

L'Appel de
CATHULH
non-officiel

Summer of Love

LA MAISON BLEUE
adossée à la colline



Un supplément non-officiel pour
jouer dans les années 60

Crédits



Ce document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle.

Production de scriiipt.com

Auteurs : Iso, Tristan D., Léa Prunella

Certaines images proviennent de DALL-E et Midjourney



Les investigateurs arrivent à San Francisco pour enquêter sur une série d'événements étranges liés à la communauté hippie du quartier Haight-Ashbury. Leur attention est rapidement attirée par les rumeurs d'une maison étrange, la "Maison Bleue", où d'anciens amis, disparus dans des circonstances mystérieuses, auraient été vus pour la dernière fois. Parmi ces amis, Phil, un musicien au talent particulier, semble être au centre de ces énigmes, notamment à cause de sa Kena, un instrument aux pouvoirs terrifiants.

C'est une maison bleue adossée à la colline...

Tout le monde a déjà entendu cette chanson de Maxime Le Forestier qui commence par « C'est une maison bleue adossée à la colline ». Mais avez-vous écouté cette chanson avec l'oreille d'un initié au Mythe ?



*C'est une maison bleue
Adossée à la colline*

Tout d'abord la situation, c'est là où le scénario va débiter.

On y vient à pied

Non, pas possible de venir par un quelconque moyen de transport. Les routes sont impraticables, voire dangereuses. Ou bien encore, il faut éviter de faire du bruit ? Cela pourrait aussi être parce que les engins mécaniques ou électriques tombent en panne dès que l'on s'approche de la maison.

On ne frappe pas

Oh, une phrase à double sens, voire triple sens. Il ne faut pas venir armé ? Ou bien, cela veut dire qu'il ne faut pas faire de bruit en venant, être discret.

*Ceux qui vivent là
Ont jeté la clé*

Pourquoi jeter la clé? **Ceux-qui-vivent-là** se sont-ils enfermés eux-mêmes à l'intérieur ?

*On se retrouve ensemble
Après des années de route*

D'anciens ennemis ou de vieilles connaissances perdues de vues...

*Et on vient s'asseoir
Autour du repas
Tout le monde est là
À cinq heures du soir*

Une auberge, un refuge ? Il s'agit d'un ancien lieu où de vieux ennemis attendent après s'être enfermés à l'intérieur. C'est de plus en plus fou !

Quand San Francisco s'embrume

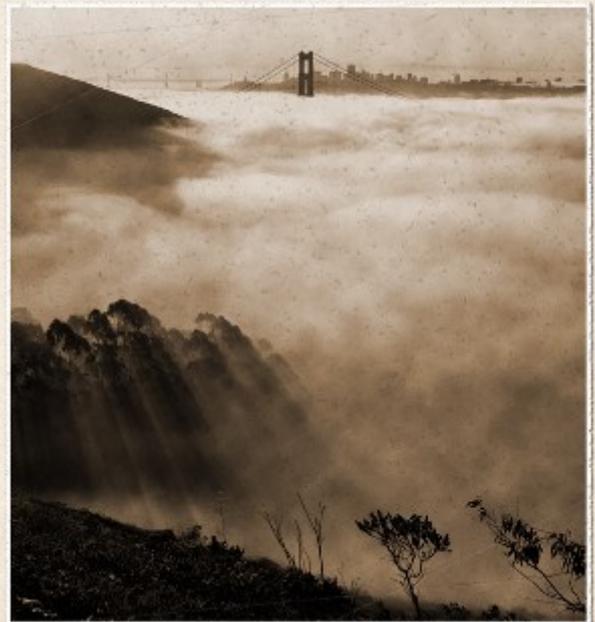
L'action se passe en Espagne ou en Amérique du Sud ? Ou dans une ville quelconque de la Nouvelle Espagne ? Si c'est une ville nappée de brouillard alors c'est San Francisco en Californie !

*Quand San Francisco s'allume
San Francisco...*

Quelque chose d'étrange dans cette ville, le brouillard fini par s'évanouir.

*Où êtes vous
Lizzard et Luc ?
Psylvia, attendez- moi.*

Mais quand le brouillard fini par s'évanouir, en général il emporte avec lui des gens...



C'est une maison bleue adossée à la colline...



Mais quel rapport avec ce lieu étrange ?

Oui, bon... Arrivé là, j'étais aussi dans le brouillard, jusqu'à ce que je comprenne enfin !

Reprenons donc, si vous le voulez bien, depuis le début, tous en chœur

*C'est une maison bleue
Adossée à la colline
On y vient à pied
On ne frappe pas
Ceux qui vivent là
Ont jeté la clé*

Voilà qui nous situe le lieu de l'action en grande partie. **Ceux -qui-vivent-là**, ce sont les choses, des créatures étranges que le narrateur ne peut nommer directement.

Cette maison est là, mais sans y être vraiment, c'est pour cela que les moyens de transport classiques ne peuvent y accéder ! Inutile de frapper, personne ne viendra ouvrir, et ce n'est pas une clé qui permet d'ouvrir. C'est quelque chose d'autre. Un code, un sortilège ?

*On se retrouve ensemble
Après des années de route
Et on vient s'asseoir
Autour du repas
Tout le monde est là
À cinq heures du soir*

Ceux-qui-vivent-là sont des voyageurs, mais des voyageurs interstellaires ou interdimensionnels, leur voyage a duré

longtemps, plusieurs années. Ils viennent régulièrement sur Terre dans cette maison pour se nourrir. Cinq heures du soir, voilà une donnée importante, une heure à éviter si on ne veut pas faire partie du repas.

*Quand San Francisco s'embrume
Quand San Francisco s'allume
San Francisco...
Où êtes vous
Lizzard et Luc ?
Psylvia, attendez- moi.*

La maison étrange se situe à San Francisco ou dans sa banlieue, construite dans les années 20 ou 30... Pour rappel, San Francisco a été dévastée par un incendie en 1906 et entièrement reconstruite...

San Francisco se trouve également non loin de la faille de San Andréa.

Le climat de San Francisco est particulier, car même s'il s'agit d'un climat de type méditerranéen l'association du courant froid et de la chaleur de la Californie intérieure est responsable des nappes de brouillard caractéristiques qui se forment dans certains quartiers de la ville et au-dessus des eaux de la Baie pendant l'été et au début de l'automne. Ces brumes peuvent couvrir l'agglomération jusqu'à 80 km à l'intérieur des terres.

Ce qui veut dire que même en pleine journée, San Francisco pourrait être plongée dans un brouillard épais.

Lizzard, Luc et Psylvia sont des amis des investigateurs qui ont enquêté sur les phénomènes étranges de la Maison Bleue, et qui ont disparu. Voilà donc le but de ce scénario !

*Nageant dans le brouillard
Enlacé roulant dans l'herbe
On écouterait Tom à la guitare
Phil à la kéné jusqu'à la nuit noire.*

C'est une maison bleue adossée à la colline...



« Ceux qui vivent là » ? Un croquis fait par Lizzard

Les différents pièges qu'il faudra éviter

Le brouillard !

Un brouillard si dense que l'on pourrait nager dedans, donc s'y noyer. L'herbe, la végétation entourant la maison peut aussi s'animer et agresser les visiteurs imprudents.

Tom et Phil

Ce sont deux gardiens humains. La Kena (ou Quena) est une sorte de flûte originaire d'Amérique du Sud en os. Leurs pouvoirs proviennent de la musique qu'ils jouent. Ils peuvent bloquer les investigateurs jusqu'à la Nuit Noire !

*Un autre arrivera
Pour nous dire des nouvelles
D'un qui reviendra dans un an ou deux
Puisqu'il est heureux
On s'endormira*

Si les sortilèges de Tom et Phil bloquent les investigateurs trop longtemps, ils risquent de se retrouver face à **Un Autre**, un de **Ceux-qui-vivent-là**, et la rencontre pourrait ne pas être plaisante.

