criminalistique numérique confirmera qu'il s'agit bien des mêmes visages.

Le groupe existe depuis 2 ans, et même si leur premier album « Maniac Cop », leur permit de se faire remarquer, ce n'est qu'à leur second album, « A Mind To Kill », en hommage à Varg Vikernes, qu'ils devinrent vraiment connus. Le groupe utilise une combinaison gagnante dans le heavy metal : une voix, une guitare et une basse. Toutefois, les musiques possèdent également un aspect attendrissant et de blues triste.

L'aspect le plus inhabituel du groupe est leur anonymat. Tous portent un masque blanc lorsqu'ils sont en public, et utilisent des pseudonymes au lieu de leur noms : Égarement (Lost), Maladie (Sickness) et Tristesse (Sorrow). Même si les spéculations concernant leur identité vont bon train, à ce jour elle reste énigmatique.

Certains fans du groupe ont été accusés d'actions violentes, comme des violences aléatoires, et même des meurtres d'imitation. Étant interrogés sur cela pendant une entrevue, les membres du groupe prétendront qu'ils conçoivent leurs albums avec des fréquences spéciales et des rituels magiques, dont le but est d'avoir un effet psychologique sur l'auditoire. Toutefois, leur intention est de 'libérer' leur auditeur, les actions de ce dernier sont sa seule responsabilité. Le groupe déclare qu'il n'a pas créé ces personnes ou provoqué ces actes, ils sont les symptômes de la société : « ils sont votre maladie, pas la nôtre ».

Malgré leur image sombre, leurs fans sont hétéroclites, et vont souvent à contre-courant du 'fan de rock'.

Récemment, des stocks de l'album « Scarlett Woman » ont subi des ruptures de stock, déclenchant une petite émeute. Un feu fit évacuer le disquaire, et il y eut des douzaines d'arrestations et de blessures.

Il y a une forte demande sur les albums physiques, tout comme sur les jaquettes, et le bruit court que le contenu des livrets accompagnant le CD est occulte, et les CD contiennent souvent des pistes cachées non disponibles au téléchargement. De plus, le groupe est connu pour limiter le nombre de CD qui peuvent être pressés pour chaque album, même s'ils sont inévitablement copiés et téléchargés sur Internet.

De plus, certains albums, comprenant des pistes bonus, ont été rendus disponibles seulement aux membres du fan club.

Recherche sur Sinful Season #1

Quiconque faisant une recherche, peu importe le temps passé, trouvera les informations suivantes grâce à un jet de *Bibliothèque*.

Des rumeurs entourant le groupe font état de personnes disparues. Cela inclut des fans, principalement ceux allant aux concerts. Dans certains cas, les fans sont allés à des fêtes, ou allés avec d'autres fans pour suivre le groupe de ville en ville, pour ne jamais être revus.

La disparition la plus notable est celle de Mark Parfice, un journaliste pour le magazine de musique « Soul Shout ». Visiblement il enquêtait sur l'identité du groupe et si leurs chansons étaient liées à des actes violents, quand il disparut, peu après l'avant-première de l'album « The Judge ».

Recherche sur Sinful Season #2

Un autre test de *Bibliothèque* ou d'*Intuition* les mènera au principal forum de fans, sur le site internet du groupe (voir ci-dessous), où ils pourront trouver des suppositions quant à la localisation du groupe, ainsi que quelques bonne informations concernant la discographie du groupe.

Discographie

La liste d'albums et de pistes standard peut être obtenue de n'importe quelle source d'informations viable. Toutefois, les annotations pour chaque album vont nécessiter jusqu'à une heure de recherche et un test de Bibliothèque (qui peut être retenté).

Malgré l'engouement dont il profite, le groupe ne sort que des versions courtes de ses albums. Même si des versions numériques peuvent être téléchargées à bas prix, les albums physiques ne peuvent être acquis que d'occasion par le biais de sites internet, habituellement pour au moins 50$, parfois pour bien plus.

Si les investigateurs se tournent vers les sites de téléchargement, il pourront trouver facilement la discographie standard (ci-dessous), mais les raretés (plus loin ci-dessous) sont bien plus ardues à retrouver, même si cela est possible avec des jets de Bibliothèque, étendus sur sur plusieurs jours.

Seul 'A Mind To Kill' peut avoir un effet dans sa forme originelle, et occasionner une perte de *SAN*.

Maniac Cop

Date de sortie : 18 juillet 2010

Pistes notables : Cell Beating

A Mind to Kill

Date de sortie : 8 novembre 2010

Pistes notables : Church Burner, Suffer The Little Children, The Party That Never Ends, Chainsaw Symphony.

SAN : 0/1D3

Notes : Cet album, principalement la première piste, est dédié à Varg Vikernes.

Suffer The Little Children a créé la controverse car il a été enregistré dans une maison où un père de famille avait tué toute sa famille à cause de grosses dettes financières. Le débat s'enflamma quand on put constater que la fréquence de ces massacres avait augmenté peu après la sortie de l'album.

Chainsaw Symphony est intercalée avec les cris d'une femme, pendant qu'une tronçonneuse tourne en fond sonore, jusqu'à ce que la femme soit réduite au silence. Cette piste a été enregistrée quelque part en Amérique du Sud, alimentant la rumeur d'un authentique meurtre, rumeur que la maison de disques infirma rapidement, mettant en avant des « effets spéciaux ». Toutefois, le groupe n'a jamais fait de communiqué officiel quant à cette information.

The Judge

Date de sortie : 20 février 2011

Pistes notables : The Mask, Twin Moons.

Notes : Cet album, et plus particulièrement la piste *The Mask*, a été lié au journaliste Mark Parfice. Les pistes racontent l'histoire d'un homme qui suit le groupe, en les 'jugeant', mais qui se perd dans un labyrinthe infini et devient fou.

Scarlett Woman

Date de sortie : 5 mai 2011

Pistes notables : The Demons of Boleskine, Vagina Dentata.

Notes : Cet album est rempli de références occultes, particulièrement concernant Aleister Crowley. Il permet de faire un test d'expérience en Sciences Occultes.

Maze of Madness (à paraître)

Date de sortie : à confirmer

Pistes notables : Spooks

Notes : Le groupe travaille sur cet album actuellement. La première piste, Spooks, sortira à fur et à mesure que le scénario progresse. Il a été enregistré sur la scène de meurtre de Carla Bell.

Label musical et agent

Le label – Black Halo of Chicago – ne fournira que très peu d'informations. Comme tous les autres labels, il prend en charge la partie commerciale du groupe, la négociation des contrats, *etc.*, ainsi que la gestion du courrier des fans. Ils ont une clause de confidentialité, et même si des mandats sont demandés, aucun juge ne pourra être convaincu de la connexion entre le meurtre et le groupe, sans preuves tangibles.

Le manager de Black Halo est très occupé, mais un jet réussi de *Crédit* ou de *Baratin* pourra attirer son attention.

Même si le label n'a aucune idée de leurs identités – le peu de fois où le groupe se rend aux locaux du label, les membres sont masqués. Tous les paiements sont versés sur un compte géré par l'agent du groupe.

