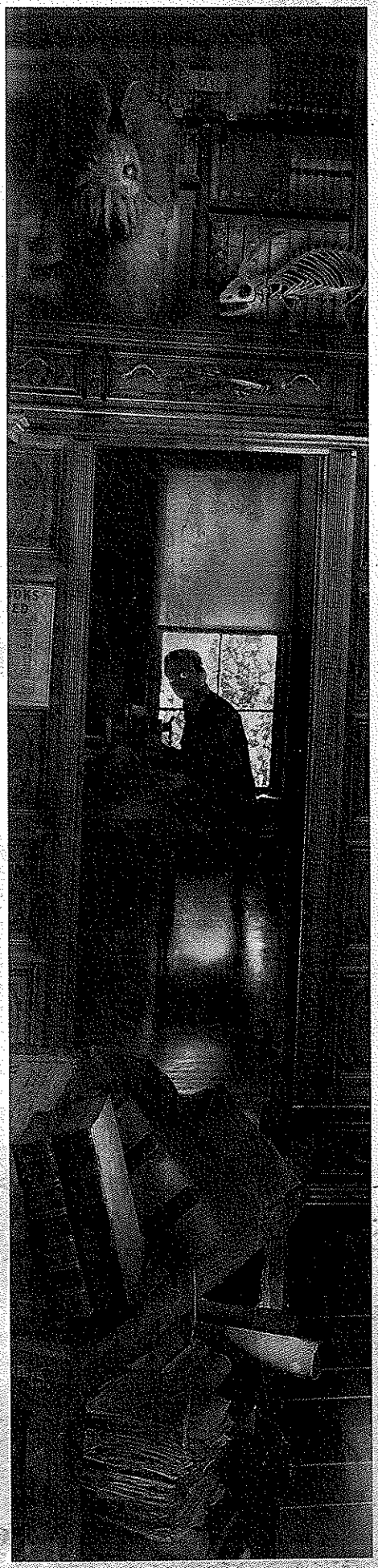


Les Mystères de Londres



CRÉDITS

Auteur
Kenneth Hite

Couverture, charte graphique et illustrations intérieures
Jérôme Huguenin

Système Détective/GUMSHOE
Robin D Laws

Maquette française
Florrent

Maquette anglaise, cartes et index
Beth Lewis

Textes additionnels
Steve Dempsey

Traduction
Aurélien Baconat et Neko

Relecture
Julien Dutel, Thibaut Dapremont et Neko

Playtesteurs: Richard Shaw, Morten Greis, Monica Traxl, Thomas Mørch, Peter Fallesen, Nis Baggesen, David Barnard-Wills, Kat Barnard-Wills, Aidan Jewell, Sam Ollins, Jared Pinfold, Jason Durall, Jeb Boyt, Bob Roeh, Jim Burr, Ari Marmell, Alan Matthews, Jonathan Breese, Ken Hickman, Tim Stringer, Tony Sweeting, Andy Whitwham, Mike Hough, Mike Riddle, Jonathan "Buddha" Davis, Joe Iglesias, Sam Zeitlin, Matt Coote, Dave Barton, Chris Ardington, Russ Emslie, Arseny Kuznetsov, Dmitry Sinitsyn, Irina Vetokhina, Alexey Dobrynin, Bert Isla, Susan Wardell, Abel Vargas, James Kohl, Alan Rowarth, William Mays, Adam Pinfold, Josh Le Mon

Index des cartes: Adam Gauntlett, Arseny Kuznetsov, Chris Hallett, Finlay Patterson, Justin Lowmaster, Paul Spraget, Scott Douglas, Steve Moss.

We have made every reasonable effort to ensure all the original art on which our maps or plans are based are out of copyright. All such maps and plans have been extensively modified with original content and are ©2011 Pelgrane Press Ltd.

Harry Beck 1933 Tube Map used with permission - Copyright Transport for London from the collection of London Transport Museum.

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

© 2010 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement with Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.
Version française Copyright 2012 Le 7ème Cercle
Http://www.7emecercle.com

Avant-Propos 4
Créer Un Chasseur De Livres 6
Professions Suggérées 6

Chasseurs de Livres 6
Motivations 9
Nouvelles Compétences 9
Librairies 11
Fonds de la Librairie 12
Fonds Spécialisé 12
Dénicher une Perle 14
Améliorer le Fonds de la Librairie 14
Niveau de Vie de la Librairie 14
Les Niveaux de Vie de la Librairie 16
Le Commerce des Livres 18
Trouver un Acheteur 18

La Chasse aux Livres Obscurs 18
Trouver un Livre 21
Ventes aux Enchères 22
Enchères Narratives 22
Enchères Dramatiques 23
Bibliothèques 25
Règles pour les Bibliothèques 25
Les Bibliothèques Londoniennes 27
Les Livres eux-mêmes 28
Usure et Tavelures 29
Livres Occultes 30
Livres Occultes Historiques 32
Livres du Mythe 33
Vingt Mille Rues Sous Les Cieux 37

Le Londres des années trente 37
Contacts Londoniens 38
Rumeurs Londoniennes 38
La City Londonienne 38
Contacts dans la City 39
Rumeurs de la City 40
Westminster 41
Contacts à Westminster 41
Rumeurs de Westminster 43
Le West End 44
Contacts dans le West End 44
Rumeurs du West End 47
L'East End 48
Contacts dans l'East End 48
Rumeurs de l'East End 50
North London 50
Contacts à North London 51
Rumeurs de North London 52
South London 54
Contacts à South London 54
Rumeurs de South London 56
Cultes 58
Cultes du Livre de Base 58

Londres et le Mythe 58
Larves d'Eihort 64

Monstres de Londres 64
Ceux du Froid 65
Choses-Poussières 66
Habitant des Profondeurs 66
Vampires de Feu 67
Larves de Brume 68
Chien-Liche 70
Tylwyth Corachaidd 71
Magie Optionnelle : La Mégapolisomancie 72
La Compétence 72
Rituels Mégapolisomantiques 72
Entités Parapsychiques 74
Styles 75
Abracadabrantesque 75

Créer Une Campagne 75
Sordide 76
Technicolor 76
Dramatis Personae 76
Exemples de PNJ 77
Concurrents 77
Libraire 77
Bouquiniste 79
Agent de Collection 80
Collectionneurs 81
Professeur 81
Artiste 81
Pair du Royaume 82
Scénarios 83
Aventures Inspirées Par Les Joueurs 85
Amorces Scénaristiques 85
Utiliser Les Contacts 86
Créer un Ensemble... Ensemble 86

Lettre Noire à Whitechapel 87
L'Ossature 88
L'Horrible Vérité 88
Un Livre Beau À Mourir 89
L'Impassible Mr. Dives 89
Vers De Plus Amples Investigations 90
Le Livre 90
L'Acheteur 92
Le Concurrent 92
Le Ten Bells Pub 93
Le Client 94
Horace & Moore 94
Le Vendeur 96
Piège Mortel à Wapping 96
Parler à Bowers 97
L'Éventreur 98
La Version de Crowley 98
L'Histoire de Vittoria Cremers 99
Une Maudite Enchère 99
La Maîtresse du Crapaud 99
Place Au Maître Des Clés 101
Arnaques, Crimes et... Bibliologie 102
Jusqu'à la Vente 102
Les Enchères débutent 102
Interruptions 104

Chapitre Final 104
Ce que le Livre renferme 104
Récompenses et Dangers 105
Bibliographie 106
Howard et Campbell 106
Autres Auteurs d'Horreur Urbaine 106
Londres 107
Chasseurs de Livres 107

Plans 108
Index des Cartes de Secteurs 116
Réseau Ferroviaire électrique 117
Réseau Ferroviaire Londonien 118
Quartier des Théâtres 119
La Cité de Londres 120
Willesden et Kilburn 121
Kentish Town et Hampstead 122
Highbury et Hackney 123
Stratford et Forest Gate 124
Notting Hill et Shepherds Bush 125
West End 126
Charing Cross - Docks de Londres 127
East End 128
Canning Town - North Woolwich 129
Barnes et Putney 130
Battersea et Clapham 131
Camberwell et New Cross 132
Greenwich et Charlton 133
Woolwich et Plumstead 134
Wimbledon 135
Tooting et Streatham 136
Dulwich et Sydenham 137
Brockley et Hither Green 138
Kew, Richmond et Kingston 139
Les environs de Londres 140
Les Jardins Botaniques Royaux 141
Carte du Métro de Londres 144

Appendices 145
Prix des livres rares 145
Exemples supplémentaires de prix 145
Antiquaires bouquinistes à Londres 146
Chronologie 147
1929 147
1930 147
1931 147
1932 148
1933 148
1934 148
1935 149
1936 149
1937 149
1938 150
1939 150

Index des emplacements 151

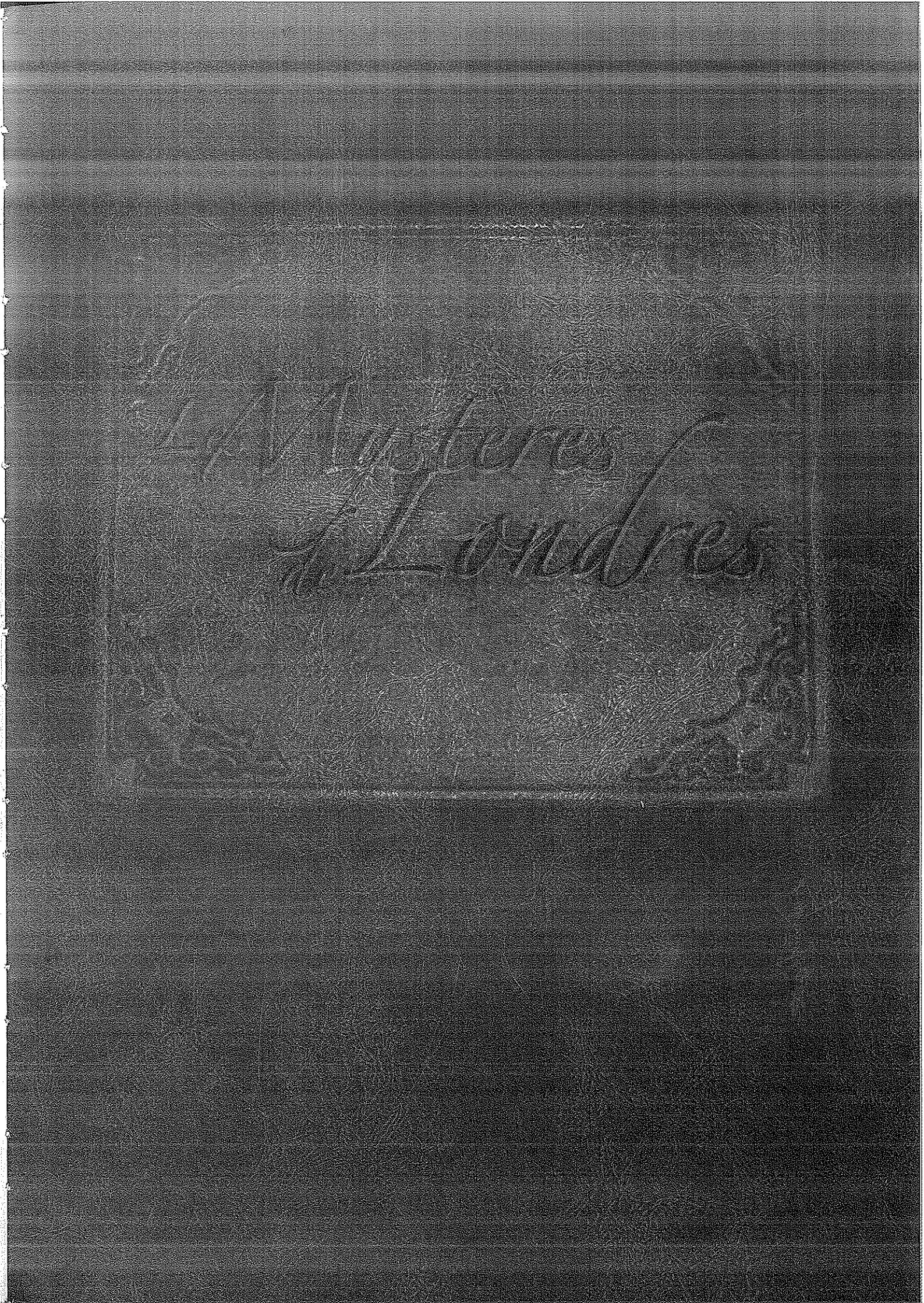
AVANT-PROPOS

« Ces expériences ont eu leur origine dans ce livre tout rongé par les vers. Il me souvient de l'avoir trouvé dans un endroit à peine éclairé, tout proche de la rivière noire et huileuse où stagnent toujours d'épaisses nappes de brouillard. C'était un lieu très ancien dont tous les murs, jusqu'au plafond, étaient couverts d'étagères chargées de volumes à demi-pourris. Il y avait dans toutes les pièces et dans tous les coins. Certains étaient serrés dans des boites grossières, d'autres en tas, à même le sol. C'est dans l'un d'eux que je découvris la combinaison. »

– Le Livre

Le sulfureux ouvrage ici présent vous propose une vision du Mythe qui sort des sentiers battus. Oubliez les villages isolés peuplés de consanguins, les sanctuaires perdus dans les marécages et les ruines pré-humaines oubliées de tous. Ici, il est question d'une ville emplie de cinémas et de lumières électriques, d'une puissance mondiale et d'un haut-lieu de la culture. Ici, il est question des horreurs – des tumeurs – qui rongent Londres et le cœur-même de la civilisation humaine. Évidemment, Londres a elle aussi son lot d'habitants consanguins et décadents – parmi les rebuts de l'East End comme chez les aristocrates du West End. Un autel templier, dont l'Histoire n'a pas gardé trace, se cache peut-être au fin fond des sinistres Hackney Marshes. Mais d'autres autels, dédiés à de faux dieux, se dressent eux au-dessus des marais allégoriques de Fleet Street et de Whitehall. Et pour ce qui est des ruines pré-humaines oubliées de tous... qui peut dire ce qui se tapit dans les profondeurs de Londres, si tant est qu'on y creuse suffisamment loin ?

Cette fois, vos personnages ne seront pas des agents gouvernementaux exemplaires et dévoués à leur pays, ni même des érudits retirés du monde pour mieux en explorer les frontières interdites. Non. Cette fois, ils travailleront pour le plus offrant ; et ces frontières interdites, ils en vendront les cartes (et peut-être même les guides). Ils feront la chasse aux livres et aux profits qui se cachent sous la douceur du vélin et les reliures en cuir. Ils se débarrasseront de leur propre bibliothèque pour en revendre les incunables à des Satanistes et autres apprentis sorciers. Parfois, ils ne connaîtront pas la nature exacte des ouvrages échangés... parfois, ils en sauront infiniment plus que leurs clients. Les pourvoyeurs de blasphèmes et de folie ne sont pas des tendres et leur seule excuse tient dans ce que leurs clients sont encore pire qu'eux.



Chasseurs de Livres

« Par chance, il en avait découvert une copie [et] il avait pu l'acquérir pour un prix très modique [...]. Quelques uns des diagrammes figurant dans le texte latin déclenchèrent chez lui un flot de souvenirs si inquiétants et si mystérieux, qu'il se mit aussitôt à les déchiffrer. »

– Le descendant

Dans une campagne basée sur Chasseurs de Livres – Les Mystères de Londres, les Investigateurs n'ont PAS pour vocation professionnelle d'enquêter sur l'horreur et l'étrange. Mais plutôt sur les ouvrages qui traitent de ces thèmes. C'est seulement par la suite que leur profession a pour conséquence de les plonger – irrémédiablement – au cœur de l'indicible. S'ils pouvaient vendre un exemplaire immaculé des Cultes Innommables édité par Bridewell en 1845, empocher leurs 40% (ou 400%) et s'éclipser, ils le feraient. Mais ça n'est jamais aussi simple. Pas pour eux. Des chasseurs de livres. À Londres. Par les temps qui courent.

La Grande Dépression a forcé un nombre sans précédent de collectionneurs – tant privés que publics – à vendre leurs trésors, pour des sommes parfois dérisoires. Cette crise mondiale a également conduit toute une cohorte d'aristocrates aussi éduqués que dépravés et pléthore de frustrés émules d'Aleister Crowley, à se lancer dans la magie noire ... y compris celle du Mythe de Cthulhu. De l'émergence de ces deux groupes, l'un revendant, l'autre rachetant, est née une économie très spéciale - un marché discret reposant sur des ouvrages indicibles et des gens peu regardants.

Vous pourvoyez à la demande. Vous écumez tout le comté pour dépouiller les manoirs en liquidation judiciaire et les églises désertées. Vous traquez la moindre rumeur et n'hésitez pas à traîner la concurrence dans la boue. Vous voyez la différence entre l'édition de 1452 du Wormius et celle de 1472 ; et pourquoi aucune des deux ne doit être ouverte à Ludgate, ni nulle part ailleurs lors des nuits de pleine lune. Hier, vous procédiez à quelques retouches sur un Von Junzt imparfait ; aujourd'hui, vous soustrayez une édition originale de Prinn des griffes d'un propriétaire trop négligent.

Le Vieux Monde est un monde dur, d'autant plus pour vous qui devez sans relâche sauver ses reliques – parfois des mains-mêmes de vos propres clients.

Créer Un Chasseur De Livres

Bien que chaque campagne soit différente, l'ambiance par excellence des Mystères de Londres doit refléter l'impression étrange et désagréable d'être en permanence au bord du gouffre. Les Investigateurs (appelés Chasseurs de Livres dans ce décor de campagne) ne doivent jamais se sentir tout puissants : au contraire, ils doivent toujours avoir la sensation que quelque chose est sur le point de mal tourner et ce, bien avant que les Mi-Go fassent irruption au beau milieu d'une transaction.

Les Gardiens sont libres de faire passer de 65 à 55 les Points de Création dédiés aux Compétences Générales.

Toujours pour coller à cette atmosphère sombre et désespérée, le Niveau de Vie des Chasseurs de Livres ne doit pas excéder 4 ; de plus, les personnages ne doivent bénéficier d'aucun point de Niveau de Vie gratuit lors de leur création. Les joueurs peuvent toujours incarner des personnages d'origine aristocratique ; mais ils seront issus de lignées tombées en désuétude depuis longtemps, ou incarneront le proverbial mouton noir banni de toutes les réunions de famille.

Professions Suggérées

Les Chasseurs de Livres évoluent dans les milieux alternatifs londoniens et y font le commerce d'ouvrages liés à l'occultisme (voire à d'autres genres de littérature, telle que la pornographie). Ils exerceront vraisemblablement l'une des Professions suivantes : Antiquaire, Criminel, Détective Privé, Dilettante, ou Vagabond (appelé « Traîne-Savates » dans le cadre de cet ouvrage; voir p. 9). Cela dit, Artiste, Ecclésiastique, Écrivain et Professeur peuvent facilement trouver leur place dans une telle campagne.

Contacts et Relations des Chasseurs de Livres

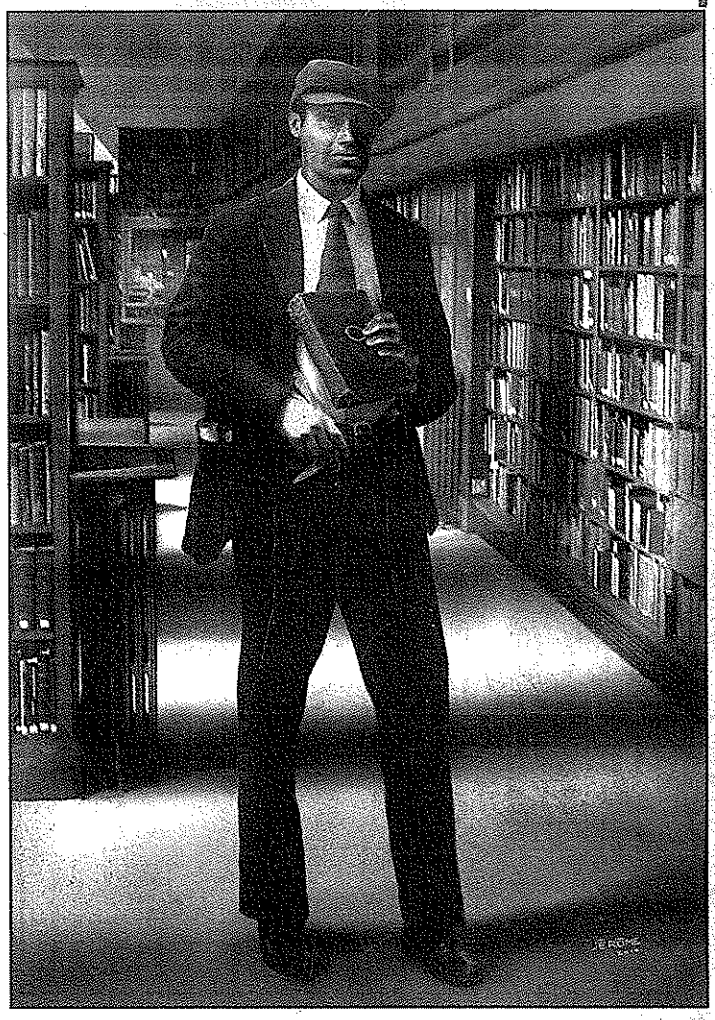
Comme indiqué à la p. 31 du Livre de Base de Cthulhu, l'utilisation de Bureaucratie, Connaissance de la Rue, Jargon Policier, Niveau de Vie et de nombreuses autres compétences nécessite la possession de Contacts. Certaines des compétences spéciales des Bouquinistes, Agents de Collection, Faussaires et Occultistes – qui possèdent tous leurs sources d'informations bien à eux, ou un accès potentiel à de telles sources – dépendent également de relations personnelles. (À l'instar de nombreuses autres Professions, implicitement ou non.) Ces Contacts et autres Relations doivent figurer sur la liste des dramatis personae de votre campagne (cf. p. 76), afin que les joueurs puissent mieux les tirer du lit à point d'heure et que le Gardien les manipule à des fins inavouables.

Des investigateurs issus des milieux alternatifs – comme nos Chasseurs de Livres – dépendent plus de leurs contacts et de leurs relations que dans d'autres types de campagne. Lors de la création des personnages, le Gardien peut exiger de chaque joueur qu'il crée un Contact pour chacune de ses Compétences Professionnelles : un Bouquiniste pourrait être en relation avec un receleur (Connaissance de la Rue), un Libraire fréquenter un bibliothécaire du London Museum (Bibliothèque), un Occultiste connaître un pilleur de tombes (Archéologie), etc. Cela permet d'offrir aux joueurs des aventures sur mesure (cf. pp. 86) et ce, dès le début de la campagne.

En sus des informations demandées par le Livre de Base (nom, lieu de résidence – une route ou un quartier peut suffire – et la nature du lien avec son Chasseur de Livres), le joueur doit fournir au Gardien les intérêts qu'a chaque Contact au sein de l'univers des livres anciens. Cela améliorera l'ambiance des ventes aux enchères, enrichira les prochaines aventures et entretiendra chez chacun l'obsession des livres.

Nouvelles Professions

Les joueurs peuvent aussi faire leur choix parmi les nouvelles Professions suivantes. Certaines sont des versions spécifiquement modifiées de Professions déjà présentes dans le Livre de Base : Le Libraire est un Antiquaire spécialisé, le Faussaire est un Criminel lui aussi spécialisé et ainsi de suite.



Certaines de ces professions ont un Niveau de Vie dont le plafond dépasse celui de 4 suggéré plus haut. Ces professions sont surtout recommandées aux Gardiens qui ne souhaiteraient pas uniquement mettre en scène des Chasseurs de Livres.

Bouquiniste

Vous avez horreur qu'on vous taxe de « vide-grenier ». Car sans des types comme vous, les livres anciens ne quitteraient jamais les étals des amateurs du dimanche pour connaître enfin les bibliothèques des vrais esthètes. Vous écumez les bouquinistes miteux, les liquidations judiciaires... peu importe jusqu'où vous devez aller pour remporter le gros lot – quitte à emprunter certains « raccourcis », comme mentir, feindre le désintérêt, ou jouer les gros bras pour forcer une ristourne – et revendre le tout à une meilleure boutique pour une meilleure somme. En période de vaches maigres, vous vous rabattez peut-être sur les chinoiseries et les « croûtes » pour vous refaire. Mais rien ne vaut un beau livre racheté une bouchée de pain et revendu au juste prix. Toujours sur la brèche, vous ne laisseriez jamais un maudit « vide-grenier » faire le ménage avant vous.

Compétences Professionnelles : Bibliologie, Connaissance de la rue, La Patente, Négociation, Piquer, Recueil d'indices, Sixième Sens.
Niveau de Vie : 0-3
Règle Spéciale : Vous êtes toujours le premier Chasseur de Livres à remarquer un indice discret (Cthulhu, p. 46) dans une librairie, une bibliothèque, ou tout autre environnement similaire.

S'il y a deux Bouquinistes au sein des joueurs, c'est au Gardien de décider qui remarque l'indice.

Vous pouvez aussi glaner des informations juteuses auprès des bibliophiles, dans les salles des ventes, durant les braderies, en commerçant avec les libraires et vos confrères bouquinistes (Négociation), ou encore grâce à vos liens avec le « Milieu » du Livre Ancien (Connaissance de la rue).