L'écouter représente un réel danger. Et il se peut que l'endormissement ne dure pas qu'une nuit.

*San Francisco se lève
Quand San Francisco se lève,
San Francisco...
Où êtes vous
Lizzard et Luc ?
Psylvia, attendez moi.*

*C'est une maison bleue
Accrochée à ma mémoire
On y vient à pied
On ne frappe pas
Ceux qui vivent là
Ont jeté la clé*

*Peuplée de cheveux longs
De grands lits et de musique*

C'est une maison bleue adossée à la colline...

*Peuplée de lumière
Et peuplée de fou
Elle sera dernière
À rester debout*

*Si San Francisco s'effondre
Si San Francisco s'effondre
San Francisco....
Où êtes vous*

La fin pourrait ne pas être joyeuse du tout... **Ceux-qui-vivent-là** et leur musique peuvent déclencher un tremblement de terre, cette maison hors du temps et de l'espace représente un danger très grand.

Pour vaincre "**Ceux qui vivent là**", la solution se trouve dans une combinaison de compréhension du passé de la Maison Bleue, de rituels spécifiques, et d'indices subtilement cachés dans la chanson "San Francisco" de Maxime Le Forestier.

C'est une maison bleue adossée à la colline...

Le début de l'Histoire :

Les investigateurs arrivent à San Francisco pour enquêter sur une série d'événements étranges liés à la communauté hippie du quartier Haight-Ashbury. Leur attention est rapidement attirée par les rumeurs d'une maison étrange, la "Maison Bleue", où d'anciens amis, disparus dans des circonstances mystérieuses, auraient été vus pour la dernière fois. Parmi ces amis, Phil, un musicien au talent particulier, semble être au centre de ces énigmes, notamment à cause de sa Kena, un instrument aux pouvoirs terrifiants.

L'Investigation

Rumeurs et Témoignages :

Les investigateurs commencent par interroger des habitants de Haight-Ashbury. Ils entendent parler de Phil, un homme solitaire et énigmatique qui joue de la Kena à des heures étranges, attirant parfois des auditeurs dans un état de transe.

Certains témoins évoquent des phénomènes inexplicables associés à la musique de Phil : des objets qui se déplacent seuls, des apparitions spectrales, et même des personnes qui changent de comportement après avoir assisté à ses performances.

La Maison Bleue :

En explorant la "Maison Bleue", les investigateurs découvrent des traces d'anciens rituels occultes. Des symboles gravés dans le bois, des cercles dessinés au sol, et des bougies usées témoignent de pratiques ésotériques.

Ils peuvent également trouver des lettres ou un journal intime, écrit par un ancien propriétaire ou résident de la maison, qui évoque la légende de la Kena et sa relation avec des entités mystérieuses appelées "Ceux qui vivent là".

Recherches Historiques :

Les investigateurs visitent des archives locales, où ils trouvent des articles de journaux anciens parlant d'un mystérieux "instrument sacré" apporté à San Francisco par un explorateur du début du siècle. Cet explorateur aurait ramené la Kena d'un voyage en Amérique du Sud, où il aurait participé à des rituels chamaniques avec une tribu disparue.

En consultant des ouvrages spécialisés dans les musiques traditionnelles ou dans l'occultisme, ils découvrent que la Kena de Phil correspond à une légende andine, celle du "*Qhapaq Wayra*", un instrument censé ouvrir des portes vers d'autres mondes.

Rencontres avec des Experts :

Les investigateurs pourraient chercher à rencontrer des experts en musique traditionnelle ou en occultisme. Un ethnomusicologue de l'université de San Francisco pourrait leur expliquer l'histoire de la Kena, mentionnant son pouvoir de manipuler les émotions et de créer des ponts entre les dimensions.

Un chaman sud-américain vivant dans un quartier excentré de la ville pourrait leur révéler que cet instrument est maudit, destiné à attirer l'attention de puissances d'autres mondes, et que Phil est peut-être lui-même un prisonnier de ces entités.

L'Affrontement avec Phil

À mesure qu'ils reconstituent l'histoire de la Kena, les investigateurs pourraient se rendre compte que Phil est sous l'influence de "**Ceux qui vivent là**". Confronté à ses amis, Phil pourrait révéler qu'il n'a jamais voulu jouer cet instrument, mais qu'il en est devenu dépendant, incapable d'arrêter de jouer sous peine de perdre son esprit, ou pire, de libérer ces entités.

Les investigateurs devront décider s'ils doivent détruire la Kena, ce qui pourrait libérer les esprits et causer d'autres désastres, ou trouver un moyen de rompre le lien entre Phil et l'instrument.

Rituels pour Détruire ou Purifier la Kena

Les investigateurs pourraient découvrir qu'un rituel spécifique, impliquant des éléments rares ou des lieux précis, est nécessaire pour détruire ou purifier la Kena. Ce rituel pourrait impliquer des artefacts anciens, des herbes sacrées, et un lieu de pouvoir situé quelque part à San Francisco, peut-être au cœur du *Golden Gate Park* ou sous les tunnels de *Chinatown*.

L'exécution du rituel pourrait être le point culminant du scénario, impliquant une confrontation directe avec "**Ceux qui vivent là**", où les investigateurs doivent maintenir leur sang-froid et protéger Phil, tout en résistant aux pouvoirs de la Kena.

I - Introduction

Histoire de la Maison Bleue et Connexion avec la Kena

L'origine de la Maison Bleue : La Maison Bleue, autrefois un lieu de paix et de convivialité, a été construite dans les années 1920 par la famille Salazar, des immigrants espagnols. Ce lieu, perché sur une colline surplombant San Francisco, était censé être un refuge tranquille loin de l'agitation de la ville. Cependant, les Salazar avaient un sombre secret : ils étaient les gardiens d'une ancienne Kena, héritée de leurs ancêtres en Espagne, qui avaient participé à des rituels occultes avec des chamanes andins durant l'époque coloniale.

La Malédiction des Salazar : Au fil des décennies, la famille Salazar a été marquée par des tragédies inexplicables : des membres de la famille qui disparaissaient, des maladies mystérieuses, et des décès étranges. Ces événements étaient tous liés à la Kena, qui, à chaque fois qu'elle était jouée, renforçait le lien entre la maison et "**Ceux qui vivent là**", des entités interdimensionnelles attirées par les énergies générées par l'instrument.

En 1937, dans une tentative désespérée de mettre fin à la malédiction, un membre de la famille a tenté de briser la Kena lors d'un rituel complexe. Cependant, au lieu de détruire l'instrument, le rituel a ouvert un portail vers une autre dimension, piégeant les esprits de la famille dans la maison et créant une connexion permanente avec "**Ceux qui vivent là**". Les Salazar ont ainsi été condamnés à errer éternellement dans la Maison Bleue, transformés en ombres sans repos, en symbiose avec les entités.

L'Héritage de Phil et la Kena : Phil est un descendant lointain des Salazar, bien qu'il n'ait jamais connu l'histoire complète de sa famille. Il a hérité de la Kena sans comprendre son véritable pouvoir, attiré par l'instrument sans savoir pourquoi. Lorsqu'il a commencé à jouer dans la Maison Bleue, les esprits des Salazar et "**Ceux qui vivent là**" ont été réactivés, et le lien entre les deux mondes s'est intensifié. Phil, désormais sous l'influence des entités, est devenu un canal involontaire pour leur volonté.

Les Investigateurs et la Reconstitution de l'Histoire

Découverte des Secrets de la Maison Bleue :

En fouillant la maison, les investigateurs peuvent trouver des indices sous forme de journaux intimes, de lettres, et de documents cachés qui racontent l'histoire tragique des Salazar. Ces documents révèlent les tentatives ratées de la famille pour se débarrasser de la Kena et les détails du rituel qui a scellé leur destin.