L'agent du groupe est un Australien expérimenté, Jeff Baines, résidant actuellement à New York City même s'il voyage loin et très souvent pour répondre aux besoins du groupe. Il est très pris (voir le manager ci-dessus), mais pourra parler aux investigateurs au téléphone, voire les rencontrer, s'ils réussissent des tests appropriés.

Il ne parlera pas de l'identité des membres du groupe (il ne les connaît pas lui-même), ou de leurs projets, mais il pourra parler de sujets dans le domaine public, comme le lieu des enregistrements, *etc.* Il ne donnera aucune information permettant d'avoir un contact direct avec le groupe.

Même sil n'en parlera pas, les paiements de la maison de disques sont virés sur un compte au nom du groupe, et à partir de ce compte, transférés sur différents comptes pour brouiller les pistes. Mis à part les banques et le fisc, personne ne sait vraiment qui ils sont.

À chaque rencontre avec le groupe (principalement aux concerts), les membres étaient masqués.

Il veut bien parler de l'enregistrement le plus récent, ainsi que de la scène de crime, mais il ne connaît que les faits – que le groupe l'a contacté par mail pour lui demander de louer l'appartement. Il a pris contact avec le propriétaire, qui lui a répondu que l'appartement était déjà loué, et que les actuels locataires avaient du retard pour payer le loyer, et seraient probablement bientôt expulsés. Quand le meurtre eut lieu, le groupe l'a contacté de nouveau, et des arrangements furent pris pour enregistrer le jour suivant.

Forums

Il y a un forum de fans sur le site officiel du groupe. Même s'il est plein de fous, il peut s'avérer riche en informations. Le Gardien est libre de le peupler des gens les plus dérangés dont il ait entendu parler.

Identité des membres du groupe : faire faire des jets trompeurs de *Bibliothèque*, si besoin. Les spéculations sont aussi absurdes que dérangeantes : des sénateurs aux aliens. La seule information utile sur le sujet a été postée par le journaliste Mark Parfice. Voir plus bas pour sa section.

Scènes de meurtre : en bons détectives du dimanche, les fans n'ont pas grand chose à dire, si ce n'est des rumeurs. Aucun des éléments marqués « Indice » n'est connu.

Label de musique et Agent : aucune information.

Discographie rare : pas seulement une liste exhaustive, mais aussi comment se procurer ces éléments qui devraient hâter les choses, et comment les acheter moins cher. De plus, pour chaque tranche de deux heures passées dans le forum à rechercher un objet rare, faire faire un jet de *Bibliothèque* pour dévoiler un élément caché qu'un fan a découvert et posté. L'information devrait être parcellaire, donnant des informations plutôt que des détails.

Scènes de crime

Les scènes de crime sont listées sur chaque album concerné. Y figurent les informations disponibles au public. Si les investigateurs souhaitent obtenir les notes des dossiers, il pourront soit faire un jet de *Droit*, *Crédit* ou utiliser un contact. Dès qu'ils auront obtenu les notes, il pourront faire un test pour essayer de trouver les 'Indices', qui nécessite jusqu'à un jour d'études des notes, ou au moins 2 heures par Indice.

Rencontrer les meurtriers peut être gourmand en temps, et un jet de *Psychologie* révélera qu'il sont tout simplement désaxés.

Maniac Cop

Le 8 juillet 2010, le sergent Wilson Acarabo, un policier de Los Angeles, enlève un jeune couple, Tony Halpin et Suzanna London de leur voiture en pleine nuit et les force à rentrer dans une maison dans les contreforts non loin, au 1709 Coyote Palm, où il les viole et les tue. Quand l'histoire vint aux

oreilles du public, il s'avéra qu'il avait déjà agressé d'autres couples, mais sans les tuer, et ceux-ci étaient trop terrifiés pour accuser un policier. Acarabo purge une longue peine de prison, mais peut recevoir des visites.

Le groupe enregistra là-bas le 14 juillet 2010.

Indice (*TOC* ou *Droit*) : un officier sur la scène de crime attrapa un chat, mais seul le collier lui resta en main. Il semble que c'est un bracelet de créateur plutôt inhabituel, estimé à plus de 1000$. C'est l'artiste Wendell Casent qui l'a créé (cf. « Discographie rare », ci-dessous). Le propriétaire du chat n'a pas été retrouvé.

A MIND TO KILL

Comme indiqué dans la section « Discographie », cet album a été enregistré au 45066 Cambridge View à Boston où, le 15 octobre 2010, David Forrester, un agent immobilier de 37 ans, assassina sa famille à la hache : sa femme Kelly (30 ans) sa fille Lucy (2 ans) et son fils Karl (8 ans), à cause du stress causé par des dettes importantes. Il s'ouvrit ensuite les veines dans la baignoire.

L'album a été enregistré le 24 octobre 2010.

Indice (*TOC* ou *Droit*) : un des premiers policiers sur les lieux, Nichola England, a pensé entendre une fête dans la cuisine, mais celle-ci était vide.

Indice (*Criminalistique* ou *Bibliothèque*) : un objet inhabituel, un bas perdu dans la cuisine. Il n'a pas été examiné dans le détail. Si les investigateurs mettent la main dessus (*Droit* ou *Crédit*), il pourront faire *Criminalistique*, pour déterminer qu'il s'agit d'un bas de style et matière de ceux utilisés au début du XXème siècle. S'il est daté au Carbone-14, ils trouveront qu'il *provient* de cette époque. S'ils interrogent Nichola England, qui a trouvé le bas, elle dira qu'il était encore chaud quand elle le mit sous scellés, mais comme l'enquête était close, le bas n'a pas été examiné.

THE JUDGE

Le 7 février 2011, Vadim Balsandrov, un policier infiltré, était garrotté sur le siège passager d'une voiture volée, dans Gravesend Brooklyn (une enclave russe). On lui coupa le nez, pour montrer qu'il furetait où cela n'était pas souhaité.

Une semaine plus tard, le 13 février 2011, le groupe utilise un studio d'enregistrement mobile dans un camion garé sur le côté de la routé, et enregistra tout l'album sur la scène de crime.

Les responsables du meurtre ne furent jamais retrouvés.

Indice (*TOC* ou *Droit*) : Une femme surgit pendant que les policiers examinaient la scène de crime, et commença à crier hystériquement dans une langue étrange, qui fut identifiée plus tard comme étant du Breton (parlé seulement en Bretagne, où la pièce de théâtre Le Roi en Jaune peut se dérouler). Il lui manquait l'oreille droite.

SCARLETT WOMAN

Une prostituée, Miss Lucy 'Cara' Carawell, a été assassinée le 21 avril 2011 au 6756 Chestnut Avenue (Détroit), par Marmaduke Locke, un itinérant ayant des antécédents schizophréniques, qui ne suivait pas son traitement. Des voix lui ont dit de la « sacrifier » à leur dieu. Pendant l'interrogatoire, il pourra révéler que les voix lui ont dit le nom de leur dieu, mais qu'il ne s'en souvient pas et il deviendra extrêmement frustré à essayer de s'en souvenir. Il l'a attachée puis l'a découpée en morceaux dans sa chambre à coucher.