Libraire

Vous êtes cernés par les livres et toute votre vie tourne autour d'eux. Peut-être considérez-vous qu'ils ont eux-même une vie, un destin lié à celui de certains clients ou de quelques lecteurs éclairés qui en ont vu leur vie bouleversée. Ou alors, vous les voyez comme ces familles ignobles dont on n'arrive pas à se dépêtrer : des enfants à charge qui drainent toute votre énergie et vos ressources et qui en plus rechignent à vous dire merci. Mais il se peut aussi que vous exerciez cette profession simplement parce qu'elle vous permet d'être à votre compte et à l'abri des intempéries.

Compétences Professionnelles : Analyse de Document, Analyse de Texte, Bibliologie, Bibliothèque, Comptabilité, Histoire de l'Art, Langues, Négociation.
Niveau de Vie : 2-5
Règle Spéciale : Vous possédez ou gérez la librairie du groupe. Vous pouvez donc décider de la politique de la maison : quels ouvrages voler, revendre, ou détruire ; où déménager la boutique, à quelle vente aux enchères participer, etc. Bref, si vous le désirez, vous incarnez le « chef de meute », du moins tant que cela concerne la boutique. (Mais vous pouvez toujours déléguer cette responsabilité, comme tous les chefs qui se respectent.) S'il y a deux Libraires dans votre groupe de Chasseurs de Livres, c'est vraisemblablement celui qui possède le plus haut Niveau de vie qui sera le propriétaire ou le gérant.

Vous bénéficiez également de la Règle Spéciale liée au simple Antiquaire (Cthulhu, p. 10), bien qu'elle puisse par certains aspects faire doublon avec les règles concernant le Fonds de votre Librairie (p. 12). Reportez-vous à cette section pour de plus amples détails.

Agent de Collection

Vous pouvez représenter un acheteur préférant l'anonymat lors d'une mise aux enchères, faire office d'intermédiaire pour deux revendeurs qui ne se font pas confiance, ou simplement être engagé par un collectionneur pour trouver (et obtenir) un ouvrage des plus convoités. Nanti d'une meilleure réputation que le Bouquiniste, vous êtes un privé au service des bibliophiles et prenez une commission à l'acheteur ou au vendeur, voire aux deux : bref, vous êtes un « mercenaire du livre ».

Compétences Professionnelles : Bibliologie, Bibliothèque, Camouflage, Déguisement, Empathie, Flatterie, Négociation, et, au choix, une Compétence d'Investigation en tant que spécialité personnelle.
Niveau de vie : 1-4
Règle Spéciale : Si vous avez l'exemplaire d'un livre recherché par un bibliophile (ou si vous le lui faites croire de manière convaincante), toute interaction liée à ce PNJ se fera comme si votre Niveau de Vie est l'équivalent du sien, quel qu'il soit : il pourra ainsi vous recommander auprès de ses contacts, vous accorder quelques faveurs, vous introduire dans son club en tant qu'invité, ou tout bonnement vous simplifier la vie. (Un Gardien raisonnable appliquera cette capacité spéciale aux échanges sociaux et non monétaires.). Néanmoins, votre Niveau de Vie ne gagne aucun point supplémentaire.

Le Gardien comme le joueur peuvent suggérer le livre en question, si tant est que les goûts littéraires du PNJ aient été établis, que l'idée proposée soit crédible, etc. Le Gardien est toujours libre d'émettre un veto face à toute suggestion.

Faussaire

Vous êtes un bon samaritain : vous multipliez ce qui est précieux et convoité. Grâce à vous, le monde compte un inestimable portfolio d'Audubon en plus, un in-octavo de Poe supplémentaire, une nouvelle dédicace de Dumas et la correspondance Rosicrucienne a gagné en épaisseur. À bien y regarder, vous tenez plus de l'artiste que du criminel et vous agissez comme un orfèvre plutôt que comme un escroc.

Compétences Professionnelles : Analyse de Document, Art : Calligraphie, Art : Enluminure, Art : Imprimerie, Artisanat : Reliure, Artisanat : Papeterie, Chimie, Connaissance de la Rue, Contrefaçon.
Niveau de vie : 1-4
Règle Spéciale : Pour chaque niveau que vous possédez en Contrefaçon, vous pouvez vous considérer comme « incontournable » dans la contrefaçon d'un certain type de livres ou de documents : les passeports américains, les gravures illustrant Blake, les textes religieux rédigés en Gothique, ou encore les grimoires Satanistes. En termes de jeu, vos « œuvres » ne peuvent être en aucun cas identifiées comme des faux, si ce n'est par le biais de votre propre aveu. Votre travail est parfait.

Tout comme pour la Conduite, les Langues et d'autres Compétences similaires, vous pouvez laissez des « blancs » dans la définition de vos talents, de manière à pouvoir rebondir durant une aventure : « Un manuscrit de Byron ? Il n'y a pas meilleur que moi pour faire du Lord B., tout le monde vous le dira. Je sais même où trouver du papier datant de la Régence pour rendre le tout crédible. Je vous le dit, je suis un incontournable dans le domaine. »

Le Gardien devrait interdire des spécialisations comme « Ouvrages du Mythe » (ou « Billets de Banque »), pour leur préférer « Écriture Manuscrite de von Junzt » ou encore « Codex Arabes du VIIIe siècle ». Comme pour n'importe quelle autre Règle Spéciale, le Gardien a parfaitement le droit de refuser toute proposition déraisonnable.

Vous pouvez aussi utiliser votre Connaissance de la Rue pour « faire le tri » au sein des rumeurs circulant dans le Milieu, en particulier celles qui touchent aux vols de livres ou de documents.

Occultiste

Vous avez toujours su qu'il y avait autre chose. Quelque chose au-delà de la vacuité du monde et de ses mensonges creux, quelque chose au-delà des approximations de l'Histoire, de la Religion et du Matérialisme. Il existe une vérité cachée et vous vous dressez à sa porte. Vous êtes peut-être un Rose-Croix, un ésotériste Franc-maçon, ou encore le disciple d'une ancienne sagesse ou d'une révélation nouvelle. Peut-être vos récentes découvertes ont-elles bouleversé vos précédentes intuitions... mais vous ne vous étiez pas trompé quant à l'échec et à l'aveuglement de la sagesse conventionnelle !

Compétences Professionnelles : Anthropologie, Archéologie, Cryptographie, Histoire, Langues, Occultisme, Théologie.
Niveau de vie : 1-5
Règle Spéciale : Vous connaissez parfaitement les milieux occultistes de Londres, voire de toute l'Angleterre et (probablement) ceux de tous les coins que vous visiterez au cours de la campagne. Les hermétistes érudits, les anthropologues excentriques aux théories folles, les Sata-

nistes, les mages ritualistes, les Théosophes et tous les personnages de ce genre vous considèrent comme « l'un des leurs ». De fait, ils peuvent utilement échanger avec vous des informations, un savoir-faire, ou encore des contacts ou des connaissances impies.

Face à vos pairs occultistes, ou pour toute autre interaction avec ce milieu, vous pouvez utiliser Occultisme et sa Réserve de points comme s'il s'agissait d'une Compétence Relationnelle. Le Gardien vous demandera probablement de légitimer cette utilisation (grâce à l'interprétation de votre personnage ou en vous justifiant au préalable) lors de cas limites comme un Interrogatoire. (Ceci dit, se présenter comme le bras vengeur des Grands Maîtres Secrets pour mieux capter l'attention d'un auditoire d'occultistes est un art vieux comme le monde.)

Cette Règle Spéciale ne fonctionne pas nécessairement face aux adeptes du Mythe, ni sur les mages dont la Santé Mentale est à zéro, ou encore contre les dévots des Grands Anciens et leur clique. Mais, venant de la part de tels individus, on se contenterait amplement d'un haussement d'épaules ou d'un doigt accusateur !

Un Occultiste peut être « dans le civil » antiquaire, écrivain, dilettante, docteur, professeur, ou issu de n'importe quel autre corps de métier. Néanmoins, les personnages Occultistes devront utiliser la Règle Spéciale de leur compétence d'Occultisme et non celle liée à la Profession indiquée sur leur carte de visite ou leur déclaration d'impôt.

Motivations

Parmi les Motivations proposées dans le Livre de Base de Cthulhu, Atavisme, Curiosité, Goût pour les Antiquités, Malchance et Sensibilité Artistique semblent être particulièrement appropriées pour des Chasseurs de Livres.

Les Chasseurs de Livres ne partagent pas forcément l'exaltation ou le sens artistique des Investigateurs lambda. Les Gardiens doivent autoriser les raisons les moins nobles comme Motivations et permettre d'incarner de fieffés salopards aux joueurs qui le désirent. L'Arrogance et la Vengeance peuvent mener à l'ascension sociale, mais aussi à l'envie et à toutes sortes de bassesses. Pour imaginer d'autres Motivations inavouables, utilisez celle qui suit comme modèle.

Cupidité

« Mais les affaires sont les affaires et pour un cambrioleur qui prend son métier à cœur, un homme très affaibli par l'âge, qui n'a pas de compte en banque et qui paye à la boutique du village ses menus achats en pièces espagnoles d'or et d'argent frappées depuis deux siècles, constitue un attrait et représente un défi. »

– Le terrible vieillard.

Vous savez ce qu'il y a de bien dans la pauvreté ? Rien. Vous feriez n'importe quoi pour sortir du caniveau, y compris y faire chuter quelqu'un d'autre pour prendre votre place. Les temps sont durs, mon ami et ils le sont d'autant plus pour les faibles. Si vous voyez une opportunité pointer le bout de son nez, saisissez-là. Avant qu'un autre chat de gouttière mette le grappin dessus et vous laisse sur le carreau.

Particulièrement adapté à : Archéologue, Bouquiniste, Criminel, Dilettante, Agent de Collection, Traîne-savates.

Exemples: Ricci, Czanek et Silva dans Le Terrible Vieillard et Obed Marsh dans Le Cauchemar d'Innsmouth.

Modifications pour certaines Professions

Américains ou Britanniques, tous les Investigateurs sont confrontés aux horreurs du même Mythe. Néanmoins, certaines spécificités britanniques entraînent de légères différences par rapport à ce qui est proposé dans le Livre de Base de Cthulhu :

Ecclésiastique : Les ecclésiastiques Anglicans peuvent choisir Bureaucratie à la place d'une Compétence Professionnelle déjà existante. Tout comme avec Réconfort et Théologie, ils peuvent utiliser Bureaucratie pour activer la règle spéciale qui leur est dédiée et ainsi accéder aux archives de l'Église Anglicane.

Dilettante : Doit dépenser 1 point de création en Langues pour refléter les cours de Latin dispensés dans toutes les écoles de qualité. Doit dépenser 1 autre point de création en Langues pour ce qui est du Grec (Ancien).

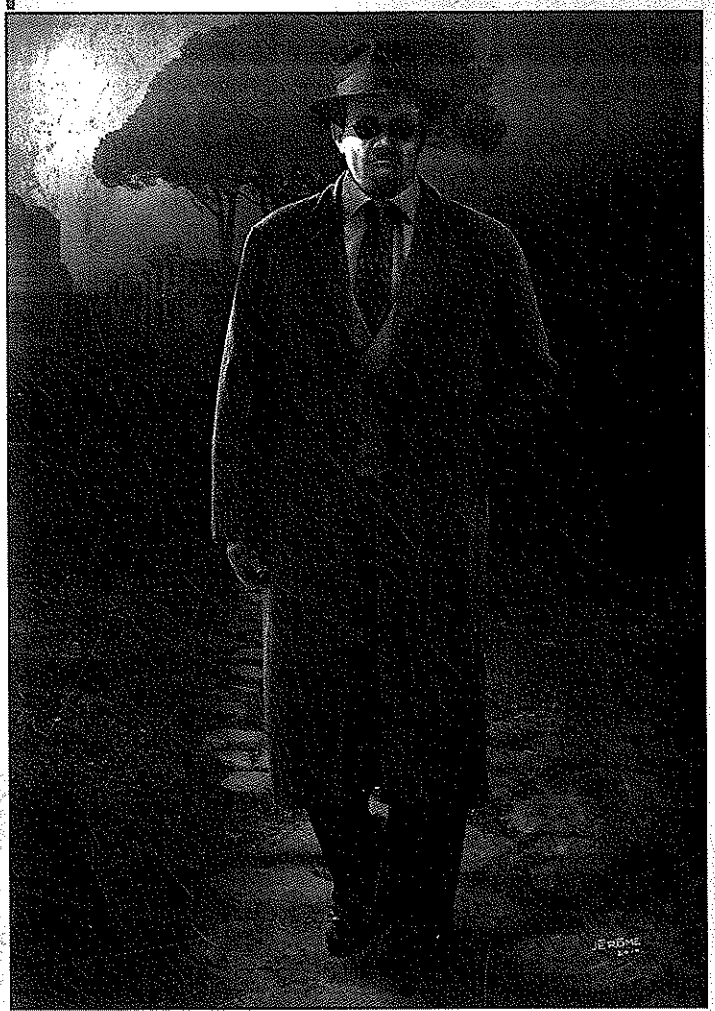
Vagabond : Appelé ici Traîne-savates. Les Traîne-savates peuvent choisir La Patente comme Compétence Professionnelle. À la différence des Vagabonds Américains, ils ne bénéficient d'aucune Règle Spéciale pour se faire des Contacts ou découvrir les spécificités du coin. Ils peuvent, en revanche, utiliser Connaissance de la Rue pour repérer les portes et les issues « que personne ne verrouille jamais » (effet similaire à la compétence Crochetage). En outre, s'ils « traînent leurs savates » avec d'autres Investigateurs dans une zone urbaine et qu'ils sont alors confrontés à un test de Discrétion, ils peuvent faire appel à leur Réserve de points en Connaissance de la Rue plutôt qu'à celle de leur Discrétion.

Officier de Police : Les Policiers Britanniques n'ont pas la Compétence Professionnelle Armes à Feu. Ils doivent remplacer cette compétence par La Patente, ou par Mêlée, en référence à la matraque des Bobbies (-1 aux dégâts).

Professeur : Doit garder 2 points « non assignés » en Langues pour le Latin et le Grec.

Nouvelles Compétences

À l'instar d'Esoterroristes qui agrémente le système GUMSHOE d'une liste de compétences reflétant les diverses techniques magiques du polar postmoderne, ce décor de campagne bénéficie d'ajouts spécifiques aux Chasseurs de Livres et à la ville de Londres.



Bibliologie (Académique)

Vous êtes un expert des livres, tant du point de vue esthétique, historique, commercial, que technique. Vous pouvez :

- faire la distinction entre les ouvrages authentiques et leurs contrefaçons
- dire si un livre a été retouché ou altéré et si des pages ont été insérées ou placées dans un ordre différent de leur place d'origine
- identifier l'âge d'un livre à partir de son style et de sa composition
- vous souvenir de détails historiques concernant les livres célèbres, les grands noms de l'imprimerie, de la reliure, de l'édition et tous ceux qui gravitent autour cet univers.
- vous souvenir des détails de la revente d'un ouvrage ou de sa mise aux enchères et estimer avec précision le prix d'un livre.
- connaître ou supputer quelles bibliothèques (publiques comme privées) peuvent posséder un ouvrage en particulier.

Analyse de Document (Technique)

Vous êtes expert dans l'étude de l'aspect matériel des documents (par opposition à l'étude du texte qu'ils renferment). Vous pouvez :

- déterminer l'âge approximatif d'un texte
- identifier l'artisan qui a manufacturé le papier constituant un document
- lister les différences entre un faux et une pièce authentique
- identifier les écritures manuscrites caractéristiques
- faire le lien entre un tapuscrit et la machine à écrire sur laquelle il a été tapé
- déceler des empreintes digitales sur du papier

Contrefaçon (Technique)

Vous pouvez contre-faire des documents, créer des faux en écriture à partir de quelques lignes manuscrites, ou (en prenant le temps nécessaire) imiter un livre dans son intégralité. Cette compétence ne confère aucun talent quant à la mise au point d'encres, de papiers et de reliures "d'époque", ni la capacité de créer d'une quelconque manière un ouvrage en particulier.

Analyse de Texte (Académique)

En étudiant le contenu d'un texte (par opposition à l'analyse de ses caractéristiques physiques), vous êtes capable de tirer des déductions fiables quant à son auteur. Vous pouvez :

- déterminer si un texte anonyme est l' œuvre d'un auteur connu, en vous basant sur des extraits de son œuvre canonique.
- déterminer l'époque à laquelle un texte a été écrit
- identifier les origines géographiques d'un auteur, ainsi que son niveau d'éducation
- dire si un texte est apocryphe.

La Patente (Académique)

Depuis 1865, tous les conducteurs de taxis londoniens doivent, pour exercer leur métier, passer un test baptisé The Knowledge of London Examination System. Les gens du métier le surnomment "La Patente". Car le décrocher fait officiellement de vous un connaisseur patenté des 320 routes qui quadrillent la ville, ainsi que des 25,000 rues qui se trouvent dans un rayon de 10 km autour de Charing Cross Road. Grâce à cette compétence, vous connaissez la ville comme votre poche (ou plutôt la poche d'un cab). Vous pouvez :

- vous rappeler de détails concernant n'importe quel lieu digne d'intérêt dans la région londonienne - qu'il s'agisse d'un site historique, d'une librairie ou de toute autre boutique, d'un club, d'un restaurant, d'une bibliothèque, d'une attraction... ces détails comprennent notamment les habitués de ces lieux, leurs horaires d'ouverture, qui les gère et leurs entrées de service
- trouver le chemin le plus rapide, le plus discret ou le plus sûr entre deux points situés n'importe où à Londres, que ce soit en voiture, en bus ou en train
- connaître les données sociales, ethniques ou économiques de n'importe quel quartier ou rue de Londres – les habitants, leurs origines et qui prélève les loyers
- identifier les grandes figures politiques, sociales et économiques de chaque quartier et rue de Londres : les criminels, les religieux, les meneurs syndicalistes, les politiciens émergents, les commerçants, les professionnels, etc.
- connaître tout autre élément topographique de Londres dont vous pourriez avoir besoin : le tracé des égouts, les rivières oubliées, les toits accessibles, les habitats inoccupés, etc.

Nouvelles Compétences pour d'anciennes Professions

Le Gardien peut permettre à d'autres archétypes de personnage de choisir ces nouvelles compétences en tant que Compétences Professionnelles. Néanmoins, l'obtention d'une de ces nouveautés nécessite la perte d'une Compétence Professionnelle pré-existante. Vous pouvez aussi faire de cette nouvelle compétence la ramification d'une compétence Professionnelle pré-existante, si tant est que cette dernière le permette. Par exemple, un Criminel pourrait perdre Intimidation au profit de Contrefaçon, ou simplement faire de Contrefaçon « une compétence Technique utilisée dans une optique Relationnelle quelque peu spéciale ».

Bibliologie : Accessibles aux Antiquaires, Écrivains et Journalistes, en tant que Compétence Professionnelle.
Analyse de Document : Accessibles aux Antiquaires et aux Officiers de Police, en tant que Compétence Professionnelle.
Contrefaçon : Accessible aux Criminels en tant que Compétence Professionnelle.
Analyse de Texte : Accessibles aux Antiquaires, Écrivains et Journalistes, en tant que Compétence Professionnelle.
La Patente : Accessibles aux Criminels, aux Détectives Privés, aux Journalistes et aux Officiers de Police (ainsi qu'aux Traîne-savates (p. 9)), en tant que Compétence Professionnelle.

LIBRAIRIES

"L'endroit était sombre et poussiéreux, à demi-perdu
Dans l'entrelacs des anciennes ruelles proches des quais[...]
De petits carreaux en losange, obscurcis par la fumée et le gel,
Montraient à peine les livres entassés,
pareils à des arbres tourmentés,
Pourrissant du sol au plafond...Congères
D'une connaissance antique, tombant en lambeaux,
offerte pour un prix dérisoire."

– Le Livre dans les Fungi de Yuggoth

Dans une campagne basée sur Chasseurs de Livres – Les Mystères de Londres, tous les personnages-joueurs seront sans doute associés d'une manière ou d'une autre à une librairie spécialisée dans les livres anciens et rares : en tant que propriétaire, chineur, gérant, intermédiaire, client régulier, parasite, commanditaire, etc. Ce lien fournit une structure narrative solide et assure de nombreuses possibilités de jeu. Premièrement, en offrant aux Chasseurs de Livres une bonne raison de rester unis et d'enquêter sur l'Occultisme : ils ont en commun une librairie et son commerce d'ouvrages occultes. Deuxièmement, en fournissant par sa nature-même un nombre incroyable d'amorces scénaristiques : une librairie ne va pas sans livres (qui peuvent être convoités, volés, contrefaits, perdus, retrouvés, découverts, vendus, ou détruits), sans clients (qui peuvent exiger, supplier, insister, corrompre, menacer, ou offrir toutes sortes de faveurs), ni sans concurrents (qui peuvent tenir le haut du pavé, passer de dangereux accords, se faire trop discrets pour être honnêtes, truquer des enchères, ou bizarrement fournir des indices). Enfin, une librairie en commun est le "QG" idéal où des Chasseurs séparés par les aléas d'un scénario peuvent se retrouver, à l'instar du central dans les Experts ou l'hôpital du Dr House. Qu'il s'agisse du vaisseau Enterprise ou de la bibliothèque du lycée de Sunnydale, un QG offre des opportunités de jeu illimitées tout au long d'une campagne : même (surtout) s'il est détruit.

Création d'une Librairie en commun

L'idée qui suit est née lors d'une partie-test et nous semble assez bonne pour vous la proposer ici.

Durant la création d'une librairie en commun et après s'être mis d'accord sur son Niveau de Vie (p. 14), chaque joueur décrit à tour de rôle un élément physique ou sensoriel de la boutique : Qu'est-ce qui attire l'œil dès qu'on y entre ? Quelle odeur imprègne les lieux ? À quoi ressemblent les vitrines ? Sont-elle propres, colorées, poussiéreuses, ou protégées par des rideaux ? Un buste de Pallas trône-t-il, livide, au-dessus de la porte ? Un chat rôde-t-il entre les livres ? Y a-t-il une arrière-salle ou une cave ? Fermée ? Et ainsi de suite. Ne faites qu'un ou deux tours de table ; le but n'est pas de définir à outrance le lieu, mais de créer une image commune sur laquelle tous pourront s'appuyer.

Ensuite, chaque joueur décrit la journée-type de son Chasseur de Livres au sein de la boutique. À quelle heure se lève-t-il ? Est-ce lui qui ouvre et/ou ferme la boutique ? Fait-il le tour des autres librairies, ou des brocantes ? Écume-t-il quotidiennement les ventes aux enchères, ou attend-il que ses contacts l'appellent ?

Aucune de ces décisions n'a d'effet (bon ou mauvais) sur la mécanique du jeu. En revanche, elles aident à consolider ce qui sera un pilier commun à de nombreux scénarios, ainsi qu'à en décrire efficacement l'ambiance.