Séances de Spiritisme :

En utilisant des séances de spiritisme, les investigateurs peuvent entrer en contact avec les esprits des Salazar, qui cherchent désespérément à se libérer. Ces esprits pourraient fournir des informations sur la nature de la Kena, sur "**Ceux qui vivent là**", et sur la manière de les vaincre.

La Chanson "San Francisco" comme Guide :

Les investigateurs peuvent découvrir que la chanson "San Francisco" contient des indices symboliques sur la manière de purifier la Maison Bleue. Par exemple, "Ceux qui vivent là ont jeté la clé" pourrait indiquer que la solution réside dans un ancien talisman ou un artefact perdu dans la maison.

Les paroles évoquant l'harmonie et la lumière pourraient suggérer que la musique a un rôle crucial dans le rituel de purification. En chantant ou en jouant la mélodie, les investigateurs pourraient affaiblir "**Ceux qui vivent là**" et restaurer l'harmonie dans la maison.

Rituel d'Apaisement ou d'Exorcisme :

Le rituel pour rompre le lien entre la maison et "Ceux qui vivent là" pourrait impliquer l'utilisation de la Kena dans un acte final de purification, peut-être en jouant une mélodie particulière qui renverse le sortilège d'origine.

Les investigateurs devront trouver les éléments nécessaires pour le rituel (par exemple, des symboles à tracer avec du sel, des bougies spécifiques, et l'incantation découverte dans les documents des Salazar). Le rituel pourrait nécessiter d'être exécuté à un moment précis, comme au lever du soleil ou sous une pleine lune, pour être efficace.

Utilisation de la Musique et des Symboles :

La musique, jouée dans les différentes pièces de la maison, pourrait affaiblir les entités et permettre aux esprits des Salazar de se libérer. L'usage de symboles ancestraux, tracés sur les murs ou le sol, pourrait fermer les portails et empêcher les entités de revenir.

En combinant la compréhension du passé tragique des Salazar, les indices dissimulés dans la chanson "San Francisco", et un rituel complexe, les investigateurs pourraient réussir à rompre le lien entre la Maison Bleue et "**Ceux qui vivent là**". La clé du succès réside dans leur capacité à déchiffrer les symboles, à comprendre l'importance de la Kena, et à utiliser la musique comme une force d'apaisement. S'ils réussissent, la Maison Bleue pourrait enfin retrouver la paix, libérant les esprits tourmentés et fermant le portail vers les horreurs d'une autre dimension.

C'est une maison bleue adossée à la colline...

PNJs, Alliés, et autres amis potentiels

LE NARRATEUR



Le Narrateur est un homme dans la trentaine, au regard mélancolique et lointain. Vêtu de vêtements bohémiens typiques des années 1960, il a des cheveux longs légèrement en bataille, une barbe fine, et un air de mystère qui entoure chacun de ses mouvements. Il semble avoir vécu des expériences hors du commun, marquées par la nostalgie et la contemplation d'un passé qui le hante.

FOR 40 CON 50 TAI 60 DEX 55 INT 75

APP 70 POU 80 EDU 70 SAN 35 PV 11

Imp : 0 Carrure : 0 MVT : 7 PM : 16

COMBAT

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3
Esquive 30% (15/6)

COMPÉTENCES

Arts & Métiers (Guitare) 60%, Bibliothèque 50%, Discrétion 65%, Mythe de Cthulhu 10%, Occultisme 65%, Persuasion 75%, Psychologie 70%,

Langues : Français 70%, Anglais 60%, Espagnol 60%

Historique : Peu de choses sont connues du passé du narrateur. Il parle souvent de la "Maison Bleue", un lieu mythique qui semble être à la fois un refuge et une prison pour les âmes égarées. Il se souvient de ses amis disparus - Lizzard, Luc, et Psylvia - avec une douleur sourde, évoquant des souvenirs à demi effacés par le temps et par le brouillard qui enveloppe San Francisco. Le narrateur a un lien profond avec cette ville et ses mystères, semblant toujours osciller entre la réalité et une dimension onirique où le temps et l'espace se diluent.

Comment le jouer ?

Le narrateur pourrait jouer un rôle central dans de nombreux mystères. En tant que guide mystérieux, il pourrait mener les investigateurs vers la Maison Bleue, un lieu rempli de secrets et de dangers occultes. Ses connaissances en occultisme et en psychologie pourraient être précieuses pour déjouer les pièges surnaturels qui se dressent sur leur chemin.

Cependant, son esprit fragile et son lien avec des entités inconnues font de lui un allié incertain. Les investigateurs devront décider s'ils peuvent lui faire confiance ou s'il est lui-même une victime des forces qu'il tente de comprendre. Le narrateur représente une porte d'entrée vers les mystères de San Francisco, un personnage qui sait plus qu'il ne dit, et dont les motivations restent obscures jusqu'au moment décisif.

LIZZARD

Personnage complexe et charismatique, dont la quête de vérité le mène souvent à frôler les frontières du réel et de l'occulte. Son intelligence et son obsession pour les mystères cachés font de lui un investigateur redoutable, mais sa santé mentale en constante dégradation le rend vulnérable aux horreurs qu'il cherche à comprendre.



FOR 60 CON 55 TAI 60 DEX 75 INT 80

APP 65 POU 70 EDU 60 SAN 50 PV 11

Imp : 0 Carrure : 0 MVT : 8 PM : 14

COMBAT

Corps à corps 55% (27/11), dégâts 1D3
Esquive 60% (30/12)

COMPÉTENCES

Arts & Métier (Guitare) 70 %, Discrétion 65%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 45%, Psychologie 55%,
Langues : Anglais 60%, Latin 40%, Grec Ancien 40%

Équipement

- **Objet fétiche :** Un pendentif en argent en forme de croissant de lune, censé offrir une protection contre les forces maléfiques.
- **Armes :** Un couteau de poche en argent (1d4 dégâts) qu'il porte toujours sur lui, principalement pour se défendre contre les créatures surnaturelles.
- **Livres :** Il possède un carnet rempli de notes personnelles sur ses recherches occultes, ainsi que quelques pages arrachées de livres interdits.

Apparence générale

Cheveux longs et ondulés, d'un brun foncé, souvent attachés en une queue de cheval désordonnée. Yeux verts perçants, avec une lueur presque hypnotique, accentuée par des cernes sombres dues au manque de sommeil. La peau Pâle, avec quelques cicatrices visibles sur les bras, témoins d'incidents passés.

Vêtu de manière décontractée, Lizzard porte souvent des vêtements en cuir usé, avec une veste en cuir noir sur laquelle sont cousus divers écussons de groupes de rock. Il porte également des bracelets en métal et un pendentif en forme de croissant de lune en argent.

Personnalité

Lizzard est charismatique et mystérieux, avec une aura de danger et de non-conformité. Il est très intelligent, mais sa curiosité l'a souvent mené dans des situations dangereuses. Il est à la fois méfiant et déterminé, ce qui le rend difficile à manipuler.

- **Motivations :** Lizzard est motivé par une quête incessante de vérité, surtout en ce qui concerne les mystères occultes et les phénomènes surnaturels. Il est prêt à tout pour découvrir ce

C'est une maison bleue adossée à la colline...

qui se cache derrière le voile de la réalité, même si cela le conduit à des rencontres terrifiantes.

- **Faiblesses** : Il est souvent tourmenté par des cauchemars et des visions qui l'épuisent mentalement. Sa curiosité peut aussi devenir une obsession, le poussant à prendre des risques inconsidérés.
- **Habitudes** : Il a l'habitude de jouer de la guitare électrique pour se détendre et canaliser ses pensées, souvent tard dans la nuit. Lizzard est aussi un grand amateur de thé, préférant les mélanges rares et exotiques.