Le propriétaire a reçu un dessous de table par l'agent du groupe, pour les autoriser à enregistrer dans l'appartement, deux jours plus tard.

Indice (*TOC* ou *Droit*) : un masque blanc était présent sur la scène de crime, mais sa colocataire a dit qu'elle ne se souvient pas l'avoir vu auparavant, et Locke ignore tout de ce masque. Les analyses forensiques révéleront qu'il est âgé d'environ cent ans.

Maze of Madness

Comme précisé dans l'introduction, c'est l'endroit où Carla Bell a été assassinée le 11 septembre 2012 par son petit-ami.

Mark Parfice

Ce journaliste musical essaie de faire un scoop en établissant l'identité des membres du groupe. Il a écrit un article « teaser » dans le magazine « Soul Shout », intitulé « Démasqués », dans lequel il communique son intention de découvrir et prouver les identités des membres du groupe. Cet article a été publié fin 2010.

3 mois plus tard, il disparaît. Soul Shout publia un article sur Parfice, demandant à quiconque disposerait d'informations de les communiquer. Les spéculations quant à sa disparition s'orientent vers le suicide.

Parler de Parfice à la maison de disques ou à l'agent du groupe révélera qu'il a été harcelant pour qu'ils lui révèlent l'identité du groupe, même s'il n'y avait rien à révéler. Parfice fit très mauvaise impression tant sur la maison de disques que sur l'agent.

Si les investigateurs ont des contacts qui peuvent tracer la carte bancaire de Parfice, ils pourront découvrir que la dernière opération était un billet d'avion de New York City à Atlantic City le 8 mars 2011. Arrivé à destination, il acheta du carburant à une station service près du Egg Harbor Township. Un test de *Bibliothèque* à la recherche de fêtes foraines près d'Atlantic City donnera comme résultat la fête foraine de Benson, où se trouve Winters, dans une ferme non loin.

Forum de fans

Les principaux indices quant à la progression de Parfice sont ses articles sur le forum des fans. Un test de Bibliothèque est nécessaire pour chacun des documents ci-dessous.

> 10 janvier 2011 – Le démasquage
>
> Comme beaucoup d'entre vous le savent, j'ai l'intention de démasquer Sinful Season. Jusqu'à présent, je n'ai pas de noms, mais c'est une question de temps. Je vais suivre l'argent ! J'ai pu trouver que la maison de disques établit les virements à un compte bancaire au nom de 'Sinful Season'. Celui-ci est sous le contrôle de la société de représentation, dirigée par Jeff Baines. Ils *doivent* faire des virements à des personnes physiques. Pour l'instant, je suis au pied d'un mur de comptes *offshore*, mais quelqu'un doit connaître leurs identités, comme le fisc. Je vais y concentrer mes efforts. J'ai déjà fait passer une lettre au groupe, *via* la société de représentation, pour leur demander de me mettre dans la confidence, sans toute cette partie en sous main. J'attends une réponse dans les jours qui suivent. Restez connectés !!

Recherche sur Sinful Season #3

22 janvier 2011 – Perdu dans Carcosa !

OK, c'est le grand jeu, les gars ! Jeff Baines m'a fait suivre la réponse à ma lettre. Ils disent qu'ils résident avec 'le Roi en Jaune dans Carcosa'. Ouais. Bien sûr. Où cas où vous vous poseriez la question, 'Le Roi en Jaune' est une étrange pièce de théâtre qui a une centaine d'années, dont l'action se passe - je vous le donne en mille – dans un monde fantastique appelé Carcosa. Peut-être qu'il s'agit d'une preuve abstraite, ou alors qu'ils cherchent juste à titiller mon intérêt. Je vérifierai cette piste, comme chaque journaliste le ferait. Je vous tiens informés.

Recherche sur Sinful Season #4

6 février 2011 – Dans le terrier du lapin...

J'ai essayé de lire le Roi en Jaune, mais c'est vraiment une pièce étrange. Après avoir suivi une série de preuves, je me suis mis en contact avec un artiste, Wendell Casent, qui vit à New York. Je pense qu'elle est connectée au groupe pour quelque raison que ce soit, et qu'elle pourrait même connaître leur identités. Je ne peux pas vous dire pour l'instant comment je suis arrivé là. Tout cela est en train de devenir un peu occulte. Mais il y a assez de matière pour faire un livre !

Recherche sur Sinful Season #5

18 février 2011 – Casent

Voilà, j'ai rencontré Casent, bien que je ne pense pas qu'elle soit qui elle prétend être. Je suis quasiment sur que le groupe me fait suivre maintenant. Je pense qu'ils pourraient écouter aussi mes appels téléphoniques. Casent n'a pas voulu me dire qui étaient les membres du groupe, mais elle m'a proposé de m'emmener les rencontrer. C'est bizarre, mais je ne me souviens plus où elle habite, ni à quoi elle ressemble. Je pense que le groupe est en train de me jouer un tour. Je dois partir d'ici. Je ne sais pas si je pourrai poster ici à nouveau, je ne veux pas que le groupe sache ce que je suis en train de faire, même si je pense qu'ils le savent déjà.

Recherche sur Sinful Season #6

2 mars 2011 – Ceci est mon dernier post

J'ai compris maintenant. L'art de Casent est destiné à résonner avec certaines zones du cerveau. Il permet à des connexions abstraites de se faire. Certaines fréquences du cerveau permettent à l'esprit de voir d'autres réalités conceptuelles. L'art de Casent déclenche cela.

Pensez-y. Si quelqu'un m'hypnotisait et me disait que je pouvais multiplier de tête 2 nombres à 6 chiffres, alors je gagnerais immédiatement cette capacité. Mais pour cela, je dois déjà posséder cette capacité, pour que mon cerveau puisse faire cela. Donc est-ce qu'ils m'hypnotisent pour me faire croire que je peux le faire, ou alors est-ce qu'ils me *déshypnotisent* du fait que je crois que je ne peux pas le faire ?? C'est ce que produit l'art de Casent. C'est ce qu'elle voulait dire par « les rencontrer', et ce que voulait dire le groupe par « dans Carcosa ». Ils ont peut être étendu leurs esprits pour pouvoir voir ces autres réalités. Le Roi en Jaune est une œuvre d'art codée qui commence ce procédé. Le travail final de Casent était une énorme installation – un manège de parc d'attraction – qui finalise le processus. Je sais à présent où je me dirige. Je ne reviendrai pas.

Recherche sur Sinful Season #7

Il faut à peine un jet de *Psychologie* pour remarquer la paranoïa de Parfice. Les derniers posts, où il fait des corrélations entre faits indépendants, peut caractériser un début de schizophrénie.

Des jets étendus de *Bibliothèque* sur plusieurs jours pourront permettre de trouver le manège en question – c'était un train fantôme, dont le dernier propriétaire connu est la fête foraine de Benson.

Fête foraine de Benson

Les investigateurs pourront visiter la fête foraine près d'une ferme à côté d'Atlantic City. Il y trouveront une assemblée hétéroclite de caravanes et de tentes, habitées par les forains. Ils se montreront méfiants vis à vis des inconnus. Le train fantôme n'est plus une attraction active de la fête foraine, et est utilisée comme stockage, plus que pour quoi que ce soit d'autre.