Fonds de la Librairie

Durant la création des personnages, chaque joueur doit investir des Points de Création dédiés aux compétences d'Investigation dans le Fonds de la Librairie . Le montant précis de cet investissement dépend du nombre de joueurs participant régulièrement à la campagne :

Nombre de joueurs réguliers	Points de Création en Investigation à investir dans le Fonds de la Librairie
2	3
3	2
4+	1

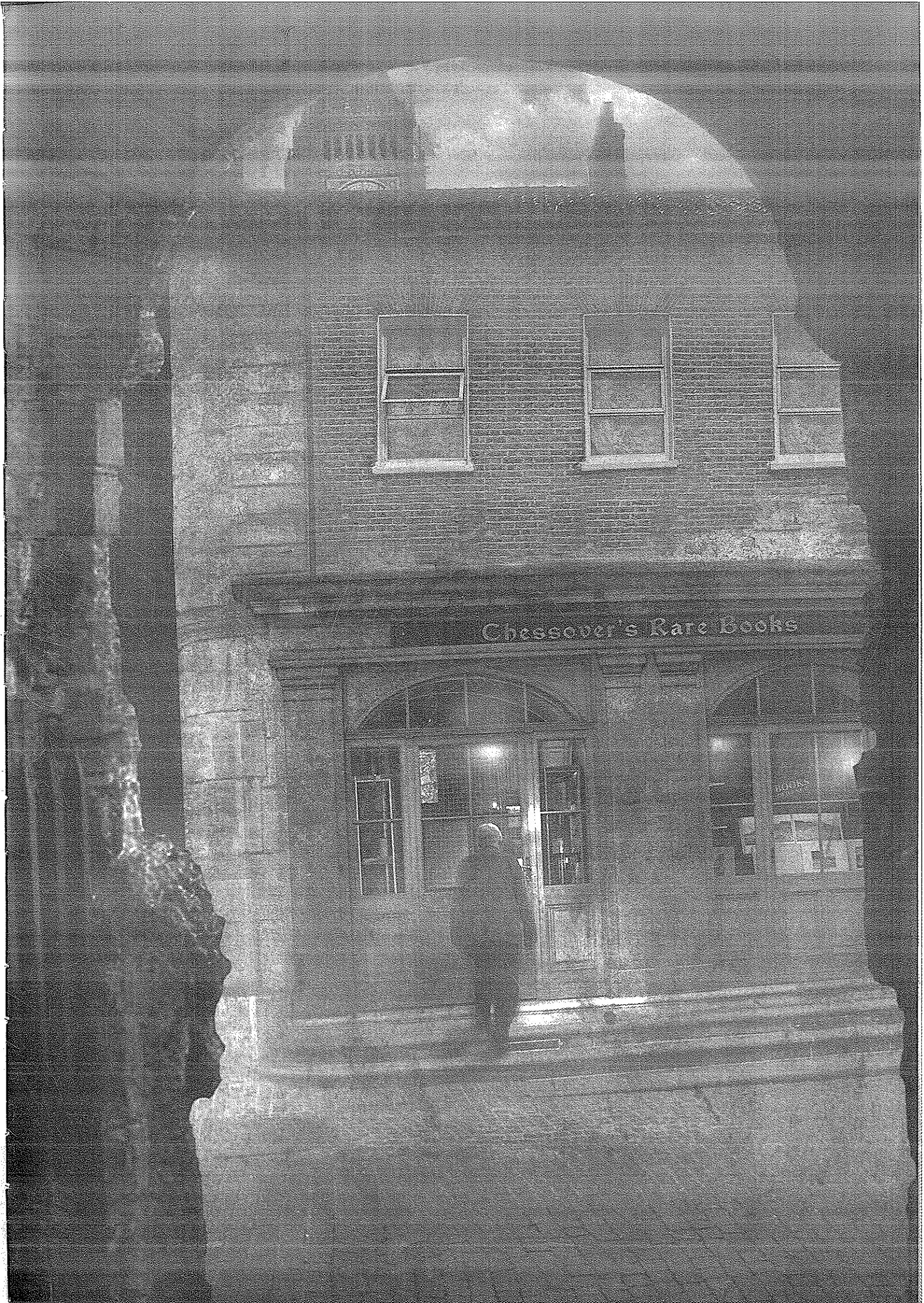
La Réserve de points attribuée au Fonds de la Librairie peut être utilisée de deux manières : pour créer durant l'aventure des points d'Investigation spécifiques ; ou afin de fournir aux Chasseurs de Livres « le bouquin qu'il faut » pour satisfaire un client ou pour faire face à un ennemi ou une menace.

Fonds Spécialisé

À tout moment de la partie, chaque joueur peut définir la nature des points constituant le Fonds de la Librairie et ainsi les transformer en Réserve spécifique de Points d'Investigation (Cthulhu, p. 45) dédiés à une Compétence Académique ou Technique (excepté le Mythe de Cthulhu) : les rites funéraires égyptiens, la géologie galloise, les Lignes de Force, le langage maori, etc. Si le joueur précise le titre et l'auteur (réels ou inventés) de l'ouvrage qui couvre une spécialité, 1 point du Fonds équivaut alors à 2 points de Réserve. Mais si le joueur se contente d'un simple « on a un bouquin sur la chimie », alors 1 point du Fonds équivaut simplement à 1 point de Réserve.

Cette Réserve reste disponible tant que le Fonds spécialisé qu'elle symbolise existe : à moins que les livres de ce Fonds ne soient vendus, détruits, volés, etc. au cours du scénario, la Réserve est remise à niveau à la fin de l'aventure, tout comme les compétences d'Investigation des Chasseurs de Livres. Les personnages auront toujours accès à cette Réserve spécifique pour les aventures et scénarios à venir.

Exemple : trois Chasseurs de Livres – Don, Erin et Brian – investissent chacun 2 points dans leur boutique, la Librairie de Camden Road et obtiennent donc un Fonds total de 6. Tout d'abord, Don définit qu'1 point est dédié à une Réserve Spécifique à l'Astronomie (pour comprendre la carte du ciel qu'ils ont découverte dans le clocher de St.-Giles'-Cripplegate). Ensuite, Erin définit 1 autre point, en précisant qu'elle possède « une très bonne édition du Steganographica de


Chessquer's Rare Books

Trithemius » - elle obtient ainsi une Réserve de 2 points spécifique à la Cryptographie de la Renaissance – ce qui ne manque pas de les aider à casser le code chiffré dissimulé dans le vieux parchemin astrologique. Saisissant mieux le principe, Don définit 1 dernier point, en précisant cette fois sa nature exacte – « une certaine variante du Bestiaire de Topsell, avec de nombreuses anomalies dans ses gravures » (afin d' identifier l'étrange créature ailée qu'ils ont clouée sur un mur du quartier de Clapham), ce qui génère du coup une Réserve spécifique de 2 points dédiée aux Icônes Monstrueuses.

À la fin du scénario, la boutique de Camden Road possède un Fonds de Librairie à 3, ainsi que plusieurs Réserves Spécifiques : 1 point en Astronomie, 2 points en Cryptographie de la Renaissance et 2 autres points pour les Icônes Monstrueuses.

Tout comme pour les Compétences des Investigateurs, le Gardien doit noter sur la Liste des Compétences d'Investigation les Compétences et les Réserves du Fonds de la Librairie et faire l'effort de créer des énigmes et des aventures qui jouent avec les points forts de cette liste.

Le Libraire: Une fois par aventure, un Investigateur exerçant la Profession de Libraire peut définir une Réserve de Points Spécifique « gratuitement » – c'est-à-dire, sans dépenser aucun point du Fonds de la Librairie. Si le joueur Libraire précise la nature du livre, il génère une Réserve de 2 points ; sinon, il n'obtient qu'1 point.

Dénicher une Perle

En dépensant 2 points du Fonds de la Librairie, n'importe quel joueur peut « découvrir » un ouvrage exceptionnel, une « perle » dans le jargon des bouquinistes. Le Chasseur de Livre n'est PAS obligé de trouver cette perle dans la librairie ; cette dépense de 2 points permet plutôt au Chasseur de Livre d'introduire l'ouvrage selon son bon désir. Néanmoins, le joueur se doit de décrire l'apparition de sa perle dans le jeu : « Regardez-donc ce que j'ai ramené de Cambridge Circus pour une bouchée de pain » ou encore « Je crois avoir lu dans The Clique quelque chose qui pourrait nous être utile ».

En termes de jeu, une perle est un ouvrage dont la valeur, aux yeux des Chasseurs de Livre, tient à d'autres raisons que son simple contenu : un incunable hors de prix, un livre convoité par un client, un exemplaire de Dracula duquel s'écoule du sang en présence de démons, un ouvrage endommagé mais dont les gravures peuvent être intégrées à un faux, un marque-page qui s'avère être un mot de Lily Langtry pouvant compromettre l'ancêtre d'un vieil ennemi, un exemplaire des Nouvelles Mille et Une Nuits dédicacé par Robert Louis Stevenson, etc. C'est une manière élégante de dénicher « à l'improviste » le livre nécessaire à l'obtention d'une audience auprès d'un collectionneur excentrique, ou qui vous permettra de montrer patte blanche lors d'un sabbat de l'élite sataniste, etc. En d'autres termes, une perle est avant tout un moteur narratif qui permet à l'histoire de progresser et de s'approfondir - et surtout pas une méthode pour faire de l'argent facile.

Le Gardien doit s'assurer que la plupart (voire chacun) de ses PNJ principaux aient des desiderata et des obsessions liés à des ouvrages en particulier. Autrement dit, un livre est avant tout une clé qui peut ouvrir de nombreuses portes.

Le Gardien peut (et doit) faire en sorte que toute apparition d'une perle ait ses conséquences : un cambriolage ou un braquage, les questions de la part de la Police, une Chose-Poussière (p. 66) tapie dans la reliure d'un livre, la vindicte des vampires londoniens, le harcèlement incessant d'une bande de collectionneurs de Stevenson définitivement schizoïdes, etc. Ces conséquences ne doivent en aucun cas stopper la progression de l'histoire, mais simplement la compliquer ou l'accélérer, voire lui faire prendre un nouveau virage.

Le Gardien peut exiger que la découverte d'une perle prenne du temps : si un joueur veut dépenser 2 points du Fonds de la Librairie pour obtenir un faux de Tamerlan et autres poèmes, le Gardien peut par exemple rétorquer : « le vieux Bensen te dit que tu l'aura demain soir après 10h. » ou encore « La poste livrera sans doute ton ouvrage mardi ».

Évidemment, le Gardien peut lui aussi faire apparaître une perle pour les besoins de son histoire et ce, sans piocher dans les points du Fonds de la Librairie. Il va de soi que de tels ouvrages seront vraisemblablement maudits, hantés, volés ou plus qu'ambigus.

Inversement, le Gardien peut tout autant poser son veto contre une perle qui nuirait à la bonne conduite de son scénario (« J'ai trouvé le journal intime du chef de la secte ! Il va effectivement tenter de nous piéger ce soir! ») ou gâcherait l'ambiance de sa campagne (« J'ai racheté une Bible de Gutenberg pour une bouchée de pain! Nous sommes riches maintenant! »).

Le Libraire : Une fois par aventure, un Libraire peut Dénicher une Perle sans dépenser un seul point du Fonds de la Librairie. (Cela équivaut à la Règle Spéciale concernant les Antiquaires et leur « arrière-boutique »). Les perles suivantes coûteront au Libraire 1 point du Fonds. De telles découvertes exigent rarement plus de temps qu'un simple « Je vais vérifier dans l'arrière-boutique ».

Améliorer le Fonds de la Librairie

Durant la phase d'amélioration de leurs personnages, les joueurs peuvent aussi investir dans le Fonds de leur Librairie des points de création gagnés grâce l'expérience.

Niveau de Vie de la Librairie

La librairie des Chasseurs de Livres débute avec son propre Niveau de Vie, sorte de moyenne pondérée reflétant les qualités globales de la boutique, son standing et son apparence, ses relations potentielles avec de prestigieuses maisons de ventes aux enchères, le quartier où elle se situe, les origines sociales (réelles ou prétendues) de sa clientèle et ainsi de suite.

À l'instar du Niveau de Vie des Investigateurs, il s'agit d'une abstraction. Mieux, d'une perception – la façon dont clients et concurrents considèrent la boutique. Là où une Librairie avec un Niveau de Vie à 5 sera « guindée » ou « classe», une autre avec un Niveau de Vie à 2 sera « exiguë » ou « mal achalandée ». La localisation d'une Librairie influencera également son Niveau de Vie : une échoppe à l'allure Bohème située à Holborn ou dans la City aura sans doute un Niveau de Vie de 3 ; la même boutique dans le West End passera à 4 ; déménagez-la dans l'East End ou au sud de la Tamise et elle dégringolera à 2.

À titre d'exemple, voici une liste d'éléments significatifs qui peuvent servir d'indicateurs pour évaluer le Niveau de Vie d'une librairie :

Contacts de la Librairie : les Habitués

Toute boutique de livres anciens a ses habitués : les clients (et les curieux) qui passent presque toutes les semaines, voire presque tous les jours, s'enquérir des « nouveautés » et (idéalement) acheter un ou deux ouvrages pour agrémenter leurs propres collections.

Le Gardien fera en sorte que la boutique soit fréquentée par de nombreux clients, les plus louches comme les plus délicats, en passant par toute la faune imaginable entre ces deux extrêmes. Certains viendront revendre des ouvrages effrayants, ou chercheront à acquérir des livres encore pire, tandis que d'autres ne viendront régulièrement que « pour voir »...dans un premier temps. Mais aucun Chasseur de Livres digne de ce nom ne compte sur le seul train-train quotidien pour faire son beurre : une fois par partie, chaque joueur peut créer un Habitué « qui doit justement passer à la boutique aujourd'hui même», ou qui sera autrement joignable, de façon rapide et en adéquation avec le scénario. Il s'agira en général de quelqu'un possédant un savoir, une information ou toute autre ressource susceptible de faire progresser l'histoire : les Habitués sont comme les Contacts et les Réseaux de Connaissances liés à certaines Compétences (Livre des Règles de Cthulhu, p. 31), sauf qu'ils sont communs à tous les joueurs.

Tout comme pour ses Contacts, le joueur qui créé un Habitué doit fournir au Gardien le nom de cette personne, sa description, son lieu de résidence et son lien avec le monde des livres rares et anciens : « Le Dr. Arbuthnot est un chirurgien quinquagénaire dont les yeux brillent d'une lueur étrange. Je pense qu'il a un appartement dans St. John's Wood et qu'il n'achète principalement que des livres d'Histoire traitant de Napoléon. ». Le Dr. Arbuthnot sera disponible pour toutes les séances de jeu suivantes et pour tous les Chasseurs de Livres : il fera un contact très compétent en Médecine (ou Premiers Soins) et très utile pour obtenir une lettre d'introduction auprès du conservateur du Hunterian Museum, ou encore pour connaître toutes les rumeurs concernant les malversations du Bureau de l'Ordre des Médecins.

Et, bien entendu, le Gardien doit garder trace du bon Docteur en l'inscrivant sur la liste des Dramatis Personae (cf. p. 76), au cas où il aurait besoin d'une amorce de scénario, de dresser un nouveau faisceau d'indices, ou de ressortir un vieux cadavre du placard.

Niveau de Vie 0

Pas d'adresse fixe ; une charrette de livres sous Waterloo Bridge, ou un étal sur un marché de l'East End. Un fonds moisi et dévoré par les vers - même les journaux à sensation (3 pour le prix de 2) sont souillés par l'humidité et d'autres matières innommables.

Niveau de Vie 1

Un trou à rat miteux dans un quartier insalubre, probablement l'East End ou le sud de la Tamise. Des colonies d'insectes et de rats rampent sur et sous le lambris – et bientôt sur vous, si ça continue. Lumières blafardes, étagères branlantes et livres empilés à même le sol. Un fonds grignoté par les vers ou l'humidité. Battre le pavé à coups de souliers usés est le seul moyen de locomotion abordable.

Niveau de Vie 2

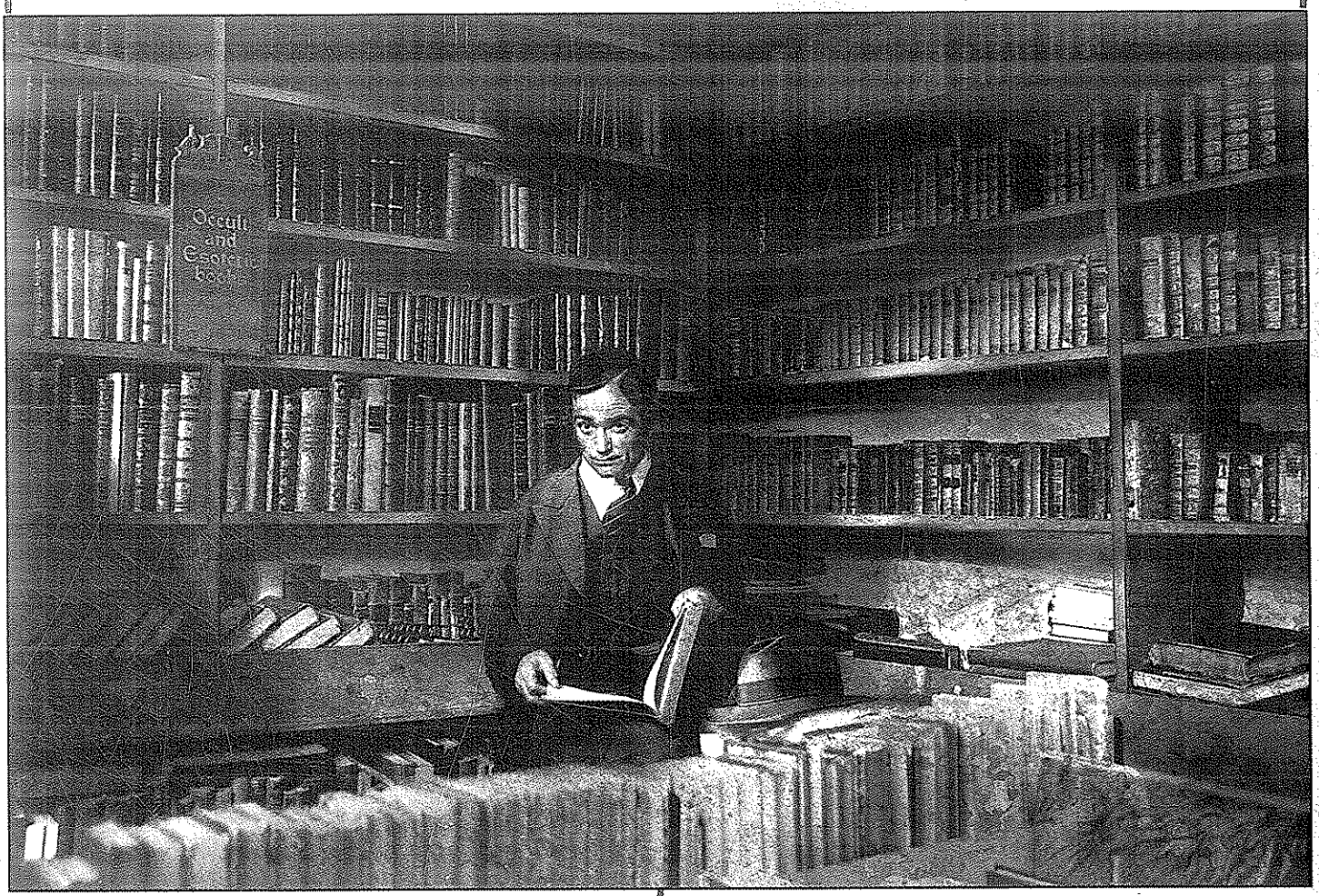
Poussiéreux et exigu, mais à peu près propre et presque sec. On peut entendre la vermine, mais on ne la voit pas. Le fonds couvre toutes sortes de sujets et s'entasse sur toutes sortes de meubles et de surfaces – probablement le mobilier du précédent occupant des lieux. Ce commerce peut être installé dans l'East End ou au sud de la Tamise. Mais ailleurs, on peut trouver à Londres suffisamment de bâtisses peu ragoûtantes et de logeurs tout aussi peu recommandables pour s'éviter les adresses les plus ignobles : Islington ou St. John's Wood, par exemple. C'est, au mieux, un local bas-de-gamme dans une petite rue comme Chandos Street, ou encore un rez-de-chaussée ou un 1er étage dans une rue un peu plus passante. La location d'une voiture ouverte peut être envisageable.

Niveau de Vie 3

L'odeur du thé (ou du vin, dans certaines boutiques) couvre celles de la poussière et de l'humidité. De véritables bibliothèques tapissent les murs et leurs étagères sont si fournies que le linoléum s'enfonce sous le poids des livres. La boutique est peut-être vaguement gauchisante, mais le fonds est résolument victorien, ou même de style Régence. Sa clientèle Bohême fréquente les librairies de Bloomsbury, Soho, Clerkenwell, ou Covent Garden. Le catalogue peut être spécialisé dans un domaine ou ne vendre que de l'avant-garde. Les ouvrages de qualité n'y sont pas suffisamment nombreux pour justifier la parution d'un catalogue officiel, mais il peut néanmoins y en avoir un à disposition. La possession d'une camionnette ou d'une fourgonnette dangereusement vétuste devient possible.

Niveau de Vie 4

Dorénavant, l'enseigne n'indique plus « Livres d'Occasion ». D'ailleurs, à ce niveau, il n'y plus d'enseigne du tout, mais une plaque dorée sur laquelle est gravée « Livres Rares et Anciens ». Pour sacrifier à la tradition, le nom de la boutique est peut-être toujours peint sur la vitrine, mais dans une typographie digne de ce nom. Des étagères en chêne ou en pin soutiennent de nombreux ouvrages de qualité. Les catalogues des XVIIe et XVIIIe siècles n'ont rien à envier à celui du XIXe. On ne détecte aucune faute de goût dans le décor et l'éclairage met en valeur la boutique. Elle est vraisemblablement située dans la City, ou à un emplacement de choix au cœur d'une rue consacrée aux librairies : Charing Cross Road, Cecil Court, Fleet Street, ou High Holborn, par exemple. Le catalogue est dense et largement diffusé – y compris en Amérique ! Une belle fourgonnette ou une automobile convenable est à disposition.



Niveau de Vie 5

La boutique ressemble plus une étude de notaire ou à la bibliothèque d'un club sélect qu'à une librairie. Toutes les étagères sont en bois de cerisier ou en acajou et nanties de vitrines. La lumière est tamisée, ou délicatement diffusée par des lampes Tiffany. C'est la seule librairie de sa rue et cette rue est sans doute dans un beau quartier : Mayfair, Belgravia, St James' Park. Ou peut-être dans la City, si la boutique cherche à attirer une clientèle issue du monde la finance. Le recours à de la main d'œuvre intérimaire et à des véhicules de location est monnaie courante. Le catalogue lui-même est un objet luxueux, voire ostentatoire. Élégamment et subtilement mis en valeur, le fonds consiste en des éditions originales et mêmes quelques incunables. Rien en dessous de £10, j'en ai bien peur. Peut-être devriez-vous essayer la librairie de W.H. Smith ? On y vend des ouvrages plus... accessibles.

Niveau de Vie 6+

L'établissement a tout d'une bibliothèque privée, si ce n'est la dénomination. Il peut s'agir d'une de ces grandes « Maisons » de ventes aux enchères qui ont le privilège de compter la noblesse parmi le cercle restreint de leurs clients. Il peut aussi s'agir du fonds personnel d'un collectionneur fortuné qui, quand l'envie lui en prend, revend certains de ses ouvrages. Le catalogue est à tirage limité et la publicité inutile : ici, le bouche-à-oreille et la réputation font tout.

Les Niveaux de Vie de la Librairie durant la Campagne

Déterminez le Niveau de Vie initial de la librairie à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

- Il est égal au plus haut Niveau de Vie qu'on puisse trouver parmi les Chasseurs de Livres dont la Profession est Libraire.
- Durant la création de leurs personnages, permettez aux joueurs d'investir leurs Points de Création en Investigation dans le Niveau de Vie initial de leur librairie.
- Prenez la moyenne des Niveaux de Vie des Chasseurs de Livres, arrondie à l'inférieur.
- Lancez un dé et soustrayez 1 du résultat.
- Établissez-le après en avoir discuter avec vos joueurs.

Durant une aventure, chaque Chasseur de Livres peut dépenser des points issus de la réserve du Niveau de Vie de la Librairie en lieu et place (ou en plus) de sa propre réserve de Niveau de Vie. Il ne s'agit en aucun cas de réévaluer à la hausse (ou à la baisse) le Niveau de Vie du Chasseur de Livres ou son statut social, mais simplement de rajouter des points potentiels à sa réserve.

Le Gardien peut demander à ses joueurs de justifier cette dépense par une interprétation ad hoc de leurs personnages : « Je bosse pour la Librairie de Camden Road, M'sieur le Commissaire et z'êtes vous-même un amoureux des beaux bouquins, alors... ch'uis sûr qu'on va comme qui dirait arriver à s'entendre, hein ? » ou encore « Vous voyez

Niveau de Vie de la Librairie	Revers de fortune	Bonnes aubaines
0	Impossible de descendre plus bas que 0 ; ne vous reste plus que votre chien et la laisse qui va avec	Adresse fixe ; un artiste fauché devient un habitué ; £40
1	Avis d'expulsion ; dans le collimateur d'un gang local ou de la loi ; perte de £50	Une personne respectable (Niveau de Vie 3+) devient un habitué ; £250
2	Inondation ou incendie ; de sales rumeurs circulent sur votre boutique ; perte de £100	Poètes et artistes du quartier deviennent des habitués ; commerce situé dans Charing Cross, Cecil Court, ou High Holborn ; entre-filet dans la presse ; invitation à un événement majeur dans le milieu du Livre ; £400
3	Invasion de vermines ; procès pour recèle de pornographie ; perte de £200	Vente ou événement intéressant(e), voire hors-norme ; un collectionneur devient un habitué ; articles élogieux dans la presse ; £600
4	Démêlés avec des partenaires ou des clients ; virés d'un club ; poursuites judiciaires ; perte de £300	Remarqués par la haute-société ; proposition d'adhésion à un club ; adresse à la mode ; un collectionneur, un artiste ou un industriel d'importance majeure devient un habitué ; £2,000
5	Parfum de scandale ; perte de £500	Mécénat d'un membre de la noblesse ; £15,000
6+	Parfum de scandale ; perte de £3,000	Mécénat de la Famille Royale ; £25,000

cette demi-couronne, mon brave ? Une autre vous attend à la Librairie de Camden Road si vous me dîtes où trouver le journal intime que je convoite ». Le Gardien peut se montrer indulgent et se contenter d'une simple poignée de main avec le PNJ si l'interprétation est trop hésitante. Une ou deux allusions de ce genre par session de jeu sont déjà amplement suffisantes.

La Réserve du Niveau de Vie de la Librairie est réinitialisée entre chaque aventure, tout comme celle des Chasseurs des Livres. Mais comme toute Réserve d'Investigation, elle n'est pas réinitialisée après une pause (Livre des Règles de Cthulhu, p. 66) ni à aucun autre moment au cours d'une même aventure.