Histoire personnelle

Lizzard est issu d'une famille modeste, mais il a toujours ressenti une connexion étrange avec le surnaturel. Adolescent, il a été impliqué dans des cercles occultes, ce qui l'a conduit à des rencontres terrifiantes avec des entités d'un autre monde. Ces expériences ont façonné son caractère, le rendant à la fois intrépide et obsédé par les mystères interdits.

Liens avec les autres personnages : Lizzard est un ami de longue date de Luc et Psylvia, avec qui il a partagé plusieurs enquêtes surnaturelles. Sa disparition alors qu'il explorait la Maison Bleue de San Francisco a poussé ses amis à se lancer dans une quête désespérée pour le retrouver.

LUC



Personnage complexe et réfléchi, dont la quête pour découvrir les vérités cachées du monde l'a mené sur des chemins sombres et dangereux. Son intelligence, sa rigueur et son leadership en font un atout précieux pour toute équipe d'investigateurs, mais ses faiblesses psychologiques et sa tendance à se méfier de ce qu'il ne comprend pas entièrement peuvent parfois le rendre vulnérable aux forces qu'il combat. Luc est déterminé à protéger ses amis et à percer les mystères occultes, même si cela signifie sacrifier sa propre santé mentale.

FOR 70 CON 65 TAI 70 DEX 60 INT 85

APP 50 POU 75 EDU 80 SAN 55 PV 13

Imp : +1D4 Carrure : +1 MVT : 8 PM : 15

COMBAT

Corps à corps 55% (27/11), dégâts 1D3+1D4

Colt 1911 cal. 45 ACP 55% (27/11), dégâts 1D10+2

Esquive 60% (30/12)

COMPÉTENCES

Mythe de Cthulhu 10%, Occultisme 65%, Psychologie 50%, Histoire 70%,

Langues : Anglais 80%, Latin 60%, Grec Ancien 60%, Araméen 60%

Équipements

- **Objet fétiche** : Un carnet en cuir noir, rempli de notes, de croquis, et de réflexions sur ses découvertes. C'est à la fois son journal et son grimoire personnel.

- **Armes** : Un pistolet Colt 1911 qu'il porte à la ceinture sous sa veste, prêt à être utilisé en cas de danger.
- **Documents** : Il transporte souvent des copies de manuscrits anciens, des pages annotées de textes occultes, et des cartes indiquant des lieux d'intérêt surnaturel.

Apparence générale

34 ans, 1,80 m, 75 kg. Les cheveux courts, de couleur châtain foncé, avec quelques mèches grisonnantes qui témoignent du stress et des horreurs qu'il a rencontrés. Les yeux marrons profonds, souvent plissés dans une expression de concentration intense. Ses yeux trahissent une sagesse durement acquise et une certaine lassitude. Il a la peau légèrement bronzée, avec quelques rides fines autour des yeux et de la bouche, résultant d'années passées à explorer des lieux difficiles et stressants.

Luc porte des vêtements pratiques et résistants, souvent une chemise à manches retroussées, un pantalon cargo, et des bottes robustes. Il porte également une veste en toile avec de nombreuses poches, parfaites pour transporter des outils et des documents.

Personnalité

Luc est un leader naturel, méthodique et pragmatique, qui garde la tête froide même dans les situations les plus terrifiantes. Il est réfléchi et discipliné, avec une grande capacité à prendre des décisions difficiles sous pression. Malgré son sérieux, il a un sens de l'humour sec et une grande loyauté envers ses amis.

- **Motivations** : Luc est motivé par un désir profond de découvrir la vérité derrière les mystères occultes et les horreurs cosmiques. Il cherche à protéger ceux qu'il aime des dangers qu'il explore, tout en se rapprochant sans cesse de la ligne rouge entre la connaissance et la folie.
- **Faiblesses** : Luc peut parfois être trop rigide et sceptique, refusant d'accepter des solutions non conventionnelles ou ésotériques qui pourraient l'aider. Sa méfiance naturelle et son besoin de contrôle peuvent le rendre réticent à s'ouvrir aux autres, ce qui peut compliquer les relations avec ses alliés.
- **Habitudes** : Luc garde toujours un carnet avec lui pour noter ses observations et ses pensées. Il a également l'habitude de fumer une pipe lorsqu'il réfléchit ou lorsqu'il est stressé, une habitude qu'il a prise pendant ses études universitaires.

Histoire personnelle

Bien que Luc soit issu d'une famille de chercheurs et qu'il ait été élevé dans un environnement académique, il a aussi fait un séjour à l'armée, dans le Corps des Marines durant 3 ans.

Luc a étudié l'histoire et l'archéologie à l'université avant de se plonger dans les études occultes, attiré par la possibilité de découvrir des vérités cachées et des connaissances interdites. Ses recherches l'ont mené à rencontrer Psylvia et Lizzard, avec qui il a partagé des expériences qui ont solidifié leur lien.

Liens avec les autres personnages : Luc est souvent vu comme le pilier du groupe, le gardien du savoir et le protecteur de Psylvia et Lizzard. Son rôle de leader est naturel, et bien qu'il soit parfois distant, il se sent responsable de la sécurité et du bien-être de ses amis.

C'est une maison bleue adossée à la colline...

PSYLVIA

Une femme libre d'esprit, profondément connectée à la nature et à la spiritualité. Elle est la guérisseuse du groupe, utilisant des herbes, des rituels de purification, et une sagesse ancienne pour maintenir l'équilibre.



FOR 45	CON 50	TAI 60	DEX 70	INT 75
APP 80	POU 85	EDU 65	SAN 45	PV II
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 16	

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

COMPÉTENCES

Bibliothèque 50%, Charme 80%, Connaissances des rituels 60%, Crédit 20%, Crochetage 15%, Discrétion 45%, Empathie 75%, Naturalisme 70%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 70%, Persuasion 60%, Premiers soins 60%, Psychométrie 50%

Langues : Anglais 65%, Sanskrit 40%, Latin 40%

Compétences spéciales de Psylvia

- **Connaissances des rituels :** Elle a appris des rituels de purification et de protection, qu'elle peut utiliser contre les esprits malveillants). Psylvia a aussi a un don naturel pour convaincre les autres de la valeur de la paix et de l'harmonie.
- **Empathie :** Capable de ressentir les émotions des autres, Psylvia peut déceler la vérité derrière les mots
- **Psychométrie (Compétence spéciale) :** Psylvia peut capter des impressions ou des visions en touchant des objets ou des personnes

Équipement

Psylvia porte toujours un sac contenant des herbes médicinales, des cristaux de guérison, et des instruments pour réaliser des rituels (comme des plumes, des bougies, etc.).

Objet fétiche : Un pendentif en quartz rose qu'elle porte toujours, censé la protéger des énergies négatives.

Armes : Un petit couteau rituel en argent, décoré de symboles mystiques, qu'elle utilise dans ses pratiques occultes (1d4 dégâts).

Livres : Un grimoire ancien rempli de notes personnelles sur ses expériences et rituels, ainsi que des extraits de textes sacrés et occultes.

Apparence générale

Psylvia est une femme d'une presque 30 ans, avec une silhouette élancée et gracieuse. Elle dégage une impression de légèreté et de liberté, se mouvant avec une aisance naturelle. Sa beauté est naturelle et sans artifice, soulignée par une aura de mysticisme.

Ses cheveux sont longs, noirs et légèrement bouclés, souvent laissés libres pour flotter autour de ses épaules. Parfois, elle y tresse des fleurs ou des rubans colorés.

Ses yeux sont verts, vifs et perçants, semblant toujours observer les détails de la nature qui l'entoure. Ils expriment à la fois douceur et une certaine sagesse intuitive.

Elle a un teint légèrement bronzé, témoignant de nombreuses heures passées en plein air. Sa peau est éclatante de santé, accentuée par de légères taches de rousseur sur ses joues.