La propriétaire du train fantôme, Macy Hague, va confirmer que Parfice lui a demandé de faire un tour sur l'attraction, et lui a même donné 100$ pour le dérangement. Hague est une trentenaire trapue, avec de la sciure dans les cheveux, et deux ailes de plumes faites artisanalement attachées grossièrement au dos de sa robe. Elle expliquera « je l'avais averti que c'était maudit. Depuis que des gamins ont été tués dessus, nous ne l'utilisons plus. Un jour, deux forains électriciens l'ont examiné, et un d'entre eux est sorti en hurlant, les cheveux entièrement blancs. On a jamais retrouvé l'autre gars. Mais ce mec, Parfice, continuait à venir et à revenir, alors j'ai tout mis en place et il a pris place dans le train fantôme. Je n'étais même pas sûre qu'il fonctionnerait à nouveau. De toutes manières, le train s'est arrêté à la moitié du manège, et ça nous a pris pas mal de temps à ressortir le wagon. Quand on a finalement réussi, Parfice avait disparu. J'ai pourtant essayé de l'avertir. »

L'attraction est un18e porte, qui mène droit à Carcosa. Cela coûte 1/1D6 *SAN* et 2 PM pour faire la balade. Si un investigateur échoue à son jet de *SAN*, et devient fou dans quelque manière que ce soit, il pourra essayer de sauter en marche avant de passer la porte (*Corps à Corps* pour ne pas prendre 1D8 points de dégâts). S'ils n'a pas sauté, ils se retrouveront en train de tomber dans l'escalier non éclairé d'un entrepôt contenant des caisses de curiosités. Un jet d'*Athlétisme* sera nécessaire pour éviter 1D6 points de dégâts.

Discographie rare

Certaines des éditions les plus limitées du groupe contiennent des indices du Mythe. Quasiment toutes sont des éditions limitées, et la plupart seulement disponible *via* le fan club. À présent, ces éléments sont trouvables dans le marché d'occasion pour 4D6 x 10$ chacun, au prix d'un jet de *Marchandage* par jour pour obtenir l'objet.

Le bonus à la compétence *Mythe de Cthulhu* obtenue par le biais de ces sources ne s'additionne pas : si +2 % est gagné d'un album, et +3 % d'un autre, les investigateurs gagnent 3 % et pas 5 %.

Le mythe de Hastur

Il s'agit d'un sous-ensemble du Mythe de Cthulhu ; le Mythe de Hastur est associé (du moins pour ce qui concerne ce scénario) aux éléments suivants. Certaines sources, comme un album, contiennent seulement le point 1, d'autre tous les six, en fonction de la source.

1. Un monde onirique appelé Carcosa existe à côté du nôtre, son essence est la dégénération.
2. Carcosa est associée au dieu Hastur.
3. Certains prétendent qu'il est possible de pénétrer en Carcosa, avec les connaissances idoines
4. Une pièce de théâtre appelée « Le Roi en Jaune » est au sujet de Carcosa, et aide à la compréhension.
5. Il est présumé que le Roi En Jaune est un représentant du die Hastur.
6. Comprendre Hastur mène à la folie, et à devenir 'Égaré'.

Catalogue de Discographie rare

S'il est tenté d'obtenir les éléments *via* téléchargement illégal, faire un jet de *Bibliothèque* par jour pour localiser un élément aléatoire provenant de la discographie rare. Il est à la liberté du Gardien des Arcanes d'inclure un virus ou autre maliciel dans le téléchargement.

DVD musical 'Maniac Cop'

Trouver Objet Caché pour faire attention qu'un des figurants dans la vidéo correspond à la femme dans la très vieille photo trouvée sur la scène du meurtre de Carla Bell (*SAN* 0/1D3). Faire des recherches sur la figurante prend un temps considérable. Il s'agit de Maria Lyle, une fan du groupe. La vidéo a été tournée le 23 juillet 2010. Lyle n'a pas été revue depuis. Cette information peut être récupérée après une semaine, avec éventuellement un jet de *Droit*. Poster sa photo sur le forum peut accélérer le processus.

Elle était une étudiante en art vivant à New York, et travaillant à mi-temps comme réceptionniste.

Un bonus sur le DVD peut être trouvé avec un jet de *TOC* ou d'*Informatique*. Il contient un assemblage dérangeant de scènes étrangement raccordées, qui montrent une marionnette à la pose différente à chaque fois, entourée d'objets rituels, y compris un sifflet. Une voix en fond sonore psalmodie des phrases rituelles en Anglais. Un jet de *Savoir Occulte* indiquera que le rituel appelle et commande un esprit pour 'servir de guide'. C'est en fait le sort Convoquer / Contrôler Byahkhee, qui va attendre patiemment d'être chevauché, et les emmener à Carcosa. Sauf s'ils manquent le jet de Contrôle, auquel cas le Byahkhee va les déchirer en petits morceaux de chair. Les caractéristiques du Byahkhee sont ci-dessous. Les scènes sont tournées dans une chambre austère et pourrissante avec des taches de sang sur le plancher.

Jours : 1. *SAN* : 0/1. Mythe de Cthulhu : +0 %. Mythe de Hastur : Élément 1. Sorts : Convoquer / contrôler Byahkhee.

A Mind To Kill Édition Limitée

Une piste supplémentaire de l'album, appelée 'The Hearse Driver', est principalement composée de paroles brouillées par un mélange de phrases accélérées, mélangées et à rebours. Même si la piste ne dure que 15 minutes, elle contient beaucoup d'informations. Un jet d'*Informatique* est possible par jour de parcours de la piste pour récupérer le contenu final, et au moins quatre jours pour lire et comprendre le contenu.

Jours : 4. *SAN* : 1/1D4. Mythe de Cthulhu : +3 %. Mythe de Hastur : Éléments 1-6. Sorts : aucun.

The Judge Édition Limitée

Aucune information directe, mais l'album contient plusieurs pistes remixées qui comportent des fréquences et rythmes inhabituels. Demander au PJ qui fait l'écoute un jet d'*Écouter*, et faire un jet masqué à chaque fois qu'ils écoutent l'album (le jet ne sert à rien, mais cela encouragera le méta-joueur à écouter l'album plus encore).

À partir du moment où elles sont écoutées, les pistes ont pour effet d'altérer le cerveau de l'auditeur, pour déclencher des rêves possédants de Carcosa. Quelques exemples sont :

- Le personnage se réveille et voit un soldat mécanique marchant lentement sur le sol de la chambre. Le soldat tient une invitation à un bal masqué. Au matin, le soldat a disparu, mais le personnage se blessera le pied sur un petit engrenage.
- Le personnage se trouve à une fête dans un palais immense, où les convives boivent et copulent dans les couloirs. Toutefois, le rêveur a des sueurs froides à fur et à mesure qu'il parcourt les couloirs, tandis qu'une créature démoniaque en robe jaune vagabonde, en dévorant les convives. Seul l'investigateur peut le voir.
- Le personnage est dans une dans une ville déserte composée de vieux bâtiments. Petit à petit il est conscient qu'il y a des gens dans les bâtiments, mais qui souhaitent rester cachés. Il commence à voir des marionnettes dans la rue derrière lui. Quand il se retourne pour les voir à nouveau, ils ont bougé ou disparu.