À la fin de chaque aventure, le Gardien et les joueurs doivent déterminer si les revenus de la boutique se résument essentiellement à des pertes (suite à des revers de fortune), des profits (dus à de bonnes aubaines), ou s'ils ont stagné. Ce calcul doit uniquement se baser sur les finances et la réputation de la librairie et non sur l'issue dramatique de l'aventure - quand bien même les Chasseurs de Livres parviendraient à faire échouer un complot visant à invoquer Zhar-Lloigor et à submerger les Îles Britanniques... si pour parvenir à leurs fins, ils doivent se fâcher avec un de leurs clients les plus fortunés, jeter aux flammes un grimoire hors de prix et dépenser une somme astronomique, alors l'aventure sera un revers de fortune pour la boutique.

Toujours dans le souci de simplifier pour chacun la tâche rébarbative de la comptabilité (cf. Gérer l'Argent p. 19), voici, à titre indicatif, un survol de ce qui peut constituer un revers de fortune ou une bonne aubaine. Ces aléas doivent avant tout servir les souhaits et les besoins du Gardien quant à sa campagne. Plusieurs des revers et des aubaines ci-après peuvent d'ailleurs s'appliquer à plus d'un Niveau de Vie :

Les pertes et profits cumulés au cours des aventures altèrent le Niveau de Vie de la librairie. Un nombre consécutif d'aubaines égal au Niveau de Vie supérieur d'un cran à celui de la boutique fait grimper le Niveau de Vie de la Librairie. Tandis qu'un nombre consécutif de revers égal au Niveau de Vie inférieur d'un cran à celui de la boutique le fait chuter. C'est la Grande Dépression, après tout. Seule exception à cette règle : un revers est nécessaire pour qu'une librairie avec un Niveau de Vie à 1 chute à 0. À l'issue d'une aventure, un bilan financier neutre (ni revers ni aubaine à signaler) est considéré comme un revers de fortune lorsqu'il s'agit d'augmenter le Niveau de Vie de la Librairie.

Exemple : la Librairie de Camden Road a un Niveau de Vie de 4. Il faudra 5 bonnes aubaines consécutives pour faire grimper son Niveau de Vie à 5. Même après 4 bonnes aubaines d'affilée, si un seul revers de fortune survient, ou si le bilan de la boutique reste neutre, alors les « compteurs » seront remis à zéro. Il faudra seulement 3 revers de fortune consécutifs pour faire chuter à 3 le Niveau de Vie de la Librairie de Camden Road. Si la Librairie subit 2 revers de fortune puis obtient un bilan neutre, son Niveau de Vie chutera à 3 si la prochaine aventure se conclue sur un nouveau revers. Seule une bonne aubaine pourra mettre fin à la spirale infernale.

Les Niveaux de Vie successifs de la Librairie affectent les Niveaux de Vie des Chasseurs de Livres. Aucun Chasseur de Livres ne peut avoir un Niveau de Vie dépassant de plus d'1 point celui de la Librairie du groupe. Quand une librairie perd en valeur et en crédibilité, cela déteint forcément sur son propriétaire et ses membres.

Exemple : Fils d'une bonne famille du Buckinghamshire, Brian Longchamps est nanti d'un Niveau de Vie à 5. Malheureusement, la Librairie de Camden Road (laquelle est sous le patronage du jeune homme) voit son Niveau de Vie chuter à 3, ce qui met aussitôt Brian dans une situation délicate, pour ne pas dire précaire. La prochaine fois que le Niveau de Vie du gentleman sera réinitialisé, il ne sera plus que de 4. A-t-il dilapidé sa fortune à la gloire de Satan ? Confié son argent à un Bouquiniste dont le nez renifle plus volontiers de la coke que les bonnes affaires ? En tout cas, la bonne société londonienne ne cherchera pas à comprendre et ne l'invitera plus à dîner – en fait, elle fera son possible pour ne plus côtoyer du tout un tel personnage.

Quoi qu'il arrive, le Niveau de Vie minimum parmi les Chasseurs de Livres ne peut être inférieur de plus de 3 points avec celui de la Librairie : par émulation, une boutique avec un Niveau de Vie de 5 élèvera le plus miteux des Bouquinistes à un Niveau de Vie de 2.

La Chasse aux Livres Obscurs

> *« L'enquête révéla qu'il gaspillait ses revenus en achetant de curieux volumes importés de Londres et de Paris... »*
>
> – Horreur à Red Hook

La campagne des Chasseurs de Livres ne traite pas du quotidien morne d'une bande de bouquinistes lambda, mais du monde souterrain et excentrique qui se cache derrière les ouvrages du Mythe. Ces livres et leur commerce ne sont qu'une toile de fond, un prétexte pour plonger dans l'horreur. Même la meilleure des tragédies ne peut se passer de décors, de motivations et de mise en scène. Les Gardiens et les joueurs doivent collaborer ensemble à cet impératif : penser les livres et ceux qui les convoitent en termes d'atmosphère et de scénario.

Le commerce des livres est certes un élément important du jeu, mais pas le point central. Ceci étant, l'atmosphère et le décorum se doivent d'être les plus riches et les plus crédibles possibles. À cette fin, le Gardien doit pouvoir disposer d'une très grande variété d'éléments, ainsi que de nombreuses occasions d'offrir aux joueurs des prises sur l'histoire et leur environnement. Cette section a donc pour but de vous fournir suffisamment de possibilités, de détails et de règles pour atteindre ce but.

Le Commerce des Livres

« Oh! Ce livre africain ? Le capitaine Ebenezer Holt m'a vendu ça en 68 – Il a été tué à la guerre [...] Ebenezer commandait un bateau de commerce à Salem depuis des années et il ramassait toutes sortes de curiosités dans les ports. Il a eu ça à Londres, je crois, car il aimait aussi faire des achats dans les boutique. »

– L'image dans la maison déserte

À l'image de tous les autres types de commerce, celui des livres consiste à se procurer des biens au meilleur prix et à les revendre à d'autres pour un montant supérieur. Ainsi, un Chasseur doit toujours avoir dans sa ligne de mire deux cibles : un acheteur et un livre. Ces deux gibiers peuvent se présenter dans n'importe quel ordre : un Bouquiniste peut repérer un volume rare sur un l'étalage d'un brocanteur, puis se renseigner sur qui pourrait être intéressé et en offrir la plus belle somme. Un Occultiste peut connaître un Sataniste obsédé depuis peu par le Ghorl Nigral et du coup partir à la chasse aux textes de Mülder ou de von Junzt pour les lui revendre.

Trouver un Acheteur

Qui est à la recherche d'un livre ? Et comment le savoir ? En termes de jeu, si c'est important, Bibliologie (ou Niveau de Vie, ou encore Connaissance de la Rue, selon les cas) vous le dira. Mais il existe d'autres façons d'obtenir et de faire circuler de telles informations. La façon la plus simple pour le Gardien est d'amener ces éléments par l'entremise d'un indic (cf. p. 55). Une autre méthode, peut-être plus satisfaisante, consiste à utiliser les relations professionnelles des Chasseurs de Livres.

Entre son milieu social, son cercle professionnel et ses centres d'intérêts, un Chasseur de Livres ne manque pas de ressources pour trouver des acheteurs potentiels. Sans parler des commanditaires (aussi rares soient-ils) qui viennent à la boutique et des petites annonces publiées dans des périodiques comme The Clique (« Le Cercle ») ou The Bookseller (« Le Bouquiniste »). D'autres périodiques, plus discrets ceux-là, circulent aussi, comme le Rose Catalogue (en français dans le texte). Ces derniers traitent de la pornographie et de l'érotisme. Certains commanditaires réguliers laissent à leurs libraires des « listes de veille ». Une liste consiste par exemple à faire la chasse à tous les écrits de Justin Geoffrey et une autre à pister les ouvrages conçus par un certain imprimeur d'Amsterdam. Les Bouquinistes connaissent le contenu de ces listes sur le bout des doigts, ainsi que l'identité de leurs commanditaires. Ou, tout du moins, l'identité des libraires prêts à leur racheter les livres ainsi listés. Les collectionneurs bibliophiles qui ont une spécialité (et ils en ont tous au moins une) seront sans doute intéressés par des livres similaires à ceux qu'ils ont déjà achetés, soit chez d'autres revendeurs (voire chez les Chasseurs de Livres eux-mêmes), soit durant des ventes aux enchères : ce genre d'informations se répand vite dans le Milieu.

Les Artistes, les Écrivains et les Occultistes sauront, dans leurs domaines respectifs, quels ouvrages sont incontournables : l'élite et l'avant-garde sont-elles friandes des gravures de Beardsley, des manuscrits d'Hoffmann, ou de grimoires vénitiens ? Les Agents de Collection sont

Du Beurre dans les Épinards

Dans les années 30, la monnaie britannique se divise en Livres Sterling, nommées pounds en anglais (£), en shillings (s) et en pence (d). Il faut 12 pence (12d) pour faire 1 shilling et 20 shillings (20s) pour faire 1 Livre (£1). Les prix sont exprimés suivant l'ordre shillings/pence ; 10s 6d ou 10/6 signifie « dix shillings et six pence ». On peut aussi trouver "30/6" plutôt que "£1 10s 6d".

La monnaie fiduciaire se décline dans un nombre de variantes qui frôle le délire :

- Les pièces de bronze sont le farthing (1/4d), le demi-penny (1/2d) et le penny (1d); ainsi que le trois-pence (3d) dodécagonale à partir de 1937.
- Les pièces d'argent sont le trois-pence (3d) jusqu'en 1937, le six-pence ou "tanner" (6d), le shilling ou "bob" (1s), la demi-couronne (2s 6d) et la couronne (5s).
- Les seules (et rarissimes) pièces d'or en circulation sont appelées souverains (£1) et les Britanniques ont stoppé leur émission après 1925.
- On trouve des billets de banque de 10s, £1, £5 et au-dessus. Mais tomber sur un "fiver" (billet de £5) est déjà chose plutôt rare. Au point que de nombreux commerçants demandent à leurs clients de signer au dos de tels billets avant de bien vouloir les encaisser. La "chique" désigne en argot la Livre Sterling. On dit, par exemple, "File-moi dix chiques" ou "Je l'ai eu pour une chique". Certaines transactions au sein des milieux aisés peuvent se faire en Guinées d'or, d'une valeur égale à £1 1s. Le gouvernement britannique n'a émis ces Guinées que très brièvement, au début du XIXème siècle. Mais l'utilisation de cette devise au lieu de la Livre Sterling reste le symbole fort d'un certain statut social.

Au cours des années 30, face au Dollar U.S., la Livre voit sa valeur fluctuer entre $4 et $5. Une règle efficace pour faire la bascule entre les prix de l'époque et leur valeur moderne consiste à les multiplier par 40 pour la monnaie britannique, par 60-100 pour les dollars américains et par 50 pour l'Euro : ainsi, un shilling de 1935 équivaut approximativement en 2010 à £2, $3-5 et 2 Euros 50. Un exemple encore plus parlant : en 1935, Penguin Books lance la première édition de masse de langue anglaise avec couverture cartonnée, au prix de 6d le livre – tandis qu'en 2010, le même type d'ouvrage se vend $8 aux États-Unis, £8 au Royaume Uni et une quinzaine d'Euros en France !

Gérer l'Argent

Nous recommandons fortement au Gardien de traiter les questions d'argent de manière aussi abstraite que possible. Donner le prix exact de chaque chose ajoute peut-être une certaine saveur, mais une comptabilité détaillée de leur boutique risque d'éloigner définitivement les joueurs des sentiers de l'horreur et de l'occulte et de les plonger dans les affres de... la gestion d'entreprise. Il s'agit sans doute d'une source de terreur sans nom, mais certainement pas celle qu'affectionne Cthulhu. N'offrez jamais de récompenses scénaristiques pour une vente juteuse ou un fiver d'économisé. Ne punissez pas les Chasseurs de Livres en faisant de la pauvreté un obstacle à la résolution d'un mystère. (C'est une des raisons d'être des Perles : permettre aux Chasseurs de Livres sans le sou de faire avancer l'histoire ; cf. p. 14.). Un désastre financier ou un pari boursier peut certes ajouter de la couleur, mais la plupart des campagnes basées sur la Chasse aux Livres peuvent parfaitement se passer de la menace permanente d'une banqueroute ou d'une spéculation hystérique sur les incunables.

Le Gardien doit plutôt s'appuyer sur le Niveau de Vie : par exemple, les Chasseurs de Livres peuvent utiliser Négociation (ou Connaissance de la Rue) pour corrompre efficacement quiconque (quiconque sensible à de tels arguments, en tout cas) avec un Niveau de Vie inférieur d'un cran ou égal au leur. Corrompre une personne au Niveau de Vie beaucoup plus bas demandera sans doute de sortir quelques billets de plus, là où s'arranger avec quelqu'un au Niveau de Vie plus élevé nécessitera certainement de faire une offre exceptionnelle.

Les Chasseurs de Livres peuvent partir du principe qu'ils possèdent, ou qu'ils sont capables d'acquérir, tout ce qui semble approprié à leur Niveau de Vie – ce qui en général ne représente pas grand chose. La plupart des bénéfices finissent par être bus, sous forme de gin (Niveaux de Vie 1-2), de whisky (Niveaux de Vie 3-4), de brandy ou de vin (Niveau de Vie 5+). La toxicomanie est également une excellente façon de rester dans la pauvreté la plus noire : un Gardien subtil pourrait, en cours de partie, réinitialiser gratuitement la Connaissance de la Rue d'un Chasseur de Livres à chaque fois qu'il se procure sa dose.

Jargon de la Chasse aux Livres

Reliure Anthropodermique : Couverture en peau humaine.
Plats : Les deux cartons recouvrants un livre.
Ex-libris (2) : Gravure personnalisée permettant d'identifier le propriétaire d'un livre, tamponnée, en général, sur la première page de garde.
Portfolio : Un livre contenant des illustrations (cartes, gravures, pentacles) qui peuvent être enlevées et vendues comme tirages individuels. Arracher les pages d'un livre de bonne qualité comme s'il s'agissait d'un portfolio est un acte douteux.
Visiture : Lorsqu'un négociant en livres visite un particulier pour estimer ou acheter sa collection. "Je suis fermé cet après-midi : j'ai une visiture à Croydon." Surnommée "visite familiale".
Chien : Un livre invendable. En France, on préférence le terme de rossignol.
Gardes : Les pages blanches collées sur la face intérieure des plats.
Liquidation d'héritage : Vente des biens d'un défunt par ses héritiers.
Ex-libris (1) : « Qui provient de la bibliothèque de... ». Certains ex-libris n'ont de la valeur qu'en raison de l'identité de leur(s) ancien(s) propriétaire(s). Ne surtout pas confondre avec un « ex-lib », qui lui signifie « provenant d'une bibliothèque de prêt », autrement dit « sans aucune valeur pour les collectionneurs ».
Tavelures : Tâches de "rouille" qui constellent parfois les pages ou les couvertures de livres souvent anciens.
Frontispice : Illustration sur la page de titre (ou en face de celle-ci), à l'intérieur d'un livre.
Copie de Dieu : Un volume en parfait état (ou presque). Se dit surtout pour les livres précieux.
Grangeriser : "Améliorer" un livre en y ajoutant des gravures, des pages ou tout autre élément extérieur; vient de James Granger, un éditeur du 18ème siècle, qui laissait des pages blanches dans ses livres pour que lecteur puisse y ajouter ses propres illustrations.
Cimetière : ou "hôpital". Exemplaire(s) endommagé(s) ou amputé(s) d'une œuvre et conservé(s) comme "pièces de rechange" qui pourront servir à la restauration ou la re-création d'un autre exemplaire du même livre. Les parties ainsi assemblées ou reliées donnent ce qu'on surnomme une "copie franche".
Fruit Vert : Un livre traitant de pédophilie. Autrement appelé livre « ouranien ».
Inky : diminutif anglais pour « incunable », c'est-à-dire tout livre imprimé avant 1501.
Kascher : Authentique ; ni contrefait ou altéré ; avec un pedigree solide. Déclarer un volume kascher implique de l'examiner.
Mariage : Couvrir un livre nu avec la jaquette d'un autre volume.
Crucifier une Bibliothèque : Surévaluer la collection d'un vendeur, dans le but d'empêcher les autres négociants en livres de l'acheter à bas prix. Idéalement, un pro crucifie une bibliothèque après en avoir récupéré les meilleurs volumes pour une bouchée de pain.
Gravure : Illustration ou photographie sans aucune impression au revers.
Signature : Groupe de pages cousues ensemble; la plupart des livres modernes sont reliés par signatures de 16 pages. Synonyme de cahier.
Chopin (un) : Un livre dont la valeur (en général très grande) n'est pas immédiatement apparente : il peut s'agir de d'un œuvre écrite sous pseudonyme ou anonymat par un auteur très couru, dont les gravures sont précieuses, qui possède des propriétés magiques, etc....
Perle : Un livre "exquis". Se dit notamment pour la reliure : "Matez-moi un peu cette perle en vélin".
Décartonné : Dans un état de conservation si lamentable que la reliure est visible à travers le dos du livre.
Collationnure : Collationner consiste à vérifier qu'aucune page contrefaite n'a été insérée (en général avec de la colle) dans un ouvrage authentique, ou, qu'au contraire, aucune page ne manque.
Copie non rognée : Un livre dont les signatures n'ont pas été "découpées", c'est-à-dire dont les pages n'ont pas été séparées les unes des autres.
Unicum : Tout écrit dont il n'existe ou ne reste qu'un seul et unique exemplaire.
Couvertures : Plats des livres à reliure souple. Parfois utilisées comme jaquettes pour les livres à reliure rigide.

là pour compléter les catalogues de leurs employés. Ils se souviennent de qui voulait tel livre, il y a un ou dix ans. Les Criminels (en particulier les Faussaires et les cambrioleurs) connaîtront « l'offre et la demande » du Milieu : quel livre peut être refourgué sans délai, quel autre est invendable ? Et quelles sont les bibliothèques réputées inviolables ? Les Dilettantes peuvent eux-mêmes être collectionneurs : ils auront alors probablement des accointances avec d'autres bibliophiles et connaîtront leurs centres d'intérêts. On trouve aussi des collectionneurs chez les professeurs, les membres du clergé et les militaires hauts gradés : ceux qui les côtoient connaîtront leurs goûts en matière de livres.

Trouver un Livre

Où trouver un livre ? Où chercher ? Là encore en termes de jeu, si c'est important, Bibliologie (ou, selon le cas, Niveau de Vie, La Patente, Recueil d'Indices, ou encore Bibliothèque) vous le dira. Mais il existe bien sûr d'autres façons de faire atterrir des livres dans les mains avides des Chasseurs. Comme avec la recherche d'un vendeur, le Gardien peut utiliser un indic (cf. p. 55) pour faire court, ou préférer une approche plus spécifiquement adaptée à chaque Chasseur de Livres.

Pour les Bouquinistes, le premier endroit où chercher des livres reste la rue, avec ses marchés et ses braderies : Farringdon Road près de Fleet Street, les "Stones" (les « Puces ») de Bermondsey (un gigantesque marché se déroulant de minuit jusqu'à l'aube) ou le "Waste" (le « Dépotoir ») de Kingsland Road, le marché aux puces de Brick Lane, les étals des antiquaires le long de Camden Passage à Islington ou sous Waterloo Bridge, ou tout autre coin de trottoir occupé par une carriole pleine de bouquins. On peut dénicher pléthore d'ouvrages parmi les antiquités, les articles d'occasions et autres babioles aussi étranges qu'exotiques dont regorgent les plus grandes brocantes à ciel ouvert de Londres, comme celles de Caledonian Market Road à Islington et de Portobello Road à Notting Hill. Mais de nombreux livres finissent aussi dans les poubelles : en particulier celles des arrières-cours de Soho et de Fleet Street, deux quartiers qui préfèrent nettement le cinéma et la presse à la grande littérature. (Dans ce genre de coins mal famés, on notera que la différence entre un Bouquiniste et un Traîne-savates peut paraître très floue. Comme souvent, d'ailleurs). Les Bouquinistes récupèrent à prix cassés les invendus, ainsi que les ouvrages jugés de qualité moindre par des libraires exigeants et qui opèrent souvent un tri après avoir fait main basse sur une liquidation ou un lot d'enchère groupée.

Les Libraires se procurent des livres grâce aux Bouquinistes, ainsi qu'à des liquidations de biens et à des ventes aux enchères dont l'importance et les bénéfices peuvent varier : souvent, une bibliothèque forme un lot d'enchère groupée et trier le bon grain de l'ivraie est parfois une opération délicate. Les Libraires à la recherche d'un titre en particulier peuvent éplucher les périodiques spécialisés (là encore, The Clique et The Bookseller restent les références) ou s'adresser à un Agent de Collection, voire directement à un collectionneur. Pour savoir qui possède quoi, ils peuvent archiver les catalogues des ventes aux enchères (dans lesquels ils auront pris soin de noter qui a remporté chacun des lots). Mais suivre à la trace un livre vendu en privé peut nécessiter un Agent de Collection, beaucoup de temps et une bonne paire de chaussures.

Les Agents de Collection connaissent les catalogues de leurs clients ainsi que ceux de leurs cibles. Ils savent aussi qui est prêt à se séparer discrètement de sa bibliothèque contre du liquide. Les techniques pour trouver un acheteur, abordées précédemment, sont tout aussi valables pour quiconque est à la recherche d'un livre et connaît les collectionneurs et leur bibliothèque : des artistes aux cambrioleurs, en passant par les dilettantes et les hommes d'Église, un Chasseur de Livres connaît fatalement au moins une personne qui aime les livres. De telles informations peuvent être (re-)découvertes grâce à Flatterie ("Parlez-moi donc de votre bibliothèque, Sir Reginald. Je suis sûr qu'elle est aussi fascinante que son propriétaire"), Bibliologie ("Votre collègue a remporté aux enchères un lot d'ouvrages sur les procès en sorcellerie, Professeur. Ne m'aviez-vous pas dit qu'il enseignait la physique ?"), ou encore Discrétion et Crochetage ("Je sors prendre l'air. J'en ai pour une minute.").

Évidemment, après avoir localisé un livre, reste à l'acquérir – ce qui ne se résume pas toujours à une simple formalité. Pour forcer la main d'un propriétaire ou faire chuter les prix, les Chasseurs de Livres peuvent faire appel à toutes leurs Compétences Relationnelles : de la Négociation la plus honnête au Réconfort le plus hypocrite ("Je suis prêt à vous en débarrasser pour un fiver, mais c'est bien parce que c'est vous."). Voler (ou détourner) un livre peut se régler par un simple test de Piquer. Mais le Gardien peut exiger des préparatifs (comme une diversion ou une couverture de substitution), selon l'importance scénaristique ou dramatique qu'il accordera au vol en question.

Liquidations Testamentaires

Dans les années 30, le taux de mortalité à Londres est d'environ 10,1/1000 habitants ; ce qui signifie qu'à peu près 80000 personnes meurent chaque année à Londres. Si seulement 10% de ces gens possèdent des livres (une estimation sans doute pessimiste) et qu'une collection moyenne compte (a priori) environ 100 volumes, alors on peut en déduire que chaque année, uniquement via le circuit des liquidations testamentaires, 800000 ouvrages de plus viennent enrichir le marché du livre londonien. Bien sûr, certains héritiers conservent fièrement les bibliothèques de leurs défunts parents. Mais le goût des livres obscurs et ésotériques ne se transmet pas toujours avec le sang et l'impôt sur la succession ne cesse d'augmenter en Grande Bretagne.

De plus, les revendeurs londoniens participent à des ventes aux enchères publiques (ou à des ventes et des évaluations privées) dans tous les Home Counties (les comtés limitrophes du Grand Londres) et arpentent tout le sud-est de l'Angleterre. Dès lors, le nombre de "nouveaux" livres anciens inondant chaque année le marché londonien est proche du million – et là encore, il s'agit d'une estimation vers le bas. Si seulement 0,1% de ces livres ont un contenu lié à l'occulte, au Mythe, ou à tout autre sujet significatif, cela nous donne une centaine de livres pour lesquels certaines personnes... ou certaines choses... à Londres seront prêtes à tuer. Chaque année. Et une fois que ces meurtres auront eu lieu ... les bibliothèques des victimes se retrouveront sur le marché des liquidations testamentaires.

Ventes aux Enchères

Assister aux ventes aux enchères de livres ou d'antiquités permet aux Chasseurs de « se tenir au jus » de tout ce qui se passe dans le milieu londonien de la bibliophilie : non seulement de connaître le devenir de tel ou tel livre, mais aussi qui a misé sur un volume sorti de nulle part et quels revendeurs semblent accumuler un certain type d'ouvrage. C'est le B.A.-ba du bibliovore curieux et prudent. Bien entendu, Les Chasseurs de Livres peuvent profiter de ces ventes pour acquérir des ouvrages, qu'il s'agisse de livres déjà identifiés et repérés lors de leur apparition au catalogue des ventes, ou de lots inconnus ou inattendus, acquis par instinct ou spéculation.

De telles ventes peuvent se tenir dans les plus raffinées des "maisons" de ventes aux enchères de New Bond Street, comme Sotheby's ou Bonham's (Christie's est sur King Street, dans le quartier de St. James). Mais elles peuvent aussi se dérouler dans un manoir lugubre, ou encore dans un de ces enfers qui tiennent lieu de sous-sols aux tripots de Limehouse. Les enchères peuvent être aussi bien conduites par un gentleman diplômé d'Oxford en Histoire de l'Art, ou revolver au poing par un Lascar patibulaire. Biaisées ou honnêtes, elles émanent tout autant de désespérés en manque de liquidité que d'élites cherchant à afficher leur statut. En clair, les ventes aux enchères font un excellent matériau scénaristique.