Psylvia s'habille de manière bohème, avec des robes longues et fluides en tissus naturels comme le coton ou le chanvre. Elle préfère les couleurs vives, souvent associées à des motifs floraux. Elle porte également des bijoux faits main, comme des bracelets de perles ou des colliers de pierres semi-précieuses.

Personnalité

Psylvia est une âme sensible et empathique, dotée d'une forte intuition et d'une connexion naturelle avec le monde spirituel. Elle est calme, réfléchie, mais aussi mystérieuse, parlant parfois en énigmes. Elle a un charme presque hypnotique qui attire les gens à elle.

- **Motivations :** Elle est motivée par une quête de compréhension des mystères de l'univers, cherchant à se connecter avec des forces spirituelles et à découvrir les secrets cachés du monde. Elle est profondément liée à la nature et aux énergies qui l'entourent.
- **Faiblesses :** Sa sensibilité extrême peut la rendre vulnérable aux influences occultes et aux forces maléfiques. Elle peut parfois se laisser absorber par des visions ou des présages qui la perturbent.
- **Habitudes :** Psylvia pratique régulièrement la méditation et utilise des techniques de visualisation pour se connecter à des réalités alternatives. Elle porte toujours sur elle un petit sachet de cristaux pour canaliser les énergies positives.

Histoire personnelle

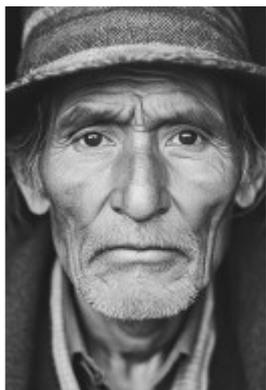
Psylvia a grandi dans une famille spirituelle qui l'a initiée très tôt aux mystères de l'occultisme et du monde spirituel. Adolescente, elle a commencé à développer des capacités médiumniques qui l'ont poussée à explorer des chemins dangereux. Son attirance pour le surnaturel l'a amenée à rencontrer Luc et Lizzard, avec qui elle partage une quête commune pour comprendre l'inexplicable.

Psylvia est très proche de Lizzard, partageant avec lui une compréhension profonde du monde occulte. Elle a aussi un lien fort avec Luc, qu'elle considère comme un protecteur.

C'est une maison bleue adossée à la colline...

DON IGNACIO ALVAREZ

Expert en Musique Traditionnelle Andine, 55 ans



Don Ignacio Alvarez peut être consulté pour interpréter des symboles ou des chants trouvés dans la Maison Bleue. Il peut également raconter la légende de la Kena.

Don Ignacio est un homme d'origine péruvienne, âgé de 55 ans, aux cheveux grisonnants et aux traits marqués par des années de vie difficile.

Il a grandi dans les montagnes des Andes avant d'immigrer aux États-Unis, où il est devenu une figure respectée parmi la diaspora andine.

Bien qu'il vive modestement, Don Ignacio est une véritable encyclopédie vivante des traditions musicales de son pays.

PV : 11 **PV** : 8 **SAN** : 50

Combat

Coup de poing 25% (12/5), *Dégâts* 1D3
Canne 40% (20/8), *Dégâts* 1D4

Compétences :

Musique (Andine) 80%, Connaissance des Mythes (Folklore andin) 60%, Occultisme 50%, Connaissance des Rituels (Andins) 65%, Survie (Montagne) 40%

Langues : Quechua 70%, Espagnol 60%, Anglais 40%

Équipement : Kena traditionnelle, talismans andins, un carnet de notes usé par le temps.

Historique : Don Ignacio a été formé dès son plus jeune âge par les chamanes de son village, apprenant les anciennes légendes et les chants rituels qui honorent les esprits des montagnes. Son savoir le rend essentiel pour comprendre l'origine de la Kena et son pouvoir.

DR. MARGARET "MAGGIE" O'REILLY

Ethnomusicologue de l'Université de San Francisco, 42 ans

Dr. Margaret O'Reilly pourrait offrir une perspective académique et pourrait aider à déchiffrer des textes anciens ou à comprendre la signification de certains rituels.

Le Dr. O'Reilly, est une femme d'origine irlandaise avec une passion inébranlable pour les musiques du monde. Elle est connue pour son approche académique rigoureuse, mais elle a aussi une fascination pour les aspects mystiques et spirituels de la musique. Toujours vêtue d'une manière élégante mais discrète, elle porte des lunettes rondes et a des cheveux châtain légèrement grisonnants.



PV : 10 **PM** : 9 **SAN** : 55

Compétences :

Anthropologie 70%, Bibliothèque 75%, Musique (Ethnomusicologie) 85%, Psychologie 55%, Mythe de Cthulhu 15%

Langues : Anglais 80%, Espagnol 60%, Quechua 40%

Équipement : Recueils de chants traditionnels, enregistreur à bandes, une thèse sur la musique andine.

Historique : Après des années de recherche sur le terrain en Amérique du Sud, Dr. O'Reilly a rassemblé une vaste collection d'enregistrements et d'écrits sur les musiques andines. Son bureau à l'université est un véritable sanctuaire pour les étudiants et chercheurs intéressés par ces traditions.

HUARACO

Chaman Sud-Américain, le Guide des Esprits, 65 ans

Huaraco est l'individu clé pour effectuer un rituel d'exorcisme ou d'apaisement. Les investigateurs devront peut-être le convaincre de les aider, ou d'accepter de révéler des connaissances qu'il garde jalousement.

Huaraco, est un chaman sud-américain originaire de la Bolivie. Il vit maintenant dans un quartier marginalisé de San Francisco, où il continue de pratiquer les anciens rituels pour les membres de la communauté. Ses yeux sont perçants, et il porte toujours des vêtements traditionnels, même dans la ville. Il est une figure respectée, voire crainte, parmi ceux qui le connaissent.

PV : 12 **PM** : 14 **SAN** : 40

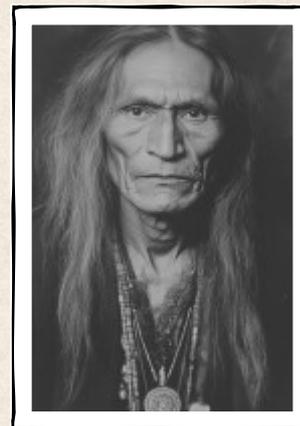
Compétences :

Connaissance des Rituels (Chamaniques) 85%, Histoire (Connaissance des Mythes) 70%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 80%, Médecine (Herboristerie) 60%

Langues : Quechua 75%, Espagnol 40%, Anglais 20%

Équipement : Bâton rituel, sachets d'herbes sacrées, amulettes, un petit tambour.

Historique : Huaraco a fui la Bolivie après que ses pratiques chamaniques ont attiré l'attention des autorités locales. À San Francisco, il a trouvé un refuge parmi les immigrants et ceux qui cherchent des solutions spirituelles à leurs problèmes. Il a une profonde compréhension des forces occultes et des entités telles que "**Ceux qui vivent là**". Huaraco pourrait être le seul à savoir comment inverser les effets du rituel qui a lié la Maison Bleue aux entités.



C'est une maison bleue adossée à la colline...

PNJs, Alliés, et autres amis potentiels

SUNFLOWER "SUNNY" JONES



Anglo-américaine, 25 ans

Cheveux blonds, longs et ondulés, souvent couronnés de fleurs. Elle a une allure élancée, des yeux bleus pétillants, et un sourire radieux.

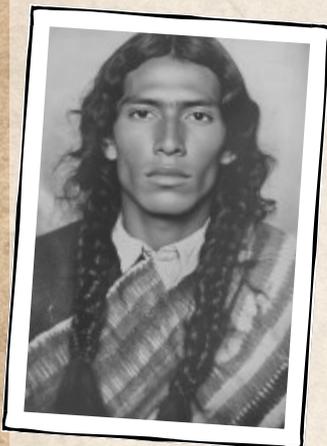
Sunny est la quintessence de l'optimisme et de l'amour universel. Elle prêche la paix, l'harmonie, et la libération des esprits à travers la musique et la danse.