Faire l'expérience de ces rêves pendant plusieurs nuits revient à lire un ouvrage du Mythe. Les rêves sont vivants et inquiétants. Le rêveur a le sentiment harcelant que ces rêves sont un terrible avertissement, mais il ne peuvent en déterminer la teneur.

Pour chaque personne qui fait l'expérience des rêves étranges induits par l'album : jours : 5. *SAN* : 1/1D3. Mythe de Cthulhu : +2 %. Mythe de Hastur : Éléments 1-3. Sorts : aucun.

Parmi le vaste chaos digital que compose cet album, on peut distinguer une série de sons bourdonnants. Avec un jet d'*Informatique* et un jour de recherche, il peut être déduit qu'il s'agit de spectrographes – des images, encodées comme des sons. Les images sont :

- Mark Parfice, en train de hurler. *SAN* 0/1D3.
- Une fête foraine itinérante, celle de Benson, qui a au moins 40 ans
- Une autre image de la fête foraine centrée sur le train fantôme

Cela prend quelques jours et un jet de *Bibliothèque* à pister la fête foraine de Benson, qui est actuellement stationnée près d'Atlantic City (*cf.* section 'Mark Parfice').

DVD Scarlett Woman « The Whore »

Cet édition limitée et dédicacée du DVD dispose d'un boîtier premium, plus d'informations dans le livret et un livret caché *dans* le boîtier. Le Signe Jaune est fortement présent dans le DVD, faire un jet de *Mythe de Cthulhu* pour s'en rendre compte comme ayant du sens parmi le déluge d'images et d'informations bizarres. La perte de *SAN* suite à avoir vu le Signe Jaune pour la première fois est de 0/1D6. Il est seulement suggéré à travers des croquis grossiers, de la poésie et des passages abstraits.

Une analyse chimique de la couverture de ce DVD en utilisant *Chimie* ou *Criminalistique*, révélera qu'il y a d'autres couches d'encre, activées par l'eau. Y frotter de l'eau fera apparaître une couverture nouvelle, comprenant un message cryptique à base de nombres. Ils sont des références aux scènes du DVD, et à des temps sur ces scènes, qui révélera des séries de mots qui, assemblés, composeront un rituel obscur et sexuel faisant appel à une femme écarlate « Scarlett Woman », qui ouvre une porte vers Carcosa.

Un tatouage, visible sur une partie du corps dans la vidéo (dont le propriétaire ne peut être déterminé, hormis le fait qu'il s'agit d'une femme blanche), représente un visage effrayant et noueux au centre d'un assemblage inextricable de nœuds. *Bibliothèque* et quelques heures de porte à porte permettront de déterminer qu'il s'agit du travail d'une artiste, Wendell Casent.

Une piste bonus du DVD, 'Bitch', parle d'une femme qui se moque d'un homme, et lui qui devient de plus en plus en colère, jusqu'à ce qu'il l'étrangle à mort. Un jet *d'écouter* permettra d'entendre '404, 404, 404...' répété en fond sonore de la chanson. Un jet d'*Intuition* permettra de faire le lien avec le meurtre de Carla Bell, dans l'appartement 404.

Jours : 7. *SAN* : 1D3/1D6. Mythe de Cthulhu : +4 %. Mythe de Hastur : Éléments 1-6. Sorts : Ouvrir un passage vers Carcosa (Points de Magie 4, *SAN* 1/1D6 pour tous les participants).

Wendell Casent

Casent est une designer de New York obscure mais recherchée. Malheureusement, les pistes menant à elle ont tendance à ne rien donner. Un site web présentant œuvres a disparu, un numéro de téléphone redirige systématiquement vers la messagerie, et l'adresse communiquée est un vieil appartement où elle n'habite plus. La seule piste viable est une référence à sa présence sur le site web d'une société de voyages par bus, 'Twin Moons'.

Le site web prétend proposer une visite guidée des artistes de New York, mais ne mentionne pas où. Les autres noms sur l'itinéraire sont soit inconnus, soit du très menu fretin. Le propriétaire et conducteur, Crosby Warren, est un homme à l'air rusé, dans un costume froissé, qui pue l'alcool et fume des Gitanes. Il dit qu'il ne se souvient pas de l'adresse exacte de Casent, mais qu'il peut y amener les investigateurs pour 50$. Il est voleur, alcoolique et potentiellement violent. Il va emmener les investigateurs dans un quartier obscur, vieillot et quasiment désert, fait d'immeubles de briques et d'entrepôts. Il arrêtera le bus, et les laissera dans le bus en leur disant qu'il va à l'intérieur chercher Casent. S'il est perdu de vu, il ne sera pas possible de le retrouver. Les investigateurs sont à présent dans Carcosa. S'ils ne s'éloignent pas de lui, il va se mettre en colère et taper la porte du pied, mais essaiera une autre adresse. Une fois dans Carcosa, si les investigateurs perdent de vue le bus, il aura disparu quand ils reviendront à sa position.

Le Roi en Jaune

Il existe environ une centaine de copies de cet ouvrage de part le monde. Il est possible d'en acheter un exemplaire pour environ 800$, et il existe des références à la Bibliothèque Nationale de Paris et à la British Library de Londres. D'autres copies peuvent être trouvées dans d'autres bibliothèques majeures du monde, comme la Library of Congress à Washington DC.

Il s'agit d'un volume au format octavo (à peu près le format A5), publié en 1895 ; un large symbole jaune est gravé sur la couverture en tissu. Le signe provoque un jet de *SAN* (0/1D6) la première fois qu'il est vu. Le texte est une pièce de théâtre ambiguë et onirique, qui entraîne les lecteurs vers la folie.

Lire le livre ne va pas aider à mener l'investigation, mais permettra d'avoir un contexte quant au Mythe de Hastur (voir ci-dessus, 'Discographie Rare'). À noter que cette information n'est pas révélée explicitement, mais le lecteur va comprendre que la pièce de théâtre n'est pas seulement de la poésie, mais aussi fondée sur des éléments du mythe.

Le Gardien peut autoriser aux investigateurs de lire le livre en 7 jours, ou de le parcourir pour obtenir des informations relatives au scénario, étant donné que le livre prendrait trop de temps à lire.

SAN : 1D3 / 1D6+1. Mythe de Cthulhu : +5 %. Sorts : Aucun

Événements

Alors que l'histoire progresse et que les investigateurs commencent à dévoiler des aspects du mythe de Hastur relatifs à l'existence du groupe, il vont commencer à passer la frontière du royaume de Carcosa, et être affectés par l'influence de Hastur, principalement en écoutant la discographie rare du groupe.

Le groupe va signaler cela aux investigateurs par le biais d'une entrevue sur MTV, que les investigateurs regarderont à ce moment-là 'par hasard'. Si le gardien a acheté un masque blanc pour le scénario, c'est un bon moment de le porter.