Dans Cthulhu, les ventes aux enchères sont de deux types : narratif ou dramatique. Les règles suivantes peuvent s'appliquer à tous les jeux de la gamme GUMSHOE.

Enchères Narratives

Une vente aux enchères de type narratif a pour but de faire avancer le scénario : elle introduit un livre, un « grand méchant », un client, un artefact, ou débouche sur une rivalité. La vente peut être elle-même le point culminant d'une intrigue, ou un terrain fertile en indices. Le rôle d'un personnage, comme dans n'importe quelle autre scène d'investigation, est de récupérer un indice ou tout autre élément-clé permettant de résoudre le mystère. Le vainqueur de l'enchère peut être préétabli, sans importance, ou même les deux : ce peut être le « grand méchant », sa cible, quelqu'un d'extérieur à l'histoire, ou un des PJs.

Une vente aux enchères narrative peut notamment permettre de :

- Glisser un McGuffin ou toute autre amorce scénaristique : "Chez Trevelyan, tu acquiers un très beau Voltaire pour une bouchée de pain. De retour à ta boutique, tu découvres une lettre glissée entre les pages. Elle est signée 'd'Erlette.'" (Aucune compétence requise)
- Faire découvrir une rivalité entre deux collectionneurs : "Non seulement Lord Sandringham a largement surenchéri face à Gervase Haddo pour obtenir ce grimoire, mais en plus il lui a fait rater plusieurs lots de grande valeur. Tu peux en conclure que le Lord a une dent contre lui." (Empathie, ou Négociation)
- Justifier une "perle" : "Je profite de ces enchères pour acquérir un lot sur les vampires allemands que Quentin Messervy cherche partout." En général, il ne s'agit que d'un complément à ce que le Gardien a prévu. (Fonds de la Librairie; cf. p. 12)

Jargon des Ventes aux Enchères

Ravalé : Se dit d'un article qui, dès son prix initial, ne trouve pas d'acquéreur. Parfois, les commissaires-priseurs maquillent un ravalement en adjugeant l'article à un acheteur fantôme.

Feu d'Enchère : Surenchérir sans cesse pour pousser un acheteur jusque dans ses derniers retranchements, puis soudainement laisser tomber. "Je surenchéris jusqu'à £480 et lui laisse à £500." Souvent initié par des associés du vendeur ou de la maison de vente.

Liquidation Domaniale : Vente aux enchères se tenant sur le terrain ou dans les murs d'un domaine privé. L'ambiance et l'élégance des lieux sont souvent un bon moyen de liquider des articles médiocres auprès de riches acquéreurs (ou de m'as-tu-vu).

Boni : Commission empochée par le priseur (ou sa maison de ventes). Selon les circonstances, entre 10% et 20% du prix de vente.

Révision : Accord passé entre différents négociants et qui consiste à ne pas enchérir les uns contre les autres durant une vente. La cabale ainsi formée ("le Cercle") peut alors s'offrir des articles à des prix moindres que ceux exigés par des enchères honnêtes. Après quoi, les initiés du Cercle se retrouvent en privé pour une seconde vente et "révisent" entre eux les prix à la hausse. La différence de prix est partagée entre tous les membres du Cercle. On parle alors de "dividende", ou encore de "prime". Un négociant rejoignant un Cercle sans aucune intention d'acheter, mais uniquement pour le dividende, est appelé "chasseur de primes". En Grande-Bretagne, La Révision est illégale depuis 1927.

Ronflant (donner du) : Surenchère lancée par le priseur pour faire monter les offres.

Lot : Article ou groupe d'articles à acquérir en une seule fois. Un lot simple peut être le cercueil d'une momie (avec ou sans la momie), un carton de livres, ou un unique tome.

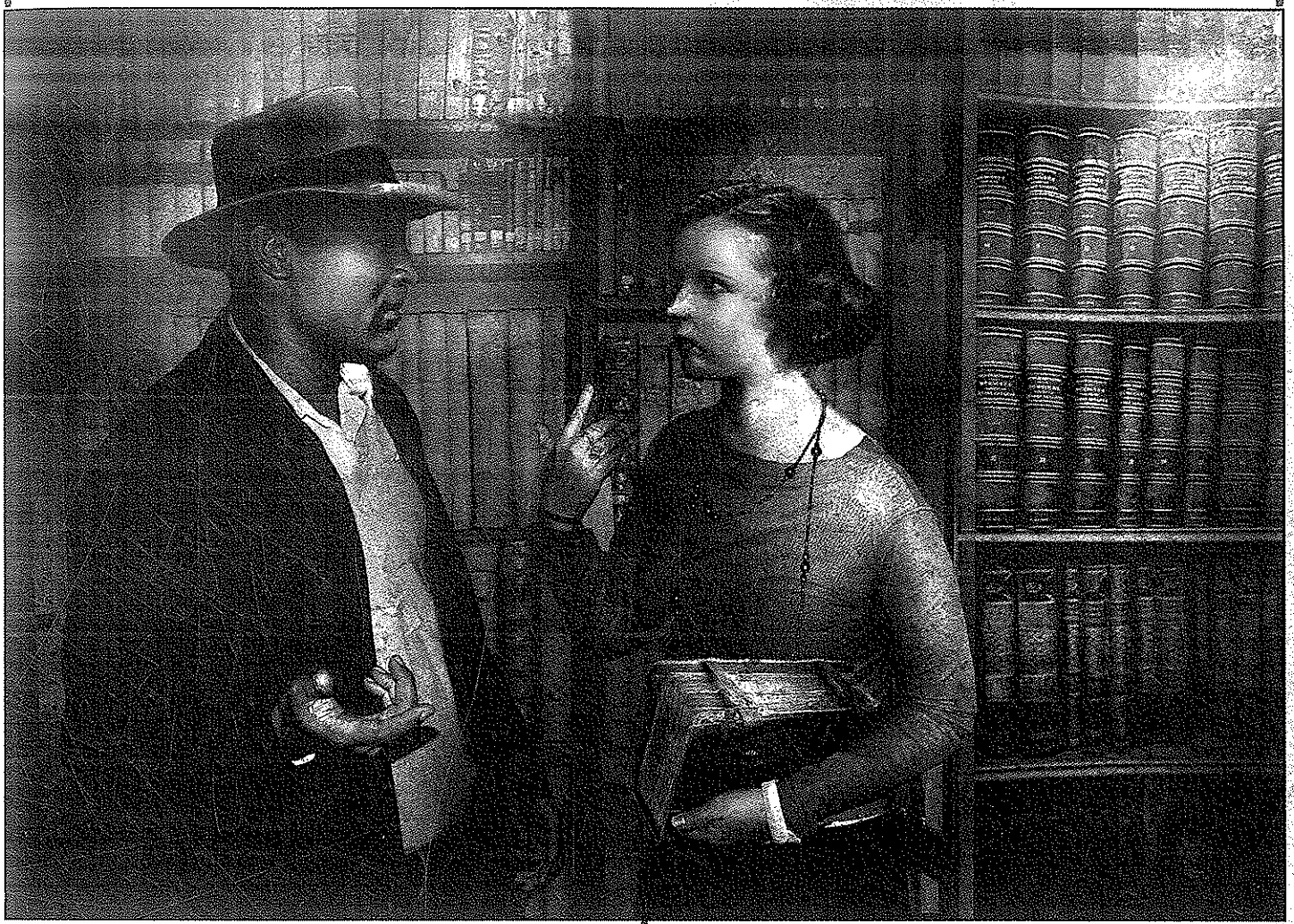
Les Chambres : Salles des ventes, ou locaux permanents d'un grand établissement d'enchères comme Sotheby's ou Christie's.

Vente Montée : Ajouter des lots (d'autres propriétés) à une vente pour la rendre plus attrayante, notamment lors d'une liquidation domaniale.

Réviser : Participer à une Révision ou profiter d'un Cercle.

Pousse-Enchère : Fausse enchère lancée par un vendeur ou un de ses associés pour faire grimper un prix de vente.

Parler au mur : Fausse enchère lancée par le priseur pour dépouiller un acquéreur enthousiaste. Le priseur pointe du marteau une enchère lancée dans le dos de cet acquéreur, mais en fait, cette nouvelle offre "vient du mur".



• Introduire un artefact innommable : "Tandis que le commissaire priseur fait circuler le vase du mystérieux Hollandais, la lueur lancinante des bougies semble virer au violet." (Recueil d'indices)
• Illustrer la valeur d'un livre et les convoitises qu'il attise : "À en juger par ses précédents achats, le Dr. Bilton a misé sur ce lot plus qu'il ne peut se le permettre." (Bibliologie, ou Comptabilité)
• Introduire un nouveau pan du mystère : "Vu le programme des enchères et la distribution des lots, vous pouvez être sûrs que quelqu'un s'est servi dans la bibliothèque avant le début des ventes : où sont passées les éditions originales de Coleridge ?" (Bibliologie, ou Bibliothèque)
• Amener une scène de conflit, ou faire d'un livre ou de son acquéreur la source d'un antagonisme : "Soudain, les vitres explosent et une horde de dacoïts déboule dans la salle!" (Sixième Sens, vraisemblablement suivi de Bagarre. Ou peut-être Fuite)
• Dévoiler un indice discret : "Tu pourrais jurer que l'homme qui vient de se porter acquéreur du Prinn travaille pour le recteur de St. Mary Woolnoth." (La Patente, ou Niveau de Vie pour un Investigateur issu du Clergé)
• Conduire les joueurs vers une vente aux enchère dramatique : "Durant la pause, un négociant de ta connaissance te fait un brin de causette autour d'une bonne pinte. 'Cette vente est bidon, mon ami. Il y aura une Révision à minuit dans la crypte. Motus.'" (Connaissance de la Rue)
• Et ainsi de suite.

Enchères Dramatiques

Une vente aux enchères dramatique est une épreuve de force entre les personnages et un adversaire ou un obstacle, l'équivalent d'une scène de combat ou de poursuite. Ce genre de scène oppose les héros ou leurs alliés à un ou plusieurs personnages, en général le "grand méchant" ou ses séides. Pour une telle vente, le Gardien peut ne pas savoir – ni prévoir – qui l'emportera. Comme avec certaines scènes de combat, une enchère dramatique peut simplement consister à faire monter la tension (et drainer des points de réserve).

Il est important que les protagonistes aient un moyen de se refaire suite à une enchère dramatique malheureuse : organiser un cambriolage pour récupérer l'article, trouver une astuce pour contrer son pouvoir, tuer son acquéreur avant qu'il ne l'utilise, convaincre Scotland Yard de perquisitionner la maison de ventes, ou tout autre plan adéquat. Si une vente aux enchères dramatique est le vrai point culminant du scénario (séquence du "boss de fin" ou du "grand rituel final"), soyez plus ouvert qu'à l'accoutumée face aux plans que les joueurs pourront mettre au point pour renverser la vapeur durant les aventures à venir.

Règles des Enchères Dramatiques

Une vente aux enchères dramatique consiste à opposer des Niveaux de Vie. Comme indiqué p. 11, tout Chasseur de Livres peut aussi bien dépenser des points de réserve de son Niveau de Vie que ceux de sa boutique. En contrepartie, certains adversaires peuvent non seulement disposer de leur propre Niveau de Vie, mais aussi d'une "ligne de crédit" leur fournissant une réserve supérieure à ce que leur Niveau de Vie suggère. (Un tel rééquilibrage n'est pas nécessaire si la vente dramatique n'a pour objectif que de drainer les points de compétence des Investigateurs.) Un adversaire avec sa propre boutique peut en utiliser la réserve en Niveau de Vie, ou un sataniste millionnaire peut n'avoir qu'un Niveau de Vie de 7, mais une "réserve d'enchère" de 10+. Assignez autant de points que le niveau dramatique et narratif l'exige, mais la réserve d'enchère d'un adversaire ne devrait que rarement dépasser le double de son Niveau de Vie apparent.

Une vente aux enchères est pour ainsi dire un test en opposition comme les autres. Toutes les parties misent et dépensent des points tirés de leur réserve de Niveau de Vie pour réussir un jet contre un Niveau de Difficulté de 4. Les PNJ acheteurs qui disposent momentanément d'un avantage – télépathie, collusion avec le priseur, soutien d'un gang d'escrocs – peuvent selon les cas bénéficier d'une Difficulté de 3, ou voir celle de leur opposant passer à 5. (Ces exemples donnent temporairement à l'ennemi 1 ou 2 points de réinitialisation sur sa Réserve de Niveau de Vie.) Durant les enchères, à l'inverse de la plupart des tests en opposition, il n'y pas d'ordre dans le tour : les mises sont révélées simultanément. Matérialisez les enchères une main cachée dans le dos, en les inscrivant sur des morceaux de papier, ou avec des jetons de poker. La technique employée variera selon le type de scène et le sens dramatique du Gardien.

Pour les enchères dramatiques à un lot unique : Il s'agit du point culminant d'une vente. Les lots précédents ne sont présentés et gérés que sous la forme d'une vente narrative. Le véritable objectif de cette scène est un test en opposition pour déterminer qui remporte l'article : un exemplaire du Cultes des Goules relié en peau humaine, ou quelque chose d'aussi crucial ou dramatique.

Le test en opposition pour la vente d'un seul lot peut potentiellement durer plusieurs tours. Chaque participant enchérit et dépense les points de sa Réserve de Niveau de Vie, puis fait son jet de dé. Chaque acheteur qui ne parvient pas à battre le Niveau de Difficulté est écarté des enchères et n'atteint pas le tour suivant. L'acheteur qui reste seul en lice à la fin d'un tour remporte le lot.

Pour les enchères dramatiques à lots multiples : Cette vente est l'équivalent d'un combat de longue haleine et les personnages devront unir leurs forces tout au long de la vente. Chaque tour d'enchère représente un lot : le vainqueur de ce tour d'enchère (celui qui atteint le plus haut total à son jet une fois que les points dépensés ont été ajoutés) remporte ce lot. Si tous les acheteurs ratent leur jet, le lot est remporté par un PNJ extérieur, ou "ravalé" par la maison de ventes.

Préparez une liste aussi longue qu'alléchante de lots et d'articles. Le clou de la liste n'est pas forcément celui qui apparaît en dernier. Les personnages-joueurs devraient avoir l'opportunité d'appliquer n'importe quelle compétence d'Investigation pour découvrir quels articles peuvent les intéresser, ou encore ceux qui ne doivent surtout pas tomber dans les mains de leurs adversaires. S'ils ont déjà étudié le catalogue d'une vente (si tant est qu'il en existe un), ces investigations peuvent se faire dès les premiers instant. Même pour une vente qui comporte des centaines de lots, vous pouvez dire sans problème "En utilisant Bibliologie (ou Histoire de l'Art, ou autre), vous pouvez déterminer ces cinq articles comme étant votre cœur de cible."

L'enchère est de...

Avant une vente dramatique, estimez la portée générale que les enchères atteindront vraisemblablement. Après chaque tour de test de Niveau de Vie, incarnez le priseur pour narrer les résultats des enchères et des jets de dés.

Par exemple, pour un tour où deux PNJ enchérissent des montants très proches, qu'un Investigateur en costume chic surenchérit légèrement et que les jets sont déséquilibrés : "Cinquante pour Mr. Panchit, cinquante une fois, soixante pour la lady voilée, soixante, qui dit soixante-dix et quatre-vingt pour le gentleman en Trilby gris."

Le tour suivant, l'Investigateur fait une enchère malheureuse, une des PNJs vide sa Réserve de Niveau de Vie et l'autre enchérit normalement mais fait un jet exceptionnel : "Quatre-vingt pour le Trilby gris, quatre-vingt-dix pour la lady, cent pour Mr. Panchit, la lady à nouveau, cent-vingt pour le Trilby, encore Mr. Panchit, de nouveau la lady, Mr. Panchit dit deux-cent, la lady est hors-jeu. Adjugé-vendu pour deux-cent, ladies and gentlemen."

L'argent doit rester abstrait, alors ne vous cassez pas la tête à déterminer quel personnage est le propriétaire du compte en banque qui a servi aux achats - à moins que vous ne soyez vraiment amateurs des jeux où l'horreur se terre dans la comptabilité.

Règles Optionnelles Pour Les Enchères Dramatiques

Certaines options rendent les enchères plus intéressantes, ou tout du moins plus variées :

• **Acheteurs Multiples** : Durant la plupart des ventes, le "grand méchant" ne sera pas la seule faction à enchérir contre les héros. En fait, il se peut que les joueurs ne sachent même pas quel participant est le "grand méchant"! Un unique Chasseur de Livres représente l'équipe des joueurs, ou simplement lui-même. Tous les autres joueurs, ainsi que le Gardien, incarnent chacun un des acheteurs adverses. Le Gardien note sur une carte le nom de chaque participant (ou sa description) et sa Réserve de Niveau de Vie, ainsi que différents détails : par ex., "Enchérit toujours au moins 2 points", "Misera tout pour obtenir le Volume Six des Révélations de Glaaki" ou "Lancer un dé : choisit le montant de l'enchère sur un nombre impair, sinon mise de 1." Vous pouvez même opter pour une distribution aléatoire des cartes, ou laisser les joueurs tirer au hasard.

Les autres joueurs doivent être prêts à jurer sur leur honneur qu'ils ne favoriseront pas le PJ, à moins de pouvoir le justifier clairement grâce à une scène d'interprétation ou toute autre machination en jeu. S'ils ne peuvent tenir une telle promesse (nous dirons que c'est de bonne guerre de la part de Chasseurs de Livres sans foi ni loi), le Gardien doit au moins les forcer à enchérir un minimum.

• **Coopération** : Des Investigateurs en groupe ne sont pas obligés d'enchérir les uns contre les autres : ils peuvent utiliser les règles de Coopération p. 48 de Cthulhu pour mettre en commun leurs Réserves de Niveau de Vie. Cela peut représenter toute enchère ou tactique collective, ou encore matérialiser un prêt ou un don.

• **Feu d'Enchères** : Il n'est pas exclu que les Investigateurs désirent lancer un "Feu d'Enchère" sur quelqu'un : faire flamber les prix sans aucune intention d'acheter. Une technique particulièrement utile pour drainer la Réserve de Niveau de Vie d'un adversaire durant une enchère à lots multiples. Pour lancer un Feu d'Enchères contre quelqu'un, lancez un dé contre un Nombre Cible de 4, plus le nombre de points de la Réserve de Niveau de Vie dont vous souhaitez voir votre adversaire se défaire. Les Investigateurs peuvent dépenser des points de leur Réserve de Négocier, ou toute autre compétence Relationnelle pertinente (Flatterie pour convaincre un ponte plein aux as de miser sur un médiocre objet d'art, Connaissance de la Rue pour forcer un chef de gang à acquérir une fausse Main de Gloire, etc.), ou encore la Réserve de points d'une compétence Académique ou Technique ad hoc (Bibliologie pour estimer le prix d'un livre, Histoire de l'Art pour refourguer une toile, Artisanat : Ébénisterie pour surévaluer une armoire) afin de l'ajouter à leurs jets de dé.

Si un Investigateur échoue à son jet, le stratagème tombe à l'eau : votre adversaire obtient le lot pour un prix raisonnable. S'il échoue de plus d'1, l'adversaire prend conscience du piège tendu par l'Investigateur : attention au retour de bâton de la part d'une personne qui dépense sa fortune dans les livres occultes. Et si l'Investigateur échoue de façon dramatique (la définition de "dramatique" est à l'entière discrétion du Gardien), il brûle autant de points de Niveau de Vie que sa victime était censée en dépenser – et il est dorénavant le fier propriétaire du lot qu'il ne voulait pas. (Si nécessaire, servez-vous dans la Réserve de Niveau de Vie de la Librairie.) Quant à se débarrasser de cet article indésirable, ou découvrir son potentiel caché (et déplaisant), voilà qui peut être matière à une nouvelle aventure.

User habilement des compétences d'Investigation (ou achalander une vente avec un article dont les Investigateurs sont sûrs qu'il attisera la convoitise de leur ennemi) peut faire chuter le Nombre Cible initial à 3, ou même 2, avant même que les enchères ne débutent. Reportez-vous à la section suivante pour les possibilités qui vous sont offertes.

• **Autres Compétences d'Investigation** : Avant le début de la vente, ou à n'importe quel moment avant un tour d'enchère, tout Investigateur peut essayer d'en influencer l'issue en s'appuyant sur le niveau d'une compétence d'Investigation plutôt que son Niveau de Vie. Cela peut entraîner ou non une dépense, mais c'est en général gratuit. Pour une enchère donnée, chaque compétence ne peut être utilisée qu'une fois : si Erin a déjà recouru à la Flatterie, Brian ne peut en user à son tour. Voici certaines possibilités quant à l'usage et les effets de telles compétences :

- "J'utilise Bibliologie." "Tu sais que Deeming convoite tout ce qui se rapporte à Marlowe et tu peux compter sur lui pour y miser un sacré paquet." Permettez aux Investigateurs de conserver leurs points en Réserve et laissez le PNJ remporter la timbale.
- "Brian lève les yeux au ciel et prend un air sceptique quand le priseur mentionne la provenance du livre." "S'agit-il d'une Négociation qui diminue le prix apparent du livre, ou d'un Réconfort qui amène l'adepte à ne pas reconnaître ce livre ?" S'il s'agit d'une Négociation, le Niveau de Difficulté de Brian est de 3 au lieu de 4. Si c'est un Réconfort, l'adepte doit révéler le premier sa mise, puisqu'il est sûr de lui.
- "Grâce à Empathie, puis-je dire si le priseur est de mèche pour truquer d'une manière ou d'une autre les enchères ?" En restant attentif à la conduite des enchères, l'Investigateur peut récupérer 2 points de Niveau de Vie pour ce tour.
- "Je fixe droit dans les yeux la vieille lady et adopte un regard psychotique. Dans le genre Intimidation." "Elle perd 2 points de sa Réserve." "Elle n'est sans doute pas une adepte."
- "Don utilise Connaissance de la Rue pour en savoir plus sur le hangar avant que la vente n'ait lieu." "C'est la propriété d'un des participants, un truand grec." "Alors Don dit aux Syriens de le coller et de lui mettre la pression au sujet de cette vente. Je dépense un point pour rendre cela possible. Voire pour que cela ait déjà eu lieu. Tu vois ce que je veux dire." Cette délicate attention rétroactive ne demande pas de Préparation et fait grimper le Nombre de Difficulté du Grec à 5, vu qu'il n'a pas l'esprit tranquille.

• **Enchère Pure et Dure** : Sans aucun jet de dé. Le vainqueur du tour est le participant qui a dépensé le plus de points de Réserve en Niveau de Vie, point final. Cette option est particulièrement efficace pour les enchères à lots multiples et dont l'objectif est de saigner la Réserve de points du "Grand Méchant".

Bibliothèques

"Des lettres annoncèrent bientôt qu'il était bien arrivé, il avait trouvé à se loger convenablement Great Russel Street, à Londres, où il se proposait de demeurer, en évitant tous les amis de la famille, jusqu'à ce qu'il ait épuisé les ressources du British Museum sur un sujet donné."

– L'Affaire Charles Dexter Ward

Les bibliothèques et Cthulhu sont les deux revers d'une même médaille. Les bibliothèques font d'excellentes distilleries à indices, de la scène d'ouverture (la récupération d'un livre douteux dans la Salle de Lecture du British Museum) jusqu'à l'anagnorèse finale, lorsqu'une consultation hâtive dans la Salle des Livres Rares révèle l'horrible vérité!

Règles pour les Bibliothèques

L'usage de la compétence Bibliothèque ne nécessite dans la plupart des cas qu'une bibliothèque digne de ce nom (ou d'une excellente librairie). S'il le souhaite, le Gardien peut faire en sorte que certaines bibliothèques offrent un bonus à la Réserve de points de la compétence Bibliothèque, pour signifier un fonds superbement fourni, ou une Réserve spécifique de Points d'Investigation (y compris pour Bibliothèque) à utiliser pour faire des recherches dans des domaines spécifiques, (dans le cas d'une bibliothèque avec un large fonds spécialisé). Ce n'est en général pas nécessaire. Mais c'est sans doute utile si le Gardien a une masse trop conséquente d'informations par rapport à la Réserve effective des Chasseurs de Livres. Une telle Réserve rend une bibliothèque plus attrayante et en fait un lieu auquel les Chasseurs de Livres (et les joueurs) seront attachés. Même si le bonus offert n'est pas vital en termes de mécanique de jeu, sa simple existence ajoute de la couleur et de la motivation.

Points en Réserve et Enchères

Certains testeurs se demandaient si les Investigateurs qui perdent une enchère récupèrent les points de Réserve en Niveau de Vie qu'ils ont dépensés. Après tout, on peut objecter que puisque l'argent misé durant l'enchère n'a pas été dépensé, ils ne devraient pas perdre les points de Réserve en Niveau de Vie correspondants. Cet argument repose sur une incompréhension fondamentale de ce que représente la Réserve de Niveau de Vie – ou toute autre Réserve de points du système GUMSHOE.