FOR 40	CON 50	TAI 60	DEX 70	INT 55
APP 80	POU 60	EDU 50	SAN 60	PV 11
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 12	

COMPÉTENCES

Arts et Métiers (Chant) 65%, Arts et Métiers (Danse) 70%, Occultisme 45%, Persuasion 75%

MOONBEAM "MOONY" RAMIREZ



Chicano, 22 ans

Cheveux noirs, longs et bouclés, souvent attachés en tresse. Il porte des vêtements amples, souvent des ponchos colorés.

Moony est un rêveur, un poète qui trouve la beauté dans les choses les plus simples. Il est pacifique, doux, et profondément spirituel.

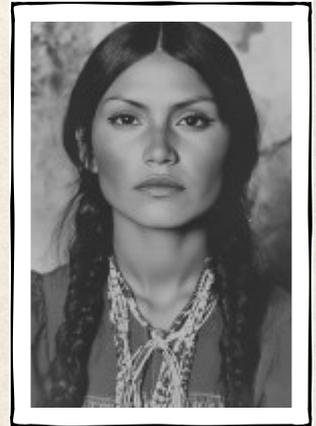
FOR 45	CON 55	TAI 65	DEX 60	INT 60
APP 70	POU 65	EDU 55	SAN 55	PV 12
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 7	PM : 13	

COMPÉTENCES :

Arts et Métiers (Poésie) 80%, Arts et Métiers (Flute de pan) 65 %, Occultisme 50%

Langues : Espagnol 70%, Anglais 55 %

HARMONY WHITEFEATHER



Amérindienne Mi'kmaq, 29 ans
Peau cuivrée, cheveux longs et noirs, souvent tressés. Elle porte des vêtements traditionnels amérindiens mélangés à des éléments modernes.

Harmony est une guérisseuse et une protectrice de la nature. Elle est calme, réfléchie, et respecte profondément les anciens rites de sa culture.

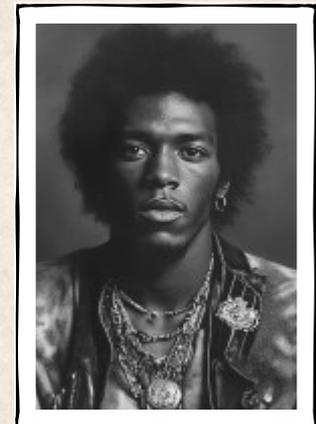
FOR 50	CON 60	TAI 65	DEX 60	INT 70
APP 75	POU 80	EDU 60	SAN 65	PV 12
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 16	

COMPÉTENCES :

Naturalisme : 85%, Premiers soins : 75%, Occultisme : 60%

Langues : Mi'kmaq 70%, Anglais 60 %

RIVER THOMPSON



Afro-américain, 31 ans

Peau foncée, cheveux afro portés naturellement, yeux sombres et pénétrants. Il porte des vêtements tie-dye et des colliers de perles.

River est un militant pacifiste qui prône l'égalité, la justice sociale, et l'amour universel. Il est charismatique et inspirant.

FOR 60	CON 65	TAI 70	DEX 60	INT 60
APP 65	POU 70	EDU 70	SAN 60	PV 12
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 16	

COMBAT

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3

Esquive 30% (30/6)

COMPÉTENCES

Occultisme : 40%, Persuasion 75%

C'est une maison bleue adossée à la colline...

STARFLOWER LEE

Sino-américaine, 24 ans

Petite et mince, avec des cheveux noirs longs et soyeux. Elle porte souvent des robes légères aux motifs psychédélics et des colliers de perles.

Starflower est douce, rêveuse et souvent perdue dans ses pensées. Elle est sensible à l'énergie des autres et très intuitive.

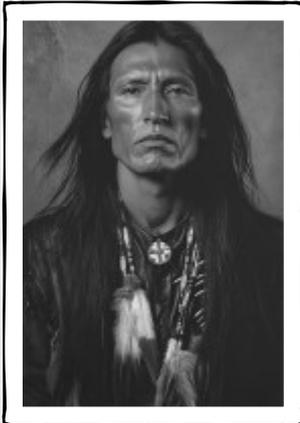


FOR 35	CON 50	TAI 50	DEX 65	INT 60
APP 80	POU 75	EDU 55	SAN 50	PV 10
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 15	

COMPÉTENCES :

Empathie 75%, Occultisme 55%, Herboristerie 50%, Persuasion 60%

HAWK "HOWLING WOLF" GREY



Cherokee, 35 ans

Grand et imposant, avec des cheveux noirs longs et une allure fière. Il porte souvent des vêtements en cuir et des accessoires en plumes.

Hawk est un guerrier spirituel, protecteur de la nature et des anciennes traditions de son peuple. Il est sage, calme et possède une forte présence.

FOR 70	CON 75	TAI 80	DEX 60	INT 70
APP 65	POU 75	EDU 60	SAN 60	PV 15
Imp : +1D4	Carrure : +1	MVT : 7	PM : 15	

COMBAT

Corps à corps 75% (37/15), dégâts 1D3+1D4
Esquive 60% (30/12)

COMPÉTENCES

Occultisme 65%, Survie (forêt) 80%
Langues : Cherokee 70%, Anglais 60%

DAISY THOMPSON

Caucasienne, 19 ans

Petite, avec des cheveux roux bouclés et des taches de rousseur. Elle porte des vêtements faits main, souvent colorés et excentriques.

Daisy est naïve, curieuse et pleine de vie. Elle est toujours à la recherche de nouvelles expériences spirituelles et est facilement impressionnable.



FOR 30	CON 40	TAI 55	DEX 70	INT 50
APP 75	POU 60	EDU 45	SAN 55	PV 9
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 12	

COMPÉTENCES

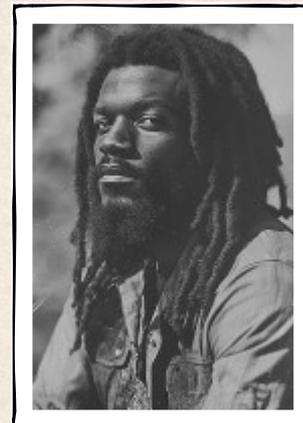
Arts et Métiers (fabrication de bijoux) 65%, Occultisme 40%, Persuasion 55%, Empathie 60%

THUNDER WILSON

Afro-américain, 28 ans

Grand, musclé, avec une barbe bien taillée et des dreadlocks. Il porte des vêtements amples et souvent des accessoires en cuir.

Thunder est un homme de peu de mots, mais sa présence est imposante. Il est calme, introspectif, et utilise la musique pour exprimer ses émotions.



FOR 75	CON 70	TAI 80	DEX 60	INT 65
APP 55	POU 65	EDU 60	SAN 60	PV 15
Imp : +1D4	Carrure : +1	MVT : 7	PM : 13	

COMBAT

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3+1D4
Esquive 50% (25/10)

COMPÉTENCES

Musique (Bongos) 85%, Persuasion 50%, Occultisme 45%

C'est une maison bleue adossée à la colline...

RAIN "RAINBOW" NAKAMURA



Nippo-américaine, 23 ans

Petite, cheveux noirs teints en plusieurs couleurs vives, avec un style vestimentaire éclectique et vibrant.

Rainbow est joyeuse, excentrique et pleine d'énergie. Elle est l'âme des fêtes et adore expérimenter avec la musique et la mode.