L'entrevue vient après une piste en avant-première, 'Spooks', de leur prochain album, Maze of Madness. La chanson parle de plusieurs 'espions' ou 'détectives', qui sont mentionnés par le terme 'spooks'. Le gardien peut inventer les paroles qu'il veut, mais celles ci-dessous devraient suffire :

Think they know something	*Ils pensent savoir*
But they don't know nothing	*Mais ils ne savent rien*
[Three]. Little. Spooks.	*[Trois]. Petits. Espions.*
Creeping around and dogging my steps	*Ils fouillent et suivent mes traces*
Looking for something that don't exist	*Pour trouver quelque chose qui n'existe pas.*
[Three]. Little. Spooks.	*[Trois]. Petits. Espions.*

Cela devrait être clair que la chanson s'adresse aux investigateurs – dans la chanson le chiffre entre crochets se réfère au nombre d'investigateurs, et la vidéo montre des gens sans visage qui s'habillent comme les investigateurs, fouillant l'appartement 404, la scène du meurtre de Carla Bell. À noter que ceci a été filmé avant que les investigateurs se mêlent de l'affaire. S'ils sont effrayés par cela, *SAN* 0/1D2.

Après la vidéo, le journaliste va parler du groupe qui se trouve à ses côtés, et ensuite leur poser des questions. Après quelques plaisanteries, elle demande :

« De quoi parle l'album ? »

« C'est un album concept sur une bande de gens qui ne savent pas qu'ils sont fous, à pourchasser une conspiration qui n'existe pas. »

« Que leur arrive t'il ? »

« Ils deviennent fous et s’entre-tuent. »

TOC : un petit peu de gelée violette goutte derrière le masque, alors que la figure masquée fixe les investigateurs depuis l'écran.

Bientôt l'interview touche à sa fin et le groupe part.

Manifestations

À partir de ce point, les investigateurs vont vivre des manifestations qui les menacent. Elles peuvent survenir n’importe où le Gardien les jugera appropriées. Noter que dans chaque cas, il s'agit d'illusions, même pour la manifestation soudaine de la Byahkhee.

Si les investigateurs cherchent une médication, ils seront diagnostiqués comme schizophrènes, et potentiellement détenus.

Après plusieurs manifestations, les joueurs pourront arriver à la conclusion qu'il ne s'agit que d'une illusion, et que leur personnages ne réagiront plus, une tactique compréhensible d'un point de vue *roleplay*. Dans ce cas, faire en sorte que les illusions soient de plus en plus graves, pour leur faire deviner ce qui est réel et ce qui ne l'est pas. Par exemple, autour d'eux, des personnes masquées et nues les dévisagent, des PNJ chuchotent près d'eux, etc. Malgré les meilleures intentions des joueurs, cela va lentement rendre les personnages fous – imposer des jets de *SAN* (0/1D3) fréquents, illustrant leur détérioration graduelle. Voir également 'Conduite' et 'Balcon', ci-dessous.

Pendant une manifestation, le Gardien est encouragé à vêtir un masque blanc.

Marionnettes

Alors que les investigateurs passent devant des vitrines, des mannequins semblent les observer subtilement. Après être passés devant, s'ils regardent en arrière, les mannequins paraissent avoir bougé. *SAN* 0/1D3.

Coup d’œil

Alors que les investigateurs parcourent une rue bondée, ils entraperçoivent une personne portant un masque blanc dans la foule. Mais peu importe la poursuite, ils ne pourront pas l'attraper. Cela peut arriver quand une porte d'ascenseur se ferme, ou aperçu de loin, dans un grand bâtiment de bureaux à la façade de verre. *SAN* 0/1D2.

Conduite

En conduisant d'un lieu à l'autre, le conducteur remarque que son passager porte un masque blanc. Après une longue attente, il tend le bras, et commence à bouger violemment le volant, pour provoquer un accident. Au même instant, le passager voit que le conducteur porte un masque, et commence à conduire violemment pour essayer probablement de provoquer un accident. Pour un effet dramatique optimal, séparer les joueurs, et expliquer au premier ce qu'il se passe et attendre sa réaction. Si chacun essaie d'arrêter l'autre, un combat s'ensuivra pour le contrôle du volant. Jouer cela comme un combat normal, avec *Corps à Corps*. Si le conducteur essaie de freiner et de d'arrêter le véhicule, il constatera que les freins sont bloqués (une autre illusion). Seulement lorsqu'un des deux protagonistes gagne le combat, l'illusion s'arrête. Cette situation peut conduire les investigateurs à se tirer dessus et à engendrer de la paranoïa. Profitez.

Balcon

Similaire à 'Conduite' ci-dessus, mais cette fois sur un balcon, potentiellement à l'hôtel. Un des investigateurs sort, soudainement porte un masque et annonce qu'il souhaite voler, et commence à

escalader la rambarde. Si quelqu'un lui porte assistance, le 'sauteur' va croire que l'autre personne essaie de le pousser. Cette situation peut être soumise à variation à la discrétion du Gardien, comme pendant que les investigateurs traversent une rue bondée. Si les investigateurs portent des armes, cela est autant mieux.

Monstre

Dans une situation périlleuse (par exemple dans une voiture sur l'autoroute), ou dans un endroit public (une rue bondée, ou un commissariat), une Byahkhee apparaît depuis nulle part et attaque les investigateurs pendant 1D3 tours. Jouer le combat, en sachant que tous les PNJ alentours ignorent le monstre, et ne réagissent qu'aux réactions des investigateurs. Après 1D3 tours, ou quand la créature est morte, elle disparaît, et au même moment toutes les blessures qu'elle a infligées (elles n'étaient pas véritablement là). Cela peut être une bonne opportunité pour les investigateurs d'avoir des ennuis pour usage d'armes à feu en pleine rue et potentiellement pour avoir touché un passant (ou un autre d'entre eux). Évidemment, les histoires relatives à des monstres invisibles risquent d'avoir des conséquences. Les caractéristiques de la Byahkhee sont à la fin du document.

Carcosa

Les méthodes possibles pour voyager vers Carcosa sont les suivantes (liste non exhaustive) :

- Le train fantôme à la fête foraine itinérante de Benson
- Convoquer / contrôler Byahkhee (sur le DVD Maniac Cop)
- Rituel sexuel pour ouvrir la porte vers Carcosa sur le DVD « The Whore »
- La compagnie de bus Twin Moons (piste provenant de Wendell Casent)

De plus, si les investigateurs font pression sur l'agent (Jeff Baines) pour avoir l'identité des membres du groupe, il pourra recevoir une lettre provenant du groupe, adressée aux investigateurs, qu'il leur fera suivre. C'est une invitation à un studio d'art pour assister à un enregistrement, où ils répondront aux questions qui leur seront posées.

Quand il y arriveront, ils verront un vieux bâtiment d'habitation sans ascenseur, le studio se trouvant au 3ème étage. La porte est ouverte sur une première pièce, une sorte d'antichambre, dont l'autre porte est verrouillée. Le grondement sonore typique de Sinful Season peut être perçu derrière la porte. La chanson traite visiblement de détectives amateurs, et fait quelques analogies peu flatteuses avec les cafards. Refrain : « Break down the door ! Break down the door ! ».