En termes de jeu, tous les points de Réserve du système GUMSHOE représentent votre énergie narrative : le potentiel d'influence que vous avez sur l'histoire. Ils représentent "les moments hauts en couleurs", "le peps", "la puissance des protagonistes" et plus que tout, la faculté de choisir. Si vous avez une grande Réserve de Santé, vous pourrez agir sur l'histoire plus longtemps (et avec plus de marge) que si votre Santé est mauvaise. Si vous disposez de nombreux points en Astronomie, vous aurez des bénéfices spéciaux dans un observatoire et pourrez influer sur la nature et le nombre d'indices supplémentaires que vous collecterez. Il en va de même pour la Réserve de Niveau de Vie lorsque celui-ci influe sur la situation : corrompre quelqu'un, le brosser dans le sens du le poil, ou participer à une vente aux enchères. Les points de Réserve de votre Niveau de Vie ne représentent pas plus le liquide dans votre portefeuille, que votre Réserve en Armes à Feu les balles dans votre chargeur. Gaspiller votre Réserve de Niveau de Vie, c'est gaspiller votre capacité à influencer les enchères – à moins de vous tourner vers d'autres méthodes. Sinon, les points de votre Réserve de Niveau de Vie dépensés durant les enchères ne reviendront pas avant la prochaine aventure, à l'instar de tous les points de Réserve liés à l'Investigation.

La Question à un Million

D'autres testeurs se demandaient comment il est possible pour des Chasseurs de Livres sur la paille de remporter des enchères face à des millionnaires. Du point de vue narratif, ils le peuvent car ce sont les héros de l'histoire. Dans la "vraie vie", ils le peuvent car ils sont (potentiellement) plus doués dans le négoce : ils restent concentrés, ont l'expérience des enchères, évitent les choix stupides, savent se faire prédateurs, ou sont simplement plus chanceux. Si vous pensez que les millionnaires devraient toujours gagner aux enchères, ne faites de vos ventes que des enchères narratives (p. 22) et embrayez. Si vous faites s'affronter des PNJ millionnaires et des Chasseurs de Livres dans le cadre d'enchères dramatiques, par définition les Chasseurs ont une chance de l'emporter. Donnez l'opportunité aux joueurs d'user d'autres compétences pour occuper le champ de bataille. Expliquez rétroactivement "ce qui s'est réellement passé" : les Chasseurs de Livres ont pu utiliser une tactique d'enchère inavouable pour éviter que les mises ne s'emballent vraiment. Partez du principe qu'ils ont pu être soutenus financièrement par un commanditaire à qui revendre le livre, faites de leur victoire une part du mystère, ou acceptez simplement que, lorsque la pression devient trop forte, certains flanchent.

Accéder à la plupart des bibliothèques de Londres (exceptées celles des gares ferroviaires et les Workingmen's Libraries (les "Bibliothèques des Travailleurs") fondées par les syndicats de commerce et les mouvements socialistes) exige un Niveau de Vie minimum de 3. Il peut s'agir du Niveau de Vie des Chasseurs de Livres ou de celui de leur boutique. Nombre de compétences Relationnelles peuvent aussi ouvrir les portes des bibliothèques, surtout si elles sont le fait d'un Écrivain, un Agent de Collection, un Ecclésiastique, un Détective (Officier de Police ou Privé), un Médecin, un Officier Militaire, ou un Professeur. Il est possible, bien sûr, d'entrer dans une bibliothèque en usant de Discrétion, ou d'un Déguisement pour ressembler aux habitués des lieux.

Accéder à l'Enfer d'une bibliothèque (voir l'encart) exigera presque toujours un certain degré d'interprétation ou de préparation : au minimum, une dépense dans une compétence Relationnelle accompagnée d'un prétexte plausible, ou d'une lettre de recommandation obtenue grâce au Niveau de Vie ou la Contrefaçon. Nous recommandons ardemment au Gardien de veiller à ce que la version latine du Necronomicon écrite au 15eme siècle et conservée au British Museum reste parfaitement inaccessible aux Chasseurs de Livres. À moins, bien sûr, d'en faire le thème central de toute une aventure.

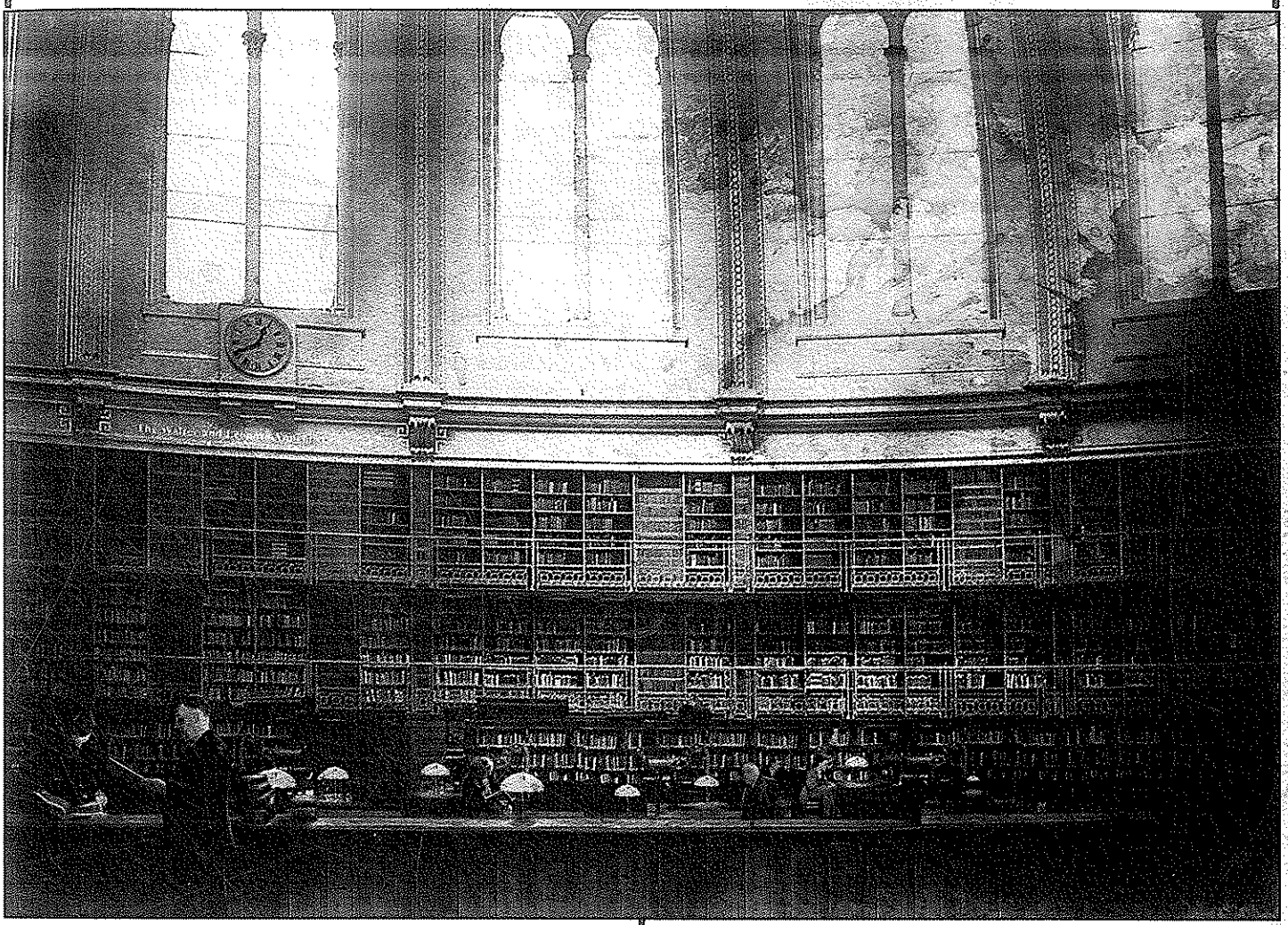
La plupart des bibliothèques de Londres n'autorisent pas la sortie des documents. Le prêt d'un ouvrage exigera en général une dépense dans une compétence Relationnelle, ou sera tout bonnement impossible. Où en est votre Réserve de Piquer ?

L'Enfer

Dans une bibliothèque, cette section réservée n'existe que pour conserver des livres d'une valeur ou d'une fragilité exceptionnelle, des exemplaires uniques dont l'enseignement est crucial, ou encore des ouvrages aux thèmes licencieux : pornographie, occultisme et la plupart des livres du Mythe.

En demander l'accès provoquera l'étonnement, le dégoût, des remarques salaces, des regards inquisiteurs, ou un embarras teinté d'effroi. Certains bibliothécaires nieront tout simplement l'existence de telles collections, ou de certains volumes au sein de celles-ci. Les Chasseurs de Livres qui se contenteront de telles réponses devraient plutôt se lancer dans le négoce de timbres.

Ces Enfers se trouvent en général dans des salles ou des sous-sols difficiles d'accès, ou sont protégés par des gardes armés, des portes blindées ou des étagères grillagées. (Ou par des mesures plus ésotériques, s'il s'agit d'une campagne Pulp.) On peut y trouver une salle spécifiquement dédiée à la lecture (voire plusieurs) où des gardiens surveillent le lecteur, voire tournent pour lui les pages avec des gants. La prise de notes est autorisée (mais uniquement avec les crayons et le papier fournis par la bibliothèque), ou poliment refusée.



Les Bibliothèques Londoniennes

Londres compte beaucoup plus de bibliothèques que ce qu'indique cette courte liste et elles sont souvent dédiées à des domaines très pointus ou abscons. Chaque musée londonien a sa propre bibliothèque, qui sera, par exemple, dédiée uniquement aux travaux des conservateurs. Les divers collectionneurs et négociants que pourront rencontrer les Chasseurs auront leurs propres bibliothèques privées et dédiées à des thèmes d'autant plus pointus et excentriques.

• **Athenaeum Club** : (Waterloo Place, Pall Mall) Un club de gentlemans pour intellectuels réputés et "mécènes libéraux". Sa bibliothèque est probablement la meilleure – notamment grâce à ses nombreuses raretés - de tous les club londoniens (cf. p. 45). Son accès est réservé aux membres et à leurs invités.

Offre 2 points de Réserve Spécifique aux travaux de tout auteur ou érudit britannique.

• **British Museum** : (Great Russell Street, Bloomsbury) Siège de la British Library, la plus grande bibliothèque du monde, où sont conservés plus de 3 200 000 volumes imprimés et 56 000 manuscrits, ainsi que d'innombrables papyrus, tablettes cunéiformes et autres antiquités. Une loi stipule qu'une copie de tout livre ou journal imprimé dans les Îles Britanniques doit être conservée ici. Le noyau de la bibliothèque comprend les collections de Sir Robert Cotton et Sir Hans Sloane, ainsi que la Royal Library (ajoutée en 1757) et de nombreuses autres acquisitions et donations ultérieures.

Seule la très grande Salle de Lecture circulaire est ouverte au public. Une carte (accessible aux Auteurs, aux Professeurs titulaires, ou grâce à un investissement Relationnel... quand on sait que même Marx et Lénine y ont eu accès, ça ne devrait pas être très difficile) en permet l'usage de 9h à 18h. La Salle de Lecture contient seulement les références des ouvrages et des catalogues : les lecteurs n'obtiennent un livre du fond qu'après avoir dûment rempli un formulaire. L'ouvrage demandé est ensuite amené (en général en moins d'une heure) à la table de travail du lecteur.

S'il y a bien un endroit dans tout Londres qui offre un bonus à la Réserve en Bibliothèque, c'est bien le British Museum : un bonus de 4 points de Réserve ne semble pas déraisonnable.

• **Burlington House** : (Piccadilly) Le quartier général de bon nombre des sociétés enseignantes d'Angleterre, telles que la Royal Society, la Geological Society, la Royal Astronomical Society, la Chemical Society, la Linnean Society, la Society of Antiquaries et enfin la Royal Academy of Arts. Leurs bibliothèques sont chacune les meilleures dans leurs domaines, notamment celle de la Society of Antiquaries qui n'a pas son pareil pour ce qui est de l'histoire et de l'archéologie britanniques. La bibliothèque de chaque société est réservée exclusivement à ses membres (et leurs invités); tout Archéologue, Professeur, ou Scientifique peut accéder à la bibliothèque lui correspondant sans aucune dépense Relationnelle.

La bibliothèque d'une société offre 2 points de bonus à la Réserve de toute compétence Académique lui correspondant.

• **Guildhall** : (Bassinghall Street, la City) Sa bibliothèque conserve la quasi-totalité des archives de la ville de Londres (et plus spécialement celles de la City) : un cadastre et des archives généalogiques et juridiques qui remontent au 11ème siècle. Elle regroupe plus de 300 000 gravures et photographies du paysage londonien, ainsi que des imprimés remontant jusqu'au 15ème siècle - notamment des cartes et des programmes de théâtre. Le Guildhall abrite aussi les bibliothèques de nombreuses autres guildes, notamment celles des Horlogers, des Vignerons et bien d'autres encore.

Offre 2 points de Réserve Spécifique pour l'étude de tout aspect de l'histoire de Londres.

• **Imperial Institute** : (Exhibition Road, Kensington) Dédiée à la recherche scientifique et industrielle pour le développement des dominions et colonies britanniques, sa bibliothèque compte 100 000 ouvrages. L'Institut (ou plutôt son voisin, le Museum d'Histoire Naturelle) organise souvent des lectures sur des sujets abscons qui ne manqueront pas d'intéresser les Chasseurs de Livres.

Offre 1 point de Réserve Spécifique pour des recherches concernant le vaste Empire.

• **Lambeth Palace** : (Lambeth) L'accès à la bibliothèque de l'Archevêque de Canterbury est tout aussi réglementé que celui du British Museum. Des cartes-passes seront cependant facilement accessibles sans dépense à un Ecclésiastique. Certains manuscrits des immenses archives de l'église datent du 9ème siècle. Un lieu incontournable pour consulter les plans d'une église, d'une crypte ou d'un cimetière.

Offre 2 points de Réserve Spécifique pour des recherches sur l'histoire religieuse britannique, ou celle des missions anglicanes.

• **Lincoln's Inn** : (Temple) Une des plus anciennes bibliothèques de Londres, sa collection (plus de 100 000 œuvres) ne comporte pas seulement des livres de droit et d'histoire, mais aussi une vaste collection de pamphlets et de cartes géographiques. Accès réservé aux Investigateurs bien habillés avec au moins 2 points en Loi.

Offre 1 point de bonus à la Réserve en Bibliothèque et en Loi.

• **London Library** : (St. James' Square) La meilleure bibliothèque à abonnement de Grande-Bretagne. L'adhésion (la liste d'attente court sur deux ans) coûte £10 par an. Un Niveau de Vie de 4+ ou une dépense Relationnelle sont requis pour y accéder et profiter de ses privilèges. En 1906, un certain Bryan Courthope Hunt s'est tiré deux balles de Derringer dans la tête au beau milieu de la Salle des Périodiques, tandis qu'il faisait des recherches sur la nature du libre arbitre.

Offre 2 points de bonus à la Réserve en Bibliothèque.

• **Royal College of Surgeons** : (Temple) En plus de sa bibliothèque encyclopédique de textes médicaux, le Collège Royal de Chirurgie abrite le Hunterian Museum et ses 13 687 curiosités anatomiques et autres spécimens médicaux (en grande partie des criminels condamnés à mort). Accès libre pour les Médecins.

Offre 2 points de Réserve Spécifique pour les questions de médecine.

• **Society for Psychical Research** : (Deans Yard, Westminster) Les 11 000 ouvrages de sa Bibliothèque se focalisent sur les fantômes, les questions psychiques, parapsychologiques et autres domaines connexes, tout comme les plus petits fonds de la London Spiritualist Alliance (Queensberry Place, Kensington) et de la Spiritual Evidence Society of Great Britain (Belgrave Square, Westminster). Libre d'accès pour les membres (£21 par an), ainsi que pour les Parapsychologues, les Occultistes et toute personne faisant bonne impression.

Offre 2 points de Réserve Spécifique pour des recherches sur la parapsychologie ou les spectres.

• **Société Théosophique** : (Lancaster Gate, Westminster) Une grande bibliothèque très bien documentée sur les religions et mystiques orientales et indiennes, ainsi que sur des domaines occultes plus conventionnels. Ouverte aux Théosophes (c'est-à-dire tout Occultiste ou personne dotée d'un niveau en Occultisme et prêt à dépenser une Réserve de points Relationnelle).

Offre 1 point de bonus à la Réserve d'Occultisme et 2 points de Réserve Spécifique pour des recherches en Théosophie, en Hindouisme, ou en religions et mythes de l'Orient.

• **United University Club** : (Pall Mall) Le seul club dont la bibliothèque peut rivaliser avec celle de l'Athenaeum. Elle est ouverte aussi bien aux diplômés d'Oxford que de Cambridge. Les Dilettantes Britanniques peuvent aussi être membres. Les professeurs britanniques, eux, peuvent être membres ou invités.

Offre 1 point de bonus à la Réserve en Bibliothèque.

Photostats

Le Rectigraphe, ou appareil à Photostat, a été inventé en 1907. Dans les années trente, c'est le seul moyen (autre qu'à la main) de recopier un livre. Une grande caméra photographie les pages et de longues feuilles (de plus de 100 m.) de papier photographique font office de film. Un système de miroir à prisme fait de la page une image-papier en négatif, que la machine transpose ensuite grâce à un développement à sec. Il faut à un opérateur compétent (Photographie 2+) 2 minutes par page pour produire des négatifs de Photostat, lesquels peuvent être alors photographiés à volonté pour devenir des copies en positif.

Les appareils à Photostat sont encombrants et très chers, sans parler des produits de développement et du papier spécial. Les Chasseurs de Livres n'auront sans doute pas accès à ce genre de matériel. Et quand bien même, les propriétés des livres du Mythe risquent d'être altérées de manière imprévisible par le regard sans âme de la caméra.

Les Livres eux-mêmes

"M. Merritt blêmit quand ayant descendu un beau volume ostensiblement étiqueté Qanoon-e-Islam, il s'aperçut qu'il s'agissait en fait du Necronomicon interdit, de l'Arabe fou Abdul Alhazred, dont il avait entendu dire tant d'horreurs [...]"

– L'Affaire Charles Dexter Ward

Toute campagne basée sur les Chasseurs de Livres a pour fondement... les livres. Ils sont source d'ambiances, de fils conducteurs, de McGuffins, de récompenses, de punitions, de dangers et de motivations - aussi bien pour les PNJ que pour les Chasseurs. Un Gardien ne devra jamais lésiner sur cet aspect du jeu. Et ses efforts seront toujours payants, ne serait-ce qu'en rendant ses descriptions vivantes et son univers plus réaliste.

Du cuir et de la corde.

Vous avez l'esprit mal tourné. Jusqu'aux environs du 1er siècle de notre ère, les textes n'étaient pas reliés sous forme de livres, mais conservés sur des parchemins. Ce sont des copistes de l'Égypte Copte ou des marchands perses (voire les deux) qui sont à l'origine du "codex" : des pages et des parchemins faits de vélin ou de papyrus cousus ensemble et recouverts de planches. Parfois, les planches et les coutures étaient recouvertes de cuir ou de métal.

Avec l'invention de l'imprimerie vers le milieu du XVe siècle, le recours au papier (plutôt qu'au parchemin plus épais) permit des livres plus fins et la création de la reliure moderne, avec son dos arrondi. Certains imprimeurs et éditeurs reliaient eux-mêmes leurs ouvrages, ou tout du moins des tirages limités de leurs travaux. Mais lorsque les livres et l'imprimerie sont devenus plus répandus, les éditeurs se sont mis de plus en plus à vendre des exemplaires sans reliure. Le client avait alors la possibilité de commander une reliure accordée au décor de sa bibliothèque ou à l'idée qu'il se faisait de l'ouvrage.

Encore au XVIIIe siècle, presque tous les livres étaient vendus sans reliure, ou emballés dans du papier de mauvaise qualité. En 1820, l'éditeur William Pickering introduisit la reliure moderne, dite "traditionnelle" ou "d'édition", où les cahiers sont rassemblés sous une reliure en cuir ou en tissu. L'innovation de Pickering devint rapidement la norme pour les éditeurs du XIXe siècle et mena à la création de jaquettes en papier pour protéger la reliure et fournir un visuel plus vendeur dans les vitrines. Mais même encore dans les années trente, de nombreux clients fortunés (et quelques rares collectionneurs) commandent des reliures sur mesure pour leurs livres.

La plupart des livres ont une reliure en calicot, ou en cuir de chèvre marocain. (La "demi-reliure" coupe la poire en deux : du cuir pour le dos et le mors et du tissu pour le reste). Pour les reliures en tissu de très haute qualité, on utilise du Buckram, un coton renforcé par de la résine. Quant au cuir, le meilleur reste le vélin. Mais un livre peut être relié avec tous les cuirs et les tissus imaginables : soie, lin, jute, cuir de taupe (très souvent pour des calepins), castor (feutre ou cuir), chagrin (cuir de requin) et bien sûr, peau humaine.

Usure et Tavelures

Les différences entre deux livres peuvent être nombreuses, même entre des exemplaires de la même édition d'une même œuvre. Le Gardien doit rendre unique chaque ouvrage important de sa campagne : deux exemplaires du Unausprechlichen Kulten ne doivent pas se ressembler. Pour cela, le Gardien peut s'appuyer sur la provenance des livres – à qui ils ont appartenu, comment ils ont été acquis – voire remonter jusqu'à leur publication si elle est un élément-clé de l'histoire. Réfléchissez aux questions suivantes, ainsi qu'à leurs répercussions narratives :

- Est-ce un livre volé ? Il se peut que son propriétaire légitime soit aussi à sa recherche.
- A-t-il été utilisé lors d'un rituel du Mythe ? Alors peut-être est-il encore lié à une créature indicible. Ou que d'une certaine manière, le rituel perdure à travers ses pages.
- Son actuel propriétaire est-il au courant de ses pouvoirs ? Il projette peut-être de l'utiliser de la pire des façons... ou de le détruire, sans même laisser le temps à quiconque d'en tirer un honnête bénéfice pécuniaire.
- Où l'a-t-il trouvé et comment ? Si cette personne est connue pour collectionner les sombres grimoires, elle a sans doute un œil partout. Et si c'est un nouveau venu dans le milieu, mieux vaut garder un œil sur lui.
- En sus du contenu et de l'histoire d'un livre, son apparence peut être digne d'intérêt. Voici quelques exemples d'altérations et de variations significatives :
- Le livre est relié en peau humaine. Voire inhumaine.
- Le livre est relié sous un faux titre.
- Le livre est cadenassé. (Nécessite un test de Mécanique si la maîtrise de son verrou est le but de l'aventure, ou de crochetage s'il s'agit de l'ouvrir à fin d'en extirper des indices.)
- Le livre est signé de la main-même de l'auteur, voire dédicacé comme cadeau. Ceci est spécialement intéressant si l'auteur et le destinataire ont tous les deux une réputation scabreuse. Il se peut même que l'inscription éclaire sous un jour nouveau le contenu du livre ... ou ne le rende encore plus abscons : "S.O. – Ne tente point le Rite de la p.91 sans que le Chien Noir ne soit en Aries et que le Chaudron que nous savons traverse Hayti. Jos. Curw."
- Ex-libris : propriété d'une personne fameuse ou infâme; ou encore conservé par une famille de notables ou dans une bibliothèque sulfureuse.
- Des pages manquantes se sont détachées (ou ont été arrachées) de la reliure. (Un sort en moins ? Ou un point de Réserve ?)
- Le livre est dans un état lamentable : fragile, entièrement tavelé, rongé par les vers, décartonné jusqu'à l'os, ou imprimé sur du mauvais papier qui part en lambeaux.
- Le livre est infesté par bien pire que des vers : des insectes d'outre-espace, une Chose-Poussière (p. 66), ou un démon.
- Un arbre généalogique des plus complexes est dessiné sur la dernière page de garde. Chose courante dans les bibles des familles pieuses... et peut-être aussi dans les textes moins pieux de familles qui le sont encore moins.
- Des feuillets supplémentaires ont été ajoutés à la reliure du livre, soit à la demande de l'acheteur original, soit par un des propriétaires suivants. Le livre en lui-même n'a peut-être aucune valeur, mais ces pages supplémentaires sont inestimables ou ont un sens rituel. La partie "sans valeur" sert-elle de camouflage, ou le propriétaire a-t-il donné un usage cryptique à la totalité de l'ouvrage ?
- Des pages ne sont pas rognées, ou collées ensemble – par accident, ou encore pour dissimuler quelque information.
- Une ou plusieurs pages du livre sont reliées à part, ou dans le désordre. Ou carrément manquantes. (Pourquoi certaines éditions du Necronomicon de Dee ont une "page 751" et d'autres pas ?)
- Certains passages du livre sont soulignés, ou au contraire "caviardés".

Cela peut simplement concerner un nom, ou chaque occurrence du mot "terreur".