FOR 35	CON 45	TAI 50	DEX 70	INT 60
APP 85	POU 70	EDU 55	SAN 55	PV 9
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 8	PM : 14	

COMPÉTENCES :

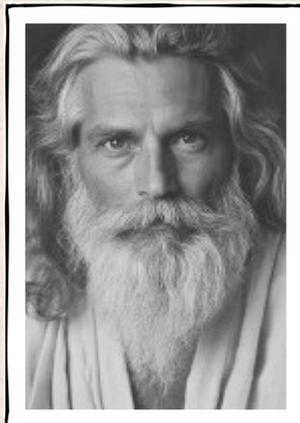
Arts et Métiers (Guitare) 75%, Arts et Métiers (Mode) 70%, Persuasion 60%, Occultisme 40%,

SAGE GREENFIELD

Anglo-américain, 45 ans

Grand, avec une barbe grisonnante et des cheveux longs et emmêlés. Il porte souvent des tuniques simples en lin et des sandales.

Sage est un ancien universitaire devenu ermite. Il est sage, introverti, et dévoué à la méditation et à la recherche de la vérité intérieure.



FOR 50	CON 55	TAI 70	DEX 55	INT 80
APP 60	POU 75	EDU 85	SAN 65	PV 10
Imp : 0	Carrure : 0	MVT : 7	PM : 15	

COMPÉTENCES :

Philosophie 90%, Méditation 80%, Occultisme 70%.

Langues : Anglais 85%, latin, grec ancien et sanskrit 75%



C'est une maison bleue adossée à la colline...

PNJs, Monstres, créatures et autres ennemis potentiels

LES FANTÔMES DE LA MAISON BLEUE

Les fantômes de la Maison Bleue sont les esprits tourmentés des anciens résidents, qui ont vécu des vies de misère et de désespoir. Leur présence est ressentie par des changements de température, des murmures et des apparitions fugaces. Ils ont été piégés par « Ceux qui vivent là » et sont devenus des spectres désincarnés...

POU 60 **PV** : 15 **PM** : 20

COMBAT

Attaques par round : 1

ATTAQUES

Toucher glacé 50%, 1D6 de dégâts, provoque un effet de frisson et de peur.

COMPÉTENCES

75% (Déplacement Silencieux)

POUVOIRS

Froid spectral : Réduit la température ambiante, provoquant une perte de 1D4 points de SAN par minute d'exposition.

Possession : Peuvent tenter de posséder une cible (opposition contre leur POU de 60). Si la possession réussit, la victime perd 1D10 points de SAN et peut agir contre sa volonté.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Apparition : Peuvent apparaître et disparaître à volonté, infligeant 1D3 points de SAN aux témoins (la première fois)

Armure : Immunité aux armes physiques (à moins qu'elles ne soient bénites ou imprégnées d'argent).

Pertes de SAN : Voir une apparition (0/1D3), être possédé (1D6/1D10).



C'est une maison bleue adossée à la colline...

CEUX QUI VIVENT LÀ

Des créatures mystérieuses et interdimensionnelles qui habitent la Maison Bleue. Elles ne sont pas de ce monde et possèdent des pouvoirs terrifiants.



FOR 80 CON 70 TAI 85 DEX 65 INT 90
APP — POU 100 EDU — SAN — PV 15
Imp :+1D6 Carrure : +2 MVT : 7 PM : 20

COMBAT

Attaques par round : 1 (Toucher d'un autre monde)

Toucher d'Autre Monde 70% (35/6), dégâts 1D10+1D6 (physiques) + 1D6 points de SAN. Leur toucher est glacé et rempli d'une énergie qui dévore l'esprit humain.

COMPÉTENCES ET POUVOIRS :

Voix Hypnotique : Ceux qui l'entendent doivent réussir un test opposé de **POU** ou tomber en transe, incapables de se défendre.

Mise en Phase : Peut traverser les murs et se téléporter dans la Maison Bleue.

Invocation de Brouillard : Peut faire apparaître un brouillard surnaturel qui désoriente et effraie les investigateurs (Dé de pénalité à toutes les actions).

Manipulation du Temps : Ceux-qui-vivent-là peuvent ralentir ou accélérer le temps à l'intérieur de la Maison Bleue, rendant difficile l'évasion.

Protection : aucune, ils sont immatériels (sauf quand ils attaquent par le Toucher)

Pertes de Santé Mentale : 1d4/1d10 points de SAN.

L'AUTRE

Un membre de la même espèce étrange que Ceux-qui-vivent-là mais qui a une apparence plus humaine.

Cependant il reste un être terrifiant et surnaturel.



FOR 90 CON 80 TAI 75 DEX 70 INT 95
APP — POU 110 EDU — SAN — PV 15
Imp :+1D6 Carrure : +2 MVT : 8 PM : 22

COMBAT

Attaques par round : 1

Regard Hypnotique 85% (42/17), Immobilise une cible pendant 1D4 rounds (1D6 points de SAN).

Drain d'Énergie 75% (37/15), Draine la force vitale de sa victime (1D8 points de dégâts physiques + 1D4 points de SAN).

COMPÉTENCES ET POUVOIRS :

- **Manipulation Mentale :** Peut manipuler la perception des investigateurs, créant des illusions ou faussant la réalité (pénalité de -20% à toutes les actions mentales).
- **Transmutation :** Peut altérer sa forme pour devenir plus terrifiant, augmentant les pertes de SAN lors des rencontres.

Pertes de SAN : 1d6/1d10 points de SAN.

C'est une maison bleue adossée à la colline...

LE BROUILLARD



Un phénomène surnaturel lié à la Maison Bleue, agissant comme une entité semi-consciente capable d'influencer l'environnement et les perceptions.

POUVOIRS

- **Désorientation** : Le brouillard désoriente ceux qui s'y trouvent, rendant impossible toute orientation (1 dé de pénalité aux tests d'Orientation ou de Survie).
- **Étouffement** : Peut envelopper les investigateurs, les privant d'oxygène et infligeant 1D4 points de dégâts par round.
- **Vision Altérée** : Le brouillard distord la vision, créant des illusions et des formes terrifiantes (perte de 1D3 points de SAN).

Pertes de SAN : Être pris dans le Brouillard : 1D2/1D6 points de SAN.

TOM ET PHIL

Les gardiens humains de la Maison Bleue. Leur musique a des pouvoirs surnaturels, capable de contrôler et de manipuler les investigateurs

TOM

Tom est un homme robuste, dans la fin de la trentaine, avec une carrure solide et une apparence terre-à-terre. Sa force physique est évidente, et il a l'air d'un homme habitué au travail manuel. Son visage exprime la bienveillance, avec des traits marqués par l'expérience de la vie.



FOR 70 CON 65 TAI 65 DEX 60 INT 65
 APP 55 POU 70 EDU 60 SAN 20 PV 13
 Imp : +1D4 Carrure : +1 MVT : 8 PM : 14

COMBAT

Armes improvisées 50% (25/10), dégâts var. +1D4 (Tom sait se défendre avec ce qu'il a sous la main, qu'il s'agisse d'un bâton ou d'un outil).

COMPÉTENCES (TOM)

Arts et Métiers (guitare) 75%, Conduite Auto 60%, Mythe de Cthulhu 30%, Mécanique 65 %, Persuasion 55%

COMPÉTENCES SPÉCIALES (TOM)

Tom (Guitare) : 75% - Sa musique peut induire un état de transe ou de paralysie.

PHIL

Phil est un homme dans la trentaine, avec une allure décontractée et un style typique des artistes de l'époque. Sa présence est charismatique, et il attire naturellement l'attention lorsqu'il entre dans une pièce. Son physique est plutôt mince, avec des mains fines et agiles, parfaites pour manier un instrument ou un pinceau.



FOR 55 CON 60 TAI 55 DEX 65 INT 75
 APP 70 POU 75 EDU 65 SAN 20 PV 11
 Imp : 0 Carrure : 0 MVT : 8 PM : 15

COMPÉTENCES

Arts et Métiers (peinture) 65%, Arts et Métiers (kena) 70%, Mythe de Cthulhu 30%, Occultisme 50%, Persuasion 60%

COMPÉTENCES SPÉCIALES (PHIL)

Phil (Kéna) : 70% - La mélodie de sa flûte peut manipuler les émotions, induisant la peur, la tristesse, ou l'euphorie.