Aucun intérêt n'est accordé à toute tentative de frapper à la porte, et elle s'avérera difficile à crocheter, même si cela n'est pas impossible. *FOR 12* pour la forcer. Quand la porte est finalement ouverte, la musique s'arrête abruptement, et derrière la porte, la pièce est remplie de marionnettes habillées d'époque Victorienne. A ce moment, la porte extérieure de l'appartement claque, et les personnes se trouvant dans l'appartement se trouvent à présent dans Carcosa. Toutes les personnes à l'extérieur qui ouvrent la porte après ne trouveront qu'un studio d'art vacant.

Rencontres en Carcosa

L'aspect le plus dangereux de ce royaume onirique est de ne pas revenir. Sauf si les investigateurs ont appris le sort Convoquer / Contrôler Byahkhee, ou le rituel sexuel Ouvrir Porte Vers Carcosa, ou ont un autre plan futé, ils constateront qu'il est ardu de revenir de ce sombre royaume. Une issue probable existe dans le palais, dans la Galerie des Miroirs.

Pour que cette mission soit réussie, il faut qu'au minimum les investigateurs sortent vivants de Carcosa. Pour que la mission soit vraiment réussie, il faut qu'il ramènent un des membres du groupe, qui gisent de sommeil dans le Palais, non conscients du monde qui les entoure.

Quand il arrivent, ils se trouveront au milieu de bâtiments vieux et décrépits, et parfois beaux aussi. Il n'y a âme qui vive, et le ciel nocturne sans nuages laisse apparaître deux lunes jumelles. *SAN* 1D2/1D8. La destination la plus évidente est le Palais, qui se trouve au milieu de cette étrange ville, et même à cette distance, une fête battant son plein peut être entendue.

On présume que les investigateurs vont traverser la ville en direction du palais. Autrement, ils peuvent fureter à volonté. Des rencontres sont recommandées ci-dessous, mais le Gardien est encouragé à en emprunter d'autres de suppléments de jeux, ou de son imagination pour des tourments inédits.

Carcosa est une cité de rêves et de cauchemars, et change parfois, de telle façon qu'il est difficile d'en faire un plan. Pour s'orienter d'un endroit à l'autre, surtout au delà de la ligne de vue, utiliser la compétence "*Voyage Mental*" (ci-dessus).

S'il essaient de comprendre comment le monde fonctionne, il doivent faire un jet d'Intuition, un succès coûtant 1D3 *SAN*, un échec ne coûtant qu'1.

La muse du Regret

La Muse du Regret est un des sombres émissaires de Hastur. Cette engeance dégoûtante apparaît sur Terre où il y a de la corruption et du pourrissement, avec l'objectif de ramener les personnes où l'endroit dans Carcosa. Actuellement, il se tient dans une allée de Carcosa, et vend des tableaux.

Après avoir marché pendant un ou deux kilomètres sans voir âme qui vive, les investigateurs repèrent un bossu vêtu de vieux habits, accroupi dans une allée à récupérer des mégots pour en faire une cigarette.

Autour de lui dans l'allée se trouvent quelques tableaux bizarres et dérangeants, chacun sur un chevalet en guise de présentation. Ils sont visiblement à vendre, les prix étant en Francs. Quand les investigateurs se rapprochent, il va les saluer, et leur présenter les tableaux. Il porte un Signe Jaune autour de son cou comme médaillon (qui coûte 0/1D6 *SAN* la première fois qu'il est vu).

Certains tableaux représentent le regret d'un des investigateurs, ou une perte, comme une sœur perdue ou un livre qu'ils n'ont jamais écrit. D'autres tableaux pourront représenter des scènes du prochain scénario que le Gardien va proposer. Cela pourra se traduire par une perte plus grande de *SAN* dans le prochain scénario, quand ils auront réalisé la signification des tableaux. S'il est demandé au bossu l'origine des tableaux, il admettra qu'il en est l'artiste, mais insiste sur le fait que le contenu original provient de sa muse, et pas de lui.

De plus, il y a d'étranges illustrations des signes du zodiaque, chacun étant une version corrompue du signe original. Un jet de *Savoir Occulte* révélera que seul le Verseau semble garder sa pureté, et est parfois vu en train de quitter les autres signes par une embrasure étincelante. C'est une référence à la Galerie des Glaces dans le palais, où il est possible de retourner sur Terre en marchant à travers le miroir du Verseau.

Il peut s'avérer évident à travers la conversation avec le bossu qu'il sait qui ils sont, et ce qu'ils sont venus faire. Il ne leur donnera cependant aucune information, et choisira la fuite si les investigateurs choisissent de le confronter. S'ils lui demandent un conseil, il se moquera d'eux en se roulant une cigarette de tabac usagé, en insistant sur le fait que leurs efforts sont futiles.

Si cela n'est pas assez évident, la Muse leur dira qu'ils sont en Carcosa, et mentionnera, si nécessaire, la fête qui se déroule au Palais d'Ythill, pour l'anniversaire de la Reine Cassilda.

Muse du Regret
Avatar d'Hastur, âge apparent 56
Race : Caucasienne
FOR 14, CON 11, TAI 15, INT 17, POU 15, DEX 8, APP 4, EDU 10, SAN 0, PV 13
Impact : +1D4
Compétences : *Art (peinture)* 80 %, *Négocier* 40%, *Athlétisme* 55%, *Mythe de Cthulhu* 20%, *Esquive* 35%, *Baratin* 25%
Langues : Anglais 30%, Breton 80%, Français 80%
Attaques : Poing 50%, 1D3 + impact
Description : ramassé et répugnant, il s'agit d'un bossu vieillissant avec une mèche de cheveux gris sur une tête édentée.
Sorts : appeler / renvoyer Hastur, déflagration mentale, dessèchement

Sentinelle

Une des nombreuses Byahkhee qui survolent la ville dans le ciel nocturne va soudainement apercevoir les investigateurs et décider d'attaquer. Un jet de *TOC* pourra permettre de voir son attaque surprise, et utiliser l'initiative standard, sinon la Byahkhee disposera d'un round entier de surprise. S'ils connaissent le sort de contrôle, ils pourront l'utiliser, sinon leurs options seront limitées au camouflage et à la fuite, ou au combat.

Les caractéristiques de la Byahkhee sont à la fin.

Le lac de Hali

Alors que les investigateurs s'approchent du palais, il pourront remarquer qu'une partie du lac est gelée, et qu'il y a plusieurs paires de patins à glace à côté de la rive. À travers le brouillard, ils pourront constater que quelqu'un de familier est en train de patiner. Idéalement, il s'agit de quelqu'un qu'ils ont perdu, comme la sœur de Fox Mulder. Si aucun PNJ n'a perdu qui que ce soit, alors il s'agit de Mark Parfice, déprimé et suicidaire, qui essaie de voir jusqu'où va la glace.