- Richement annoté par un précédent propriétaire : Dans la même langue que l'ouvrage ? Sous forme codée ou abrégée ? Ces annotations peuvent rendre le livre plus compréhensible, ou délibérément plus confus. Elles peuvent se restreindre à un sort, un chapitre, ou un thème précis. (Et peut-être offrir un point de Réserve.)
- Partiellement traduit dans une langue que les Investigateurs comprennent. La traduction peut avoir été écrite dans les marges, entre les lignes, sur des feuillets, ou sur les gardes.
- Le livre est chiffré et son décryptage pas forcément évident. L'ouvrage n'est peut-être que le masque inepte d'un message codé par des piqûres d'épingle au-dessus de certains mots ou certaines lettres.
- Des ajouts à l'encre sympathique : opérés par le propriétaire ou l'imprimeur. Sur une seule page, ou dans plusieurs passages du livre.
- Une traduction erronée, idiote, négligée, hâtive ou tendancieuse. L'interprétation du grimoire n'en est que plus problématique. À moins que seul un sort ou un chapitre n'ait été mal traduit, peut-être à dessein.
- L'encre a déteint, passé, ou été souillée par du sang ou tout autre liquide, ce qui rend la lecture difficile. Le livre entier peut être touché, ou juste le mot-clé d'un rituel.
- Des ajouts manuscrits : gravures, pentacles, cartes (géographiques ou astronomiques), portraits, etc....
- Un marque-page indique un passage des plus curieux.
- Un document parfaitement hors-sujet (à moins que...) a été laissé entre deux pages du livre. Ou collé. Voire caché dans les gardes.
- Une clé, une pièce, un camée, ou tout autre petit objet est caché dans la reliure.
- Le livre est porteur d'une maladie.
- Le papier ou l'encre du livre est imprégné(e) par un poison, un hallucinogène, voire un poison hallucinogène. Opère par contact avec la peau, ou seulement si vous léchez vos doigts pour tourner les pages. (Merci, Umberto Eco !)
- Le livre est maudit.
- Le livre contraint ses lecteurs à agir d'une certaine manière : par programmation mémétique, grâce à la description d'un trésor irrésistible, par magie hypnotique, ou en ouvrant leur esprit à Carcosa.
- La lecture du livre vous expose à une attaque psychique, un phénomène de hantise ou de possession par le précédent propriétaire. Ou par l'auteur. Ou par Y'golonac. Ou par bien pire.
- Une des illustrations est vivante.
- Un des pentacles du livre est en fait un Portail Interstellaire.

Livres Occultes

"Cette bizarre collection, en plus d'une foule d'œuvres courantes que M. Merritt ne risquait guère d'envier, comprenait presque tous les kabbalistes, démonologistes et magiciens connus de l'humanité et constituait un véritable trésor de science dans les domaines douteux de l'alchimie et de l'astrologie."

– L'Affaire Charles Dexter Ward

Tailles des Livres

Les livres sont imprimés sur des feuilles de papier. La taille d'un livre dépend non seulement de la taille du papier, mais aussi du nombre de fois où la feuille a été pliée avant d'être reliée.

Un in-folio, par exemple, est une feuille de papier qui n'a été pliée qu'une fois, pour être ensuite cousue par le milieu. La plupart des in-folios font plus de 30 cm. de haut – mais l' in-plano (où la feuille n'est pas pliée) et le format Antiquarian (utilisé en architecture) peuvent mesurer près de 80 cm. de hauteur.

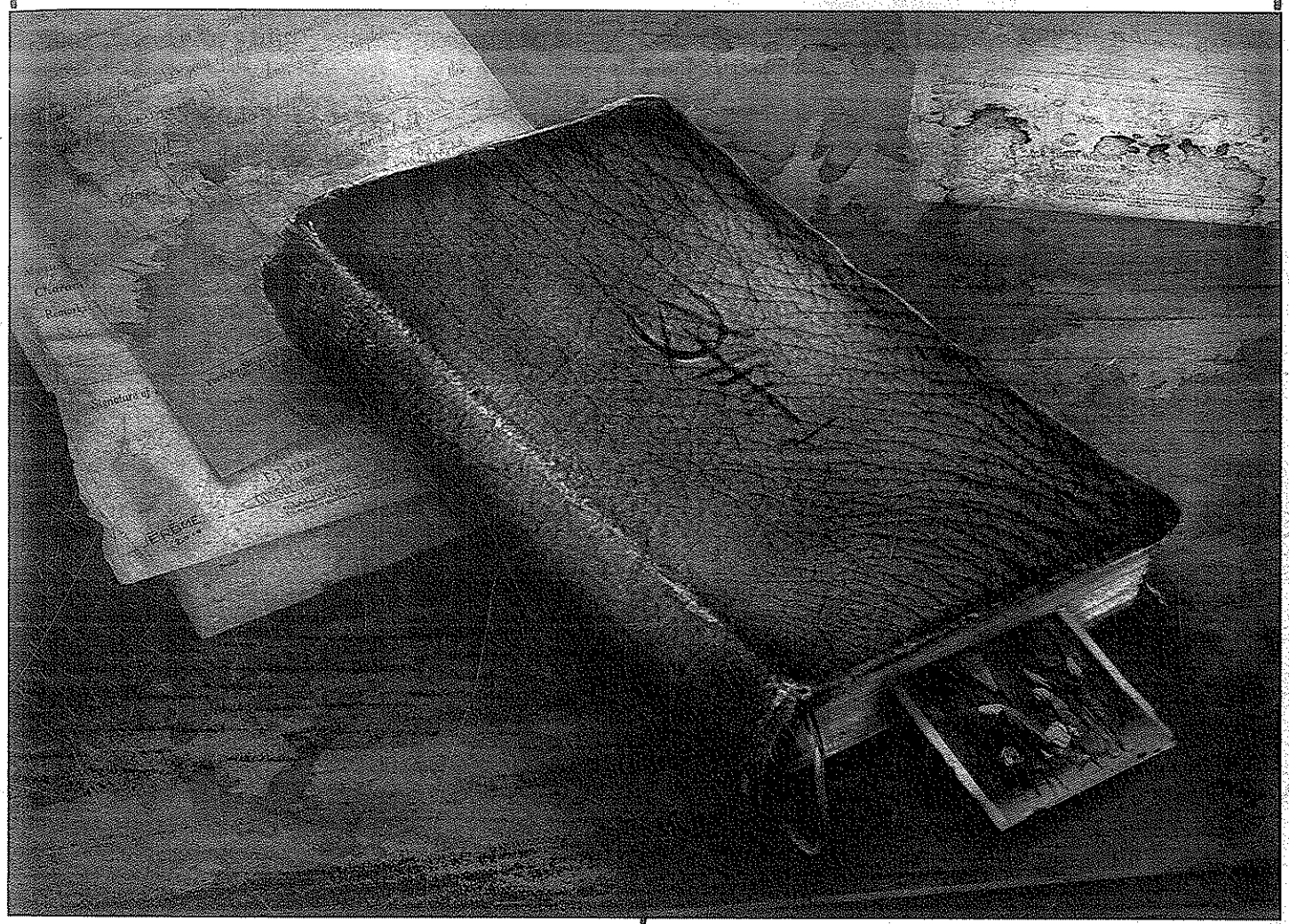
Pliez votre feuille deux fois et faites-en quatre pages : vous avez alors un in-quarto (abr. : in-4°). Cet ouvrage, comme la plupart des livres de JDR, est un in-quarto (mais les machines contemporaines peuvent plier le papier un nombre de fois bien supérieur). La plupart des in-quarto font entre 25 et 30 à cm. de haut.

En 1501, l'imprimeur vénitien Aldus Manutius invente une typographie plus lisible (les caractères dits italiques) et dont la casse est plus serrée. Il met aussi au point un format de livre plus pratique, car plus petit, en pliant le papier plus de trois fois pour en obtenir huit pages : l'in-octavo (abr. : in-8°). Les livres brochés standards sont des in-octavo et font entre 20 et 25 cm.. Gardez à l'esprit que les dimensions du papier (et le nombre de pliages) peuvent grandement varier : les in-octavo français du 16ème siècle ressemblent plus à nos livres de poches modernes qu'au format broché, avec une taille parfois bien inférieure à 20 cm.

On peut trouver des livres encore plus petits : un in-quarto plié en trois donne un in-douze (abr.: in-12), un in-octavo plié deux fois devient un in-seize (abr. : in-16) et ainsi de suite : in-18, in-24, in-32 et in-64.

Tous les bibliophiles ne connaissent pas forcément la différence entre Alhazred et Abramelin, ou entre von Junzt et van Helmont. Les collectionneurs plus tournés vers l'occulte, le meurtre ou une carrière de mage peuvent eux aussi avoir des vues partielles ou erronées – même un adorateur de Yog-Sothoth peut ne pas être capable de différencier le noyau dur du Mythe des influences occultes plus conventionnelles. Si tant est qu'il y ait vraiment une différence. Que cela soit pour Walter Gilman dans "La Maison de la Sorcière" ou pour le Dr. Muñoz dans "Air Froid", la route vers le Mythe (ou du moins vers une magie effective) passe par des grimoires médiévaux.

Un ouvrage occulte ignorant le Mythe, erroné, ou plus ou moins "inoffensif" peut très bien fournir des connaissances utiles, aussi bien à un mage orienté vers le Mythe qu'à un Investigateur :



• Les annotations d'un précédant propriétaire parfaitement initié peuvent clarifier un passage obscur, fournir un indice (souvent), un sort (plus rare), ou même +1 en Mythe de Cthulhu (rarissime).
• Si le Gardien utilise la compétence Magie du supplément Materia Magica, un grimoire occulte peut alors avoir un potentiel en Magie d'1 ou 2 points; surtout si la compétence Magie permet d'utiliser des sorts "conventionnels" qui ne sont pas liés au Mythe (Vaudou, Alchimie Chinoise, Magie Astrale Égyptienne, etc.).
• Les livres occultes (surtout si ce sont des œuvres de fiction) sont le support rêvé pour introduire des rituels de Magie Personnalisée (cf. pp. 172-175 de Cthulhu ou pp. 28 de Materia Magica), ou tout autre type de sorts étranger au Mythe.
• Simplement feuilleté, un ouvrage occulte particulièrement pertinent peut offrir un bonus d'1 ou 2 points à la Réserve en Occultisme, ou à une Réserve Spécifique liée au sujet abordé et même +1 en Occultisme s'il est compulsé.
• L'ouvrage peut fournir la "pièce manquante" à un certain rituel, mystère, ou phénomène de hantise : "Ça ne peut avoir lieu que lorsque Rigel est au-dessus de l'horizon" ou "seule une dalle de marbre pourra contenir les énergies."

C'est au Gardien de décider si un art occulte conventionnel peut fournir un savoir utile à la compréhension du Mythe, s'il s'agit d'un pouvoir autonome mais relatif, ou s'il ne repose que sur des incompréhensions et des illusions, à l'instar des autres sciences et religions humaines. Voici quelques liens possibles pour passer de l'occultisme conventionnel (défini ici de manière simplifié) au Mythe et inversement :

Alchimie : L'art magique de transformer la matière physique et de créer la Pierre Philosophale, l'Élixir de Vie et autres substances du même acabit. Dans une campagne inspirée de Derleth, des textes alchimiques peuvent révéler la nature élémentaire des dieux et des titans. Certaines tables alchimiques spécifiques peuvent fournir des indications pour faire "éclore" des shoggoths à partir de fossiles, ou conduire à la découverte de métaux convoités par les mi-go. Les sorts du Mythe potentiellement alchimiques sont : Concocter l'Hydromel de l'Espace, Huile d'Alhazred, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection et Elixir de Tikkoun.

Astrologie : Nous tenons de la plus haute autorité que la position des étoiles influe sur Cthulhu : alors pourquoi pas sur le reste de l'univers ? La relation des planètes à la magie peut reposer sur la connexion réciproque entre ces mondes et les entités qui en sont originaires : Tsathoggua et Saturne, ou Mormo et la Lune, par exemple. Des recherches astrologiques peuvent réduire l'Inertie de certains sorts, ou même leur coût.

Magie Noire : Des livres contenant des malédictions ou toute autre magie maligne peuvent renfermer des sorts comme Malédiction de la Pierre, Redoutable Nom d'Azathoth, Hurlement de Pan, Incantation de Hoy-Dhin, Flétrissement, ou Cible Runique et Vol d'Essence de Vie (cf. Materia Magica). Un livre avec de tels sorts peut vraisemblablement aider à (voire permettre de) Contacter une Chose-Rat. Contacter Nyarlathotep est plus rare mais reste plausible.

Démonologie : La plupart des livres sur les démons et leur invocation partent implicitement du postulat que Dieu et ses Anges (ou leurs équivalents locaux) existent.Il peut s'agir d'un vœu pieux, d'une vérité absolue, ou d'une façon simpliste mais efficace d'évoquer le rôle de Yog-Sothoth dans les divers processus rituels pour Contacter et Invoquer. Ce genre d'ouvrages peut aussi inclure le Redoutable Nom d'Azathoth, les lignes du Rituel de Saaamaa, ou l'Incantation de Vach-Viraj en tant que protection contre "ce qui ne peut être tué."

Divination : Les techniques pour prédire l'avenir sont aussi nombreuses que variées. À leur façon, elles peuvent permettre de Contacter Tawil at-'Umr (cf. Materia Magica). D'autres visions du futur peuvent venir de la Formule de Dho-Nha, de Daoloth, de Quachil Uttaus, ou encore de Chaugnar Faugn.

Oniromancie : De tels ouvrages risquent de rendre un peu trop facile des sorts visant à Contacter Cthulhu, Dagon, Nodens, ou Nyarlathotep.

Géomancie : L'art de la magie tellurique peut offrir des informations sur les agissements des lloigors, des Sombres Rejetons, des mi-gos, ou de polypes volants, en indiquant accidentellement un K'n-Yani ou tout autre avant-poste souterrain, ou encore les courbes d'un Rituel de Saaamaa.

Herboristerie : En plus des possibilités liées à l'alchimie, l'étude de la sorcellerie des plantes peut conduire un apprenti mage à l'utilisation du liao, du lotus noir, ou de spores spéciales émanant de Shub-Niggurath.

Cabalisme : Mystique juive basée avant tout sur les noms et les nombres, ainsi que sur les relations entre notre monde et ceux des sphères archétypales. Bref, du pain béni pour le Mythe. Les arcanes cabalistiques peuvent traiter des Angles de Tagh Clatur ou de la Formule de Dho-Nha, ou révéler le Redoutable Nom d'Azathoth, ainsi que les autres "vrais noms" de toutes sortes d'entités (c'est-à-dire les procédures pour les Contacter ou les Invoquer).

Mesmérisme : Des techniques reposant sur le "magnétisme animal" ou la "force mentale" peuvent trouver leurs équivalents approximatifs dans Domination (cf. Materia Magica) ou Échange d'Esprit, ou encore permettre le contact télépathique avec un large panel d'esprits extraterrestres peu ragoutants.

Nécromancie : Des textes magiques impliquant les morts font vraisemblablement appel à Contacter une Goule (ou ce qui peut s'en rapprocher) plutôt que Résurrection, mais les deux restent plausibles. De tels écrits peuvent traiter de Mordiggian, de Mormo et d'autres entités titanesques évoquant la mort.

Numérologie : Les qualités intrinsèques des nombres, comme les carrés magiques, la gématrie et la sagesse pythagoricienne en général, sont le genre de choses qui peuvent réellement conduire à matérialiser Tawil at-'Umr, Daoloth, ou pire encore.

Satanisme : Les textes à la gloire de Lucifer peuvent fournir des pistes (accidentelles ou intentionnelles) vers Hastur, Y'golonac, ou Mormo, sans parler des possibilités évidentes liées à Nyarlathotep.

Talismans : La magie et les charmes de protection s'adressent surtout à un public populaire, plutôt qu'à l'élite des occultistes. Un même ouvrage peut s'intituler "hex magic" en Pennsylvanie, "obeah" à Trinidad, ou simplement "prières merveilleuses" dans la France rurale. De tels écrits de vulgarisation peuvent faciliter des sorts tels que Créer un Sceau de Contrôle (cf. Materia Magica), Signe des Anciens, Signe d'Eibon, Elixir de Tikkoun, ou l'Incantation de Vach-Viraj, ainsi que d'autres enchantements divers.

Théosophie : Des ouvrages prétendant révéler le savoir de civilisations pré-humaines peuvent être dans le vrai! Certains écrits théosophiques peuvent renfermer des versions altérées (ou parfaitement exactes!) de la Formule de Dho-Nha, ainsi que des rituels et des savoirs hérités des races pré-humaines habitant la terre ainsi que de leurs dieux : Ghatanothoa, Cthugha, Cthulhu, Rhan-Tegoth, Tsathoggua, Yig et autres.

Sorcellerie : Il y a au moins une sorcière qui a appris au cours de ses recherches comment créer un portail dimensionnel. Des ouvrages de sorcellerie peuvent donc fournir, si ce n'est le rituel exact, des indices dans cette direction. Des sorts du genre Contacter une Chose-Rat sont sans doute plus répandus, tout comme les liturgies à la gloire de Gol-Goroth, Mormo, Shub-Niggurath, ou Nyarlathotep.

Livres Occultes Historiques

Tous les ouvrages occultes listés ci-dessous existent réellement et étaient déjà en circulation durant les années trente (mais ne bénéficiaient pas forcément d'un tirage d'imprimerie). C'est au Gardien de décider quelles œuvres offrent plus que d'obscurs indices ainsi qu'une interprétation qui fait vraiment sens, quant au Mythe.

Alraune, de Hanns Heinz Ewers (1911; en Allemand)

Un roman sinistre (et partiellement autobiographique) de SF horrifique qui narre la création d'une forme de vie artificielle : une "femme-mandragore" (alraune en Allemand) qui ne vit que pour avilir les hommes. La connexion avec les shoggoths et Shub-Niggurath se fait d'elle-même. Bien qu'étant un membre important du Parti Nazi, Ewers voit ses livres interdits en Allemagne à partir de 1934.

Le Livre des Morts, traduit par E. A. Wallis Budge (1895; en Anglais)

La traduction d'un texte funéraire égyptien, le Pert em Hru, trouvé sur le Papyrus d'Ani (1420 av. J-C). Il offre à l'âme les clés de l'immortalité et une protection dans la vie après la mort. Il existe d'autres papyrus et de nombreuses traductions, mais ils ne sont tous que des variantes du même savoir et des mêmes sorts.

La Magie Sacrée d'Abramelin le Mage, traduit par S.L. MacGregor Mathers (1897; en Anglais)

L'histoire prétendue d'Abramelin d'Egypte et l'enseignement magique qu'il a transmis à son disciple Abraham von Worms. Ce savoir permettrait à un mage d'invoquer son "Saint Ange Gardien", afin d'obtenir divers pouvoirs magiques. La mauvaise traduction de Mathers est basée sur un manuscrit français erroné. Il existe aussi une édition allemande plus ancienne (Cologne, 1725).

Clavis Philosophiae et Alchymiae, de Robert Fludd (1633; en Latin)

Ce plaidoyer en faveur des Rose-Croix et de l'alchimie écrite par un Anglais. Il était à la fois médecin, occultiste, philosophe et (entre autres choses) il créait des aimants magiques à partir de doigts de cadavres. Un premier tirage (1632) sera détruit par la milice de Francfort. Le Grand Œuvre de Fludd, Etude du Macrocosme et du Microcosme, bien que partiellement imprimé en 1617, restera inachevé à sa mort en 1637.

Daemonolatreia, de Nicolas Remigius (1595; en Latin)

Une encyclopédie désordonnée sur la sorcellerie et ses procès, rédigée par l'inquisiteur français Nicholas Remy. Elle est assez connue et a joui de plusieurs éditions, dont la plus récente (1929) est une traduction vers l'Anglais par l'occultiste Montague Summers.

Le Rameau d'Or, 2 vols., de Sir James George Frazer (1890; en Anglais)

Un des ouvrages de mythologie et d'anthropologie les plus influents jamais écrits, le Rameau d'Or est un trésor de savoir sur les mythes et coutumes des quatre coins de la planète. Et l'édition augmentée en 11 volumes (1911-1915) l'est encore plus.

La Petite Clef de Salomon, traduit par S.L. MacGregor Mathers (1889; en Anglais)

La Clavicula Salomonis est le plus célèbre de tous les grimoires de la Renaissance. On lui connaît plus de 100 versions manuscrites, dans des langues qui vont du Grec (pour la version la plus ancienne) au Français, en passant par le Tchèque! Un éditeur de Chicago, L.W. de Laurence, a publié en 1916 une version pirate et erronée de la traduction de Mathers, sous le titre La Très Grande Clef de Salomon.

The Magus, or Celestial Intelligencer, de Francis Barrett (1801; en Anglais)

Une compilation qui couvre un éventail très large d'arts occultes (y compris l'invocation d'esprits). Bien que grandement copiée sur Agrippa et Dee, elle contient des illustrations vraisemblablement originales d'apparitions démoniaques.

De Occulta Philosophia, par Cornelius Agrippa (1533; en Latin)

Une tentative majeure de produire une théorie des "champs unifiés" appliquée à la magie. Y sont traités l'alchimie, l'astrologie, la cabale, la géomancie, la nécromancie, les carrés magiques, les talismans, les éléments et le symbolisme des arcanes, afin de démontrer l'interconnexion totale entre la matière et l'énergie.

Saducismus Triumphatus, de Joseph Glanvill (1681; en Anglais)

Un vaste essai sur les fantômes, la sorcellerie, les démons et les apparitions. En tant que membre de la Royal Society, Glanvill exhortait à une approche scientifique de l'occulte, auquel il croyait fermement.

Livres du Mythe

"Les titres lui inspirèrent une horreur sans nom, car les volumes renfermaient les secrets et les formules redoutables des temps fabuleux antérieurs à l'existence de l'homme."

– Celui qui hantait les ténèbres

Fondamentalement, si un livre contient des informations sur le Mythe de Cthulhu, alors c'est un livre du Mythe – quand bien même il s'agit ostensiblement d'un grimoire satanique, d'un livre de sermons, ou d'un sinistre recueil de poésie. Les ouvrages ci-dessous sont décrits avec leur (éventuel) potentiel de Magie, comme expliqué en encart et pp. X-X de Materia Magica.

Livre de Dzyan, auteurs anonymes (env. 200 av. JC; en Chinois et Sanskrit)

Les plus anciens exemplaires connus à ce jour de ce texte polyglotte ont été découverts dans une grotte de la frontière tibétaine, en 595 ap. J-C. Un de ces exemplaires est parvenu en 1902 au Museum de Wharby, en Angleterre. Des photostats de cet exemplaire sont conservés dans la plupart des bibliothèques britanniques. Les versions chinoise et sanscrite (qui ne sont pas identiques) coexistent avec une version dans une langue inconnue. D'après la tradition théosophique, le Livre de Dzyan fut à l'origine rédigé en senzar, la langue atlante puis compilé dans un recueil tibétain très ancien, le Kiu Te. À partir de ce postulat et de ses communications avec les Mahatmas, Madame Blavatsky a produit une traduction qui diffère grandement de la version conservée à Wharby, ainsi que d'une autre version en anglais soit-disant dictée par l'esprit même de John Dee. (Cette dernière version a été publiée par Furnivall Press à Dublin en 1840.)

Feuilleter la version polyglotte offre 2 points de Réserve Spécifique pour toute compétence d'Investigation (ou 1 point pour 2 compétences) impliquant l'Atlantide, la Chine, ou tout écrit pré-humain. La compulser offre +1 à votre niveau en Mythe de Cthulhu et 2 points de potentiel de Magie. Ajoutez 1 à chaque fois si vous avez compulsé les Tessons d'Eltdown, les Fragments de G'harne, ou les Manuscrits Pnakotiques. Feuilleter la version de Blavatsky ou de "Dee" offre seulement 1 point de Réserve Spécifique pour des recherche sur l'Atlantide. Les compulser offre seulement +1 à votre niveau en Mythe de Cthulhu, à condition que vous ayez déjà des points dans cette compétence et 1 point de potentiel de Magie, à la même condition.

Nouvelle Règle : Les Points de Potentiel

Certaines compétences sont plus absconses, délicates, ou complexes que d'autres. Elle le sont en tout cas suffisamment pour ne pas simplement être achetées "à la volée" lors de l'amélioration des personnages. Elles nécessitent un prérequis : l'enseignement d'un maître, l'étude d'un texte ancien, ou toute autre expérience adéquate en cours de partie. L'expérience d'un prérequis confère des "points de potentiel" dans la compétence ad hoc et dès lors que le personnage dépense des points de création pour augmenter cette compétence, il ne peut le faire qu'à hauteur de son "potentiel."

L'exemple majeur dans Cthulhu est la compétence Magie, comme expliqué dans Materia Magica. Compulser certains ouvrages, communier avec les Grands Anciens, visiter des lieux de pouvoir, ou suivre l'enseignement d'un sorcier confère un potentiel de Magie. Mais pour utiliser de manière effective la compétence Magie, un personnage doit d'abord acheter des points de Magie grâce l'expérience. Un personnage ne peut pas augmenter son niveau en Magie au-delà de son potentiel actuel de Magie.