ATTAQUES SPÉCIALES (POUR LES DEUX)

Musique Envoûtante 80% (40/16), Induit une perte de contrôle des investigateurs (pouvant aller jusqu'à 1D6 points de SAN perdus).

Choc Émotionnel 65% (32/13), Utilise la musique pour infliger un stress mental (1d4 points de SAN).

Pertes de SAN : Entendre leur musique : 1D3/1D6 points de SAN selon la durée et l'intensité de l'exposition.

C'est une maison bleue adossée à la colline...



Pour reconstituer l'histoire de la Kena de Phil, il faudra que les investigateurs passent par plusieurs étapes.

Histoire et origine de la Kena de Phil

La Kena que joue Phil est bien plus qu'un simple instrument de musique. C'est un artefact ancien, imprégné d'un pouvoir sombre et énigmatique qui remonte à des temps immémoriaux. Selon les légendes que murmurent les anciens chamanes des Andes, cette Kena aurait été façonnée dans un bois sacré, sous une nuit sans lune, par une civilisation oubliée qui vénérât des entités venues d'autres dimensions. Le bois utilisé est dit provenir d'un arbre qui poussait à l'intersection de deux mondes, un lieu où les lois de la réalité sont floues et où les esprits errants peuvent se manifester.

La légende autour de cet instrument

Cette Kena, appelée "*Qhapaq Wayra*" dans la langue ancienne, signifiant "Vent Souverain", aurait été utilisée dans des rituels secrets destinés à invoquer et contrôler des forces au-delà de la compréhension humaine. Les rituels impliquaient l'appel de "**Ceux qui vivent là**", des entités interdimensionnelles capables de manipuler la réalité et de plonger les esprits humains dans une folie insondable. Les sons produits par la Kena étaient censés résonner non seulement dans le monde physique mais aussi dans des dimensions parallèles, permettant de créer des ponts entre les mondes.

Les pouvoirs de la Kena

Les mélodies jouées sur cette Kena ont un effet direct sur les esprits et les émotions de ceux qui les entendent. Lorsqu'il joue, Phil n'est pas seulement un musicien, mais un canal pour les volontés de "**Ceux qui vivent là**". Le son de la Kena est capable de traverser les barrières mentales les plus fortes, induisant des états émotionnels intenses et souvent incontrôlables.

Musique Envoûtante :

La mélodie peut hypnotiser ceux qui l'écoutent, les plongeant dans un état de transe. Cet état peut induire une perte totale de contrôle, les victimes étant incapables de résister aux volontés extérieures. Les effets peuvent être si profonds qu'ils provoquent une perte de 1D6 points de SAN, laissant les investigateurs vulnérables aux influences extérieures, voire aux possessions par "**Ceux qui vivent là**".

Choc Émotionnel :

La Kena peut également être utilisée pour provoquer un stress mental intense. Les notes de Phil, jouées avec une intention spécifique, peuvent plonger les auditeurs dans une profonde tristesse, une terreur glaciale, ou une euphorie insupportable. Cette attaque émotionnelle peut infliger 1D4 points de SAN, affaiblissant l'esprit des investigateurs et les rendant plus susceptibles aux manipulations psychiques.

Les liens avec "Ceux qui vivent là"

La Kena est intrinsèquement liée à "**Ceux qui vivent là**". Chaque fois que Phil joue, il ne fait pas que produire de la musique; il invoque l'attention de ces entités, qui se nourrissent des émotions fortes générées par la mélodie. Le bois sacré de l'instrument, résonnant avec les énergies d'une autre dimension, agit comme un conduit, permettant aux entités de se manifester plus facilement dans le monde matériel.

On raconte que l'instrument a été "offert" à un ancêtre de Phil par un mystérieux visiteur qui n'était pas tout à fait humain. Depuis lors, la Kena est passée de génération en génération, chaque propriétaire étant étrangement attiré par les mystères et les forces obscures. Phil, dernier descendant de cette lignée, a découvert son pouvoir lors d'une nuit brumeuse à San Francisco, lorsqu'il joua pour la première fois dans la Maison Bleue. Depuis, il est à la fois maître et esclave de cet instrument, contraint de jouer pour apaiser les esprits de "**Ceux qui vivent là**" et pour manipuler ceux qui osent s'approcher trop près.

L'histoire de la Kena est donc celle d'un instrument qui peut devenir un outil de manipulation, de pouvoir et de terreur, au service d'entités bien au-delà de la compréhension humaine.

ÉPOQUE MODERNE

CARACTÉRISTIQUES



Nom
 Joueur
 Occupation
 Sexe Âge
 Résidence
 Lieu de naissance

FOR	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	POU	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	APP	<input type="text"/>	ÉDU	<input type="text"/>
TAI	<input type="text"/>	INT Idée	<input type="text"/>	MVT	<input type="text"/> +1 <input type="text"/> -1

POINTS DE VIE

Inconscient	<input type="text"/>	00	01	02	03	04
Mourant	<input type="text"/>	05	06	07	08	
Blessure grave	<input type="text"/>	09	10	11	12	
PV max.	<input type="text"/>	13	14	15	16	
		17	18	19	20	

Folie temp. Folie persist.

SANTÉ MENTALE

Initiale Max.

Folie	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99												

POINTS DE MAGIE

00	01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
PM max.	<input type="text"/>	21	22	23	24
		25			

CHANCE

Pas de chance	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99												

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Droit (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Occultisme (05%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Archéologie (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Écouter (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Orientation (10%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électricité (10%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasion (10%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Électronique (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotage (01%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Estimation (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Baratin (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Grimper (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pister (10%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Histoire (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Imposture (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combat à distance	<input type="checkbox"/> Informatique (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Armes de poing) (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidation (15%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sauter (20%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Fusils) (25%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lancer (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sciences (01%)
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU)	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combat rapproché	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Corps à corps) (25%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Langues (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Survie (10%)
<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25%)% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mécanique (10%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conduite d'engin lourd (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Médecine (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crédit (00%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crochetage (01%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nager (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Discrétion (20%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10%)% <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="text"/>

ARMES

Arme	Ord.	Maj.	Ext.	Dégâts	Portée	Cad.	Cap.	Panne
À mains nues	1D3+Imp	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBAT

Impact

Carrure

Esquive

PROFIL

Description.....

 Idéologie et croyances.....

 Personnes importantes.....

 Lieux significatifs.....

 Biens précieux.....

Traits.....

 Séquelles et cicatrices.....

 Phobies et manies.....

 Ouvrages occultes, sorts et artefacts.....

 Rencontres avec entités étranges.....

ÉQUIPEMENT ET POSSESSIONS

.....

FORTUNE

Dépenses courantes.....
 Espèces.....
 Capital.....

AMIS INVESTIGATEURS

Nom.....
 Joueur.....

Nom.....
 Joueur.....

Nom.....
 Joueur.....

Nom.....
 Joueur.....

Nom.....
 Joueur.....

Nom.....
 Joueur.....

NOTES

AIDE-MÉMOIRE

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse 100/96+
- Échec > %
- Ordinaire ≤ %
- Majeure ½ %
- Extrême ⅓ %
- Critique 01

Redoubler un test : Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé Mentale.

BLESSURES ET SOINS

- Premiers soins :** soigne 1 PV.....
- Médecine :** soigne 1D3 PV
- Blessure grave :** perte de la moitié des PV en une attaque
- Tomber à 0 PV sans blessure grave :** inconscient
- Tomber à 0 PV avec blessure grave :** mourant
- Mourant :** Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
- Guérison naturelle (sans blessure grave) :** 1 PV / jour
- Guérison naturelle (avec blessure grave) :** 1 test / semaine