Ils peuvent essayer d'aller le rattraper pour le ramener, mais pourront tomber à travers la glace. Alors qu'ils s'éloignent, la glace commence à se rompre, et des jets d'*Athlétisme* seront nécessaires pour ne pas sombrer. Un échec demandera des jets de *Natation*, et pour chaque échec de *Natation*, un jet de *CON x 6* pour la noyade (échec : 1D6 points de dégâts).

S'ils parviennent au patineur, ils pourront utiliser de *Psychologie* pour lui demander de revenir au rivage avec eux. S'ils ignorent le patineur, ce dernier va certainement mourir, avec une pénalité de 0/1D3 *SAN*. Si le patineur est sauvé, récompense de 1D3 *SAN*. S'ils essaient de ramener de force le patineur, ils devront faire des jets de *Corps à Corps*.

Le nombre d'informations que Parfice pourrait avoir dans son esprit fou est à l'appréciation du Gardien.

Mark Parfice
Journaliste perdu et fou, 26 ans
Race : Caucasienne
FOR 7, CON 14, TAI 15, INT 8, POU 12, DEX 10, APP 12, EDU 13, SAN 18, PV 15
Impact : +0
Éducation : Université
Occupation : Journaliste Musical
Compétences: *Mythe de Cthulhu* 8%, *Informatique* 31%, *Baratin* 75%, *Histoire* 30%, *Bibliothèque* 85%, *Serrurerie* 21%, *Persuasion* 65%, *Photographie* 20%, *Psychologie* 35%, *Discrétion* 30%, *TOC* 45%

Langues : Anglais 85%
Attaques : Poing 50%, 1D3 + impact
Description : dans une sorte de catatonie, ce jeune homme semble débraillé et perdu, patinant sans cesse sur la partie gelée du lac de Hali. Il a l'air quelconque, et porte des vêtements de travail standard.

Le Palais

Dès qu'ils auront atteint le Palais, les investigateurs constateront qu'un bal masqué est organisé, et que les participants sont éparpillés dans le bâtiment, certains ivres, d'autres en train de copuler, et d'autres encore en train de se battre ou de rire. Ils parlent tous uniquement un ancien dialecte de français (le Breton d'environ 1900), qu'un investigateur expérimenté dans la langue française pourrait comprendre. Les seuls faits qu'il pourront glaner est qu'il s'agit du château d'Yhtill et que c'est l'anniversaire de la reine Cassilda.

En explorant les différentes pièces, couloirs et ailes du château, ils entendront un accent américain, qui ressemble exactement à un des membres du groupe. Si on lui pose la question, il dira qu'il fait partie du groupe Sinful Season, mais qu'il ne se souvient pas des différents éléments que les investigateurs pourront lui communiquer (les albums, leur enregistrement sur des lieux de crimes, etc). Pour rendre les choses pires, les membres du groupe ne se souviennent pas comment ils sont arrivés ici, ni où est 'ici', ni de l'année, juste qu'il s'agit d'une fête après un concert.

Il faudra réussir un jet de *Persuasion* ou de *Psychologie* (voire de *Baratin*) pour convaincre le groupe de quitter la fête pour accompagner les investigateurs. Dès que les investigateurs réussissent à réunir un ou plusieurs membres du groupes pour les emmener vers une sortie, une Byahkhee peut arriver pour les intercepter. Toutefois, même si celle-là n'est pas une illusion, seuls les investigateurs pourront voir ces créatures - elles sont invisibles et inaudibles pour les autres personnes présentes.

Les membres originaux du groupe sont :

- Gary Cocambo - un homme à la peau sombre avec des dreadlocks avec un sourire narquois permanent. Chanteur.
- Charlie Strell - un rêveur, aux cheveux blonds, en permanence dans l'interrogation. Guitariste principal.
- Liam Keardell - jeune, nerveux, énergique, aux cheveux sombres. Joueur de basse.

Membres du groupe
Race : Caucasienne
FOR 8,CON 12, TAI 13, INT 8, POU 12, DEX 10, APP 15, EDU 13, SAN 50, PV 13
Impact : +0
Éducation : Université
Occupation : Musicien
Compétences : *Art* 75%, *Négocier* 55%, *Informatique* 31%, *Esquiver* 40% *Conduite (automobile)* 40%, *Baratin* 35%, *Écouter* 45%, *Persuasion* 55%, *Psychologie* 25%
Langues : Anglais 75%
Attaques : Poing 65%, 1D3 + impact
Description : voir ci dessus.

Même s'il est certainement possible de faire en sorte que le groupe accompagne les investigateurs, cela devrait sembler surréaliste et désespéré, surtout s'ils sont poursuivis par des Byahkhee assoiffées de sang, et qu'un des membres du groupe insiste pour "dire au revoir à Cassie" avant de partir. Mais des efforts communs devraient être récompensés, pas contrecarrés.

Dans la salle de bal, bien évidemment, au centre du palais, le Roi en Jaune vient d'arriver et de repartir, informant calmement toutes les personnes présentes qu'elles sont condamnées. La nouvelle ne s'est pas encore propagée aux couloirs extérieurs, où la fête bat toujours son plein.

Les Byahkhees

	1	2	3	4
FOR	21	20	16	18
CON	12	8	15	5
TAI	28	18	19	13
INT	6	13	17	10
POU	13	11	9	8
DEX	11	16	16	14
PV	20	13	17	9
Impact	+2D6	+1D6	+1D6	+1D4

Armes : griffes 35%, dégâts 1D6+impact, mordre 35%, dégâts 1D6+drain de sang

Armure : 2 points de fourrure et de peau épaisse

Compétences : Écouter 50%, TOC 50%

Perte de *SAN* : 1/1D6 à la vue d'une Byahkhee

S'échapper

Alors que les investigateurs progressent le long des couloirs, ils pourront remarquer que les miroirs ont très souvent des cadres décorés, particulièrement dans le thème des signes du zodiaque. Un jet de *Savoir Occulte* permettra de remarquer que plusieurs des symboles ont été revisités en de bien plus sombres représentations. Seul le Verseau n'est pas altéré, et c'est en fait en portail de retour vers la terre, bien qu'il faille un jet de *Savoir Occulte* pour identifier le bon miroir. S'ils passent à travers le mauvais miroir, le toucher va faire en sorte que leur réflexion leur *colle à la peau*, et ensuite soit *tirée du miroir* (*SAN* 2/1D8). Leur réflexion, identique en tous points, y compris les caractéristiques, va ensuite les attaquer. Les autres investigateurs peuvent se joindre au combat, mais peuvent toucher l'investigateur au lieu du simulacre. Dès que l'un des deux est abattu, les deux vont se séparer, mais jusqu'à ce moment, ils font partie intégrante l'un de l'autre. Avec de la chance, ils ont tué le bon...

Que ce soit *via* les miroirs ou par de la magie, les Investigateurs devraient pouvoir retourner sur terre. S'ils amènent des membres du groupe avec eux, les avatars masqués ne seront plus jamais revus - leur règne s'est achevé.

Récompense : 1D6 *SAN* pour le premier membre du groupe ramené, et 1D4 pour chaque membre supplémentaire. 1D6 pour le retour du patineur, peu importe son identité.