Exemple : Artiste-peintre à l'inspiration morbide, Lætitia s'est lancée dans l'apprentissage de la sorcellerie. Elle lit Les Mystères du Ver (2 points de potentiel en Magie) et parle toute la nuit durant à un sorcier goule (1 point de potentiel en Magie). Elle reçoit 2 points de création par aventure; après deux aventures, elle peut monter son niveau de Compétence en Magie à 3. Mais elle ne pourra pas dépenser son dernier point de création pour augmenter Magie tant qu'elle n'aura pas appris quelque chose de nouveau, puisqu'elle n'a reçu que 3 points de potentiel de Magie.

Certains savoirs spécifiques (comme Mégapolisomancie, p. 72) peuvent eux aussi nécessiter des points de potentiel et des prérequis pour monter en niveau. Voici quelques exemples à caractère non-magique : le kung fu (le potentiel viendra de longues heures de méditation ou d'exercices brutaux dans un monastère Shaolin), la Grande Cuisine (en dînant à la table de grands chefs ou en lisant leurs livres de cuisine), ou la Piété (par la prière, les bonnes œuvres, ou une vision extatique).

Cette règle est applicable à tous les jeux de la gamme GUMSHOE.

Livre de Iod, de Khut-Nah (env. 70 ap. J-C; en Copte)

D'après la tradition occulte, ce livre fut écrit avant l'invention de l'écriture, voire avant la naissance de l'humanité. Il se présente sous la forme d'un codex couvert de fer et rédigé dans la "Langue des Anciens", qu'on dit semblable à un sabir de Grec et de Copte. Ce genre de légende frauduleuse est répandue dans le monde de l'occulte, surtout dans le domaine des textes gnostiques dont apparemment le Livre de Iod relève. Il traite des archontes Iod, Vorvadoss et Zuchequon. S'agit-il de déités bien connues du Mythe, mais baptisées différemment, ou d'entités totalement nouvelles ? La question demeure et fait controverse. L'original est perdu, mais il semblerait que des exemplaires coptes non répertoriés soient conservés au British Museum ou en Egypte. À l'heure actuelle, seule la très mauvaise traduction anglaise de Johann Negus, imprimée en 1868, est en circulation.

Feuilleter l'édition Negus du Livre de Iod offre 1 point de Réserve Spécifique en Occultisme. La compulser ajoute +1 à votre niveau en Mythe de Cthulhu et offre 1 point de Potentiel de Magie. Un exemplaire copte ajoutera plus de points dans les trois catégories. Quant à "l'original", le mythique codex recouvert de fer, il offrirait au moins 4 points de potentiel de Magie... Mais à quel prix ?

Cthaat Aquadingen, auteurs anonymes (env. 400 ap. J-C.; en Gothique)

Les différents contenus de ce texte gothique ressemblent à certains passages disséminés dans d'autres codex, bien que ces derniers n'aient aucun lien bibliographique apparent entre eux : le Codex Dagonensis (actuellement à l'Université Miskatonic), le Codex Spitalsk (à Uppsala, en Suède) et le Codex Maleficium (au Vatican). Deux exemplaires en Gothique circulent en Angleterre et l'Ahnenerbe en a confisqué au moins un à un collectionneur allemand. Le titre, fusion étrange de Latin et d'Allemand, indique que l'auteur (ou le compilateur) était plutôt lettré et implique une origine médiévale antérieure aux missions irlandaises en Allemagne. Son contenu est un galimatias de rites, de prières et de supplications à des choses venues de l'eau (les "aquadingen" du titre).

Feuilleter un exemplaire de ce livre offre 2 points de Réserve Spécifique pour toute compétence d'Investigation (au choix du Gardien) en rapport avec les mers, les lacs, ou la pluie. Compulser le Cthaat Aquadingen ajoute +1 à votre niveau en Mythe de Cthulhu et fournit 2 points de potentiel de Magie. Après la troisième nuit de lecture, le lecteur en vient malgré lui à Contacter Cthulhu (cf. le sort du même nom).

Fragments de G'harne, traduit par Sir Amery Wendy-Smith (1919; en Anglais)

La traduction extrêmement controversée de plusieurs centaines de fragments en pierre, (datés du Jurassique par le très rigoureux test de datation de Wendy-Smith) obtenus d'une tribu du Kenya par Sir Howard Windrop. Une fois qu'il a terminé sa traduction (basée sur la version incomplète et très critiquée faite par Windrop en 1912), Wendy-Smith monta une expédition pour découvrir G'harne – que sa traduction assimile à une colonie-prison pré-humaine – dans le nord de l'Afrique, quelque part en pays bantou. L'expédition tourna au désastre et le seul survivant fut Sir Amery, qui rentra alors dans le Yorkshire. Il mourut en 1934, lors d'un terrible tremblement de terre qui fit s'effondrer sa maison et détruisit sa bibliothèque.

Feuilleter la traduction de Windrop (publiée dans le Journal de la Société Royale des Antiquités) offre 1 point de Réserve Spécifique en Archéologie. La compulser offre +1 en Mythe de Chthulhu, mais seulement si vous avez déjà lu les Manuscrits Pnakotiques. Feuilleter la traduction de Wendy-Smith offre 1 point de Réserve Spécifique en Archéologie ET en Géologie, ainsi qu'en Sixième Sens pour détecter les troubles sismiques. La compulser offre +1 en Mythe de Cthulhu, + 2 si vous avez déjà lu les Manuscrits Pnakotiques. Trouver G'harne offrira 2 points de potentiel de Magie.

Les Monstres et leurs Semblables, de "William Pynchon" (1539; en Anglais)

"William Pynchon" est le nom inscrit sur la page de titre de la seule édition imprimée de cette œuvre (chez Fisher's Market-Press, Londres, 1577), laquelle a été détruite par la Compagnie des Papetiers. Ce nom est celui d'un fervent théologien protestant et il est peu probable qu'il en soit le véritable auteur. Le manuscrit original, une vaste compilation sur les dragons britanniques et d'autres études tératologiques recueillies auprès de plusieurs monastères et abbayes fermées par Henry VIII, a été volé au British Museum en 1898.

Si un exemplaire est retrouvé, le feuilleter offrira 2 points de Réserve Spécifique pour toute compétence d'Investigation ou Sixième Sens (le joueur choisira durant l'aventure) impliquant un monstre de ce manuel, les lloigors, ou tout autre monstre britannique. Le compulser procure +1 en Mythe de Cthulhu et 1 point de potentiel de Magie.

Le Texte de R'lyeh, auteurs anonymes (env. 300 av. J-C; en Chinois)

Le plus vieil exemplaire connu de cette œuvre aurait été rédigé en 15000 av. J-C. Cette estimation incroyable est le fruit d'une datation très sérieuse reposant sur des analyses graphologiques et chimiques. Cet exemplaire, conservé à Pékin, a disparu suite à la Révolte des Boxers. Durant ces deux derniers siècles, certains érudits allemands et anglais ont mis la main sur des exemplaires plus récents en chinois. La version allemande de 1786, Liyuhh, allie une lecture quelque peu romantique de la version chinoise et de celle, plus énigmatique, du Liber Urilia – un texte en latin supposé être la traduction romaine d'un original en Chaldéen (aujourd'hui perdu), écrite tandis que les armées d'Hannibal menaçaient Rome. En 1665, Lord Rochester produisit une traduction en vers de l'Urilia, mais la plupart des exemplaires furent détruits par le Grand Incendie de Londres.

Feuilleter une de ces versions, exceptée celle de Pékin, offre 2 points de Réserve Spécifique pour toute compétence d'Investigation liée à Cthulhu (au choix du Gardien). En compulser une offre +2 en Mythe de Cthulhu et 1 point de potentiel de Magie. L'exemplaire de Pékin (ou tout exemplaire similaire ou plus ancien) augmente toutes ces valeurs de 1.

Parchemins de Bubastis, de Iuwy-Kheruef (env. 1700 av. J-C; en Egyptien Hiératique)

Écrits sous la 13ème Dynastie par un prêtre de Bast originaire de la cité sacrée de Bubastis, ces parchemins offrent une liturgie complète à la gloire de la déesse-chat, ainsi que les détails d'un pèlerinage dans sa cité de "l'Île Rouge",(la Crète probablement). Le chapitre le plus controversé est intitulé "Sombres Rites" et enseigne des sortilèges et des malédictions non seulement de Bast, mais aussi de Sebek, Ptah et du Dieu Sans Visage. La traduction en Grec Ptolémaïque (qui transforme le nom de l'auteur en Luveh-Keraph et prétend qu'il est originaire de l'Île Rouge, identifiée ici comme étant l'Atlantide) est la base de toutes les versions modernes, exceptée la traduction en hollandais produite par Janwillem Vanheuvelen à partir de l'original en hiéroglyphes et publiée en 1928 à partir des notes retrouvées au Caire dans ses effets personnels.

Feuilleter une de ces traductions offre 2 points de réserve Spécifique pour toute compétence d'Investigation (ou 1 point pour 2 compétences) se rapportant à l'Égyptologie, aux chats, ou aux rêves. Compulser les Parchemins procure +1 à votre niveau en Mythe de Cthulhu et offre 2 points de potentiel de Magie.





Le Londres des années trente

"Je me souviens du jour où Nyarlathotep vint dans ma ville — la grande, la vieille, la terrible cité aux crimes innombrables."

– Nyarlathotep

Dans les années trente, Londres n'est plus la capitale du monde. Mais elle reste tout de même la capitale du plus vaste empire au monde, même si certains de ses dominions deviennent rétifs. Ses huit millions de citoyens ne viennent pas seulement des Comtés avoisinants, mais de toute la Grande-Bretagne – et aussi d'Irlande, du Continent, des Indes, de Chine et du reste du globe. C'est une des villes les plus modernes et sophistiquées du monde : les lampadaires électriques et les bus diesel à double étage ont remplacé les gaslights victoriens et les magnifiques cabs si chers à l'imaginaire populaire. Londres évite même le pire durant la Grande Dépression : son taux de chômage plafonne à 13,7% en 1932 et 37 000 de ses usines (liées à l'aéronautique, l'automobile, le conditionnement alimentaire de luxe, l'industrie électrique...) continuent de tourner. Les 100 000 imprimeurs et relieurs de Londres emploient la moitié des gens de presse du pays. Même le Zoo de Londres s'est modernisé : finies les cages en fer forgé, dorénavant pingouins et gorilles évoluent dans des décors de style Bauhaus.

Mais Londres restera toujours Londres – une "Grande Verrue" noyée dans le smog. On trouve encore 20 000 chevaux dans les rues (environ 5% des véhicules sont tirés par ces animaux) et des rues sans policiers. Campbell Road dans Islington, par exemple, a été bâtie durant les années 1860, mais ressemble toujours à un de ces taudis typiquement victoriens, surpeuplés et rongés par les bagarres de rue, les voleurs et le vice. Tous les quartiers de l'East End et, particulièrement, la zone sinistrée des Docklands, souffrent de la même décomposition. Quelle que soit l'année de la décennie, un demi-million de Londoniens sont sans travail - et la plupart sont de l'East End.

Vingt Mille Rues Sous Les Cieux

"Comme il ne parlait pas de promenades archéologiques dans la fascinante vieille ville, ni de ses horizons trompeurs de dômes et de clochers anciens, de ses labyrinthes de rues et de ruelles dont les détours magiques et les perspectives inattendues tour à tour attirent et surprennent, ses parents devinèrent à quel point ses nouvelles préoccupations avaient pris possession de son esprit."

– L'Affaire Charles Dexter Ward

Tout comme le survol géographique du livre de base Cthulhu (pp. 142-147), ce chapitre ne saurait détailler toutes les possibilités d'un décor aussi démesuré que Londres. De plus amples informations pourront toujours être dégotées sur le net, ou grâce aux ouvrages présentés dans la Bibliographie. Des Chasseurs de Livres avec La Patente connaîtront la plupart de ces informations; le Gardien devra encourager ces joueurs à mener d'eux-mêmes certaines recherches ainsi qu'à partager les informations en cours de partie. La Patente couvre potentiellement tous les éléments de ce chapitre, avec de possibles exceptions pour des paragraphes comme Occultisme et bien sûr, Mythe de Cthulhu. Comme toujours, le Gardien est libre d'ignorer ou d'altérer tout ce qui dans ce chapitre touche au Mythe. En revanche, tout le reste est parfaitement authentique, ou en tout cas considéré comme tel dans les années trente.

Contacts Londoniens

Après chaque présentation d'une région londonienne ainsi que des informations accessibles à son sujet grâce à certaines Compétences, vous trouverez une liste de contacts typiques du lieu. Il s'agit des personnes qu'un Chasseur de Livres peut connaître dans cette zone : relations amicales, concurrents sympathiques, potes de comptoir, visages familiers et toute autre personne avec qui partager une rumeur et une cigarette sans devoir donner dans les grands sentiments ou tomber dans la relation formelle. Une liste de compétences les plus vraisemblables pour localiser un contact donné, ou pour obtenir une information le concernant, accompagne chaque Contact. Le Gardien doit être conciliant avec un Investigateur qui cherche un Contact œuvrant dans la même Profession que lui : un Artiste doit pouvoir utiliser Art pour trouver un confrère sculpteur dans Bloomsbury, par exemple.

Nombre de ces contacts peuvent avoir des occupations qui les mènent dans plusieurs régions de Londres : un Bobby peut potentiellement pointer le bout de son nez n'importe où en ville, mais il y aura, par exemple, plus de chances de le trouver en train de "battre le pavé" à Soho. (Un astérisque indique les Contacts qui peuvent apparaître n'importe où dans Londres.) Au cours d'une campagne, il est possible de faire grandement varier tout ou partie de ces Contacts, afin de coller à un scénario précis ou aux différents environnements urbains.

Reportez-vous aux sections "Aventures Inspirées par les Joueurs" et "Utiliser les Contacts" (p. 86) pour savoir comment utiliser ces contacts afin de fournir à vos Chasseurs de Livres des informations, des indices, ou donner du relief à vos scénario.

Rumeurs Londoniennes

Vous trouverez, à la suite des contacts, une liste de rumeurs. Ces informations s'adressent aux joueurs : le genre de choses que les Chasseurs de Livres peuvent récolter tandis qu'ils battent le pavé, boivent une pinte dans un pub, ou taillent le bout de gras avec leurs confrères ou leurs concurrents. Tant que les Chasseurs de Livres n'en n'ont pas trouvé la source, le degré de véracité de la rumeur, ainsi que ses dangers et profits potentiels, reste à l'entière discrétion du Gardien. Nous avons reproduit ces rumeurs à la fin de ce manuel (et sur le site du 7ème Cercle) sous forme d'aides de jeu à distribuer à vos joueurs. Donnez à chaque Chasseur de Livres son lot personnel de rumeurs, ou laissez la table entière profiter des "échos de la rue", de Hammersmith à Hockney. Laissez sous silence les rumeurs que vous ne voulez absolument pas utiliser et écrivez-en de nouvelles qui vous conviennent vraiment. N'hésitez pas à noter les rumeurs qui vous viennent à l'esprit, notamment pendant vos propres recherches sur Londres (ou sur les grimoires, Arthur Machen, ou tout autre sujet intéressant), car elles peuvent très vite devenir des amorces scénaristiques.

Reportez-vous aux sections "Aventures Inspirées par les Joueurs" et "Amorces Scénaristiques" (p. 85), pour savoir comment utiliser ces rumeurs afin de générer des scènes, voire les grandes lignes d'une intrigue ou de tout un scénario.

La City Londonienne

La majeure partie de Londres se situe au-delà des limites de la véritable Cité de Londres, la fameuse "City" qui correspond à la surface qu'occupait la ville durant le Moyen Âge : un mile carré entre la Tour de Londres et le London Temple. Le Temple (une ancienne commanderie templière) est dorénavant le quartier général de l'administration juridique. La City est maintenant le Wall Street londonien; elle abrite la Banque d'Angleterre, le Royal Exchange (la bourse), la Lloyd's of London (une grande compagnie d'assurance) et de nombreux autres établissements bancaires et financiers. Et c'est ici, sur Fleet Street, que siègent les rédactions des plus grands journaux londoniens.

La Cathédrale St. Paul, sur Ludgate Hill, est le centre de la City. Les autres sites remarquables de la City sont notamment le Guildhall, la Cour Criminelle d'Old Bailey (sur l'ancien site de la Prison de Newgate), le St. Bartholomew's Hospital (le plus vieux d'Angleterre) et un monument de 202 pieds de haut commémorant le lieu où l'on maîtrisa le Grand Incendie de Londres en 1666.

Archéologie : La carte de la City reflète en grande partie celle du Londinium Romain. Le Forum était juste au nord de Tower Bridge et l'amphithéâtre, là où se trouve maintenant le Guildhall. Un temple de Diane (aujourd'hui St. Paul's) se dressait sur Ludgate Hill et un autre, dédié à Isis juste au sud, sur St. Peter's Hill. À Oxford, la Tamise est toujours surnommée la Rivière d'Isis.

La Patente : La station de métro (le "Tube") de la Banque s'arrête directement sous la crypte de St. Mary Woolnoth, une église d'Hawksmoor (cf. p. 48) sise sur le site d'un temple romain dédié à Concorde.

Les statues des énigmatiques géants jumeaux Gog et Magog se dressent dans le Guildhall (et St. Dunstan's-in-the-West). Elles ne datent que de 1708 : leurs précédentes incarnations ont brûlé durant le Grand Incendie.

L'ancienne propriété des Chevaliers Hospitaliers sise à Smithfield (aujourd'hui un marché couvert) était le centre londonien du commerce équestre et de l'abattage bovin jusqu'en 1855. Son sol fut recouvert aussi bien par le sang des hommes que celui des bêtes : c'est ici qu'on exécutait publiquement les hérétiques et les traîtres. Le fameux festival de Misrule et sa grande foire, eurent lieu ici de 1123 à 1855.

Occultisme : La Pierre de Londres, peut-être l'omphalos de Grande-Bretagne dressé par Brutus, ou le reliquat d'un menhir ou autre bétyle (une pierre habitée par une déité), se dresse sur Cannon Street, dans le mur de St. Swithin.

Un Mithraeum souterrain – lieu de culte romain dédié aux Mystères du dieu Mithra – se trouve sous un quartier du nord-est de St. Stephen Walbrook. (Authentique, mais ce Mithraeum n'a été découvert qu'en 1954. Pour les Mystères de Londres, il fera un superbe lieu de culte.)

La Tour de Londres, à la fois place forte, prison et lieu d'exécutions publiques, se dresse là où la tête du géant Bran fut autrefois enterrée. On dit que si un jour les corbeaux (bran en Gallois) venaient à déserter la Tour, la Grande-Bretagne serait condamnée à un destin funeste. La tour est hantée par toutes sortes d'entités, depuis les fantômes des prisonniers et des condamnés (Anne Boleyn, Walter Raleigh et beaucoup d'autres), jusqu'à l'apparition d'un cylindre de fluide blanc bleuté devant le Gardien des Joyaux de la Couronne en 1817, en passant par l'ombre immense d'une hache sur les murs de la White Tower.

Le plan de reconstruction de Londres, dressé par le botaniste rose-croix John Evelyn suite au Grand Incendie, redessine la City à l'image de l'Arbre de Vie Cabalistique : St. Paul's est Tiphareth, St. Dunstan's-in-the-West est Malkuth, St. Dunstan's-in-the-East est Kether. Et la Fontaine de Gracechurch est Daath, la sephirah secrète du Savoir.

Mythe de Cthulhu : Lord Northam (cf. ci-dessous les Rumeurs de la City) atteignit en 1907 la Cité Sans Nom, au cœur de l'Arabie. Il y passa plusieurs années à accumuler des connaissances sur le Mythe et tenta d'entrer en communion avec Yog-Sothoth avant de sombrer dans la dépression la plus totale. En 1927, peu de temps après la lecture d'un exemplaire du Necronomicon, il fut victime d'une terreur panique et finit sa vie dans un état proche de la catatonie.

Contacts dans la City

**Barman*

Cf. East End (p. 48).

**Mendiant*

Cf. East End (p. 48).

**Bobby*

Cf. North London (p. 50).

Courtier

(Niveau de Vie 4+, Intimidation, Réconfort, Règle spéciale de l'Agent de Collection)

Un courtier achète et vend pour un commanditaire. Il s'agit en général d'une maison de courtage, ou encore d'une personne ou d'une entreprise ayant pignon sur rue à la Bourse. Il est toujours habillé impeccablement, du genre chapeau melon et col amidonné, arbore un parapluie même les jours de beau temps et vote Conservateurs. Créature pétrie d'ambition et de peur pour sa position sociale, il peut être manipulé si vous jouez sur ses émotions (Réconfort pour l'assurer que vous êtes "réglo", Intimidation pour le menacer de chantage).

S'il n'est pas sur son lieu de travail, vous pourrez peut-être le croiser sur les marches de quelque établissement huppé dédié au vice – un excellent endroit pour attirer à coup sûr son attention et ses bonnes grâces, en échange de votre silence.

Il peut fournir des rumeurs et des détails sur le statut financier (plus il sera précaire, mieux ce sera) de quiconque évoluant dans la sphère financière, qu'il soit acheteur ou vendeur. Il peut aussi être au courant des cargaisons peu ordinaires récemment importées ou exportées. Soit il aura ces renseignements sous le coude, soit il devra s'informer alentours ou consulter des dossiers à son bureau.

**Factotum*

Cf. South London (p. 54).

Employé de Bureau

(Bureaucratie, Flatterie, Niveau de Vie 3)

Un employé de bureau s'occupe de la paperasse pour une banque, le Gouvernement, une grande firme, un hôpital, un asile et autres établissements du genre. Il (ou elle, de plus en plus) doit s'habiller de manière à n'attirer ni l'attention ni les commentaires désobligeants. Cela peut le rendre plus ou moins sensible à la Flatterie. Créature imprégnée par la routine, l'employé de bureau réagit très mal face aux écarts de conduite et plutôt bien avec ceux qui savent faire une requête poliment et de manière appropriée (Bureaucratie).

Quand il n'est pas derrière un bureau, vous pourrez peut-être le croiser dans un petit parc ou un square, en train de picorer son déjeuner tel un pigeon morne. Après 17h, il disparaît dans l'anonymat de sa banlieue.

Un employé de bureau est au premier rang pour voir défiler les gens et leur paperasse : c'est à qui vient déclarer une banqueroute, demande un certificat de décès douteux, a pour habitude d'acheter de grandes quantités de zinc ou fait des progrès grâce à l'hydrothérapie. Cela implique presque toujours d'être au bureau.

**Inspecteur*

Cf. Westminster (p. 41).

Interne en Médecine

Cf. East End (p. 48). Dans la City, sans doute affecté à St. Bart's ou St. Guy's Hospital.

Scribouillard

(Histoire Orale, Réconfort, Règle spéciale du Bouquiniste ou du Journaliste)

Le scribouillard rédige des encarts, des articles ou des fictions - voire les trois simultanément - pour un des journaux, magazines ou tabloïds de Fleet Street. Il (parfois elle) peut porter des vêtements médiocres ou voyants, voire les deux : sur un scribouillard, même un costume sur mesure aura l'air de haillons froissés. Il veut des nouvelles fraîches, des scoops, des cancans et des tuyaux. Avec lui, ce sera donnant-donnant (Histoire Orale).

On le rencontre n'importe où: à la rédaction, dans un pub, dans la rue en quête d'une bonne histoire, ou sur une scène de crime, en train d'essayer de soutirer des détails aux flics.

Un scribouillard peut fournir des tuyaux solides sur tout ce qui a pu ou pourra paraître dans le journal, ou (après quelques pintes et un peu de Réconfort pour lui assurer que ça ne ressortira pas au grand jour) ce qui ne sera jamais, JAMAIS, dans le journal. Il pourra aussi déterrer de vieilles archives et se renseigner auprès de ses indicateurs, s'il a la perspective d'une histoire suffisamment juteuse.

**Domestique*

Cf. West End (p. 44).

Conseiller Juridique

(Loi, Règle spéciale d'Agent de Collection ou de Dilettante)

Un conseiller juridique s'occupe de tout ce qui touche au Droit, excepté plaider dans une cour de justice (qui est le travail des avocats). Il peut s'agir du patriarche défraîchi d'une entreprise familiale, ou un jeune plein d'entrain pour le monde juridique. Il s'habille de façon élégante et respectable, arbore chapeau, canne et gants et respire la sagesse et l'efficacité. S'il ne correspond pas à cette description, c'est qu'il fraie probablement avec des personnes douteuses: communistes, radicaux, ouvriers, Chasseurs de Livres, ce genre de personnes. Vous pourrez en général vous fier à la cravate.

On le rencontrera dans les chambres du Palais de Justice, ou dans un établissement respectable, sirotant un bon whisky avant de rentrer chez lui – en train, dans sa banlieue, ou à pied, dans son quartier respectable du West End.

Il peur fournir des renseignements de nature juridique, judiciaire et assimilée. Tout ce qu'un client peut lui dire se trouve sous le sceau du secret et ne peut en aucun cas être divulgué à la police. Ni à des Chasseurs de Livres trop curieux, à moins qu'ils ne possèdent de réels talents de persuasion.

**Camelot*

Cf. South London (p. 54).

Rumeurs de la City

• L'ex-sataniste, explorateur et érudit de l'occulte Lord Northam habite à Gray's Inn. Invalide, dans un état proche de la catatonie, il vit entouré de livres et d'œuvres d'art médiocres. Il hurle chaque fois que la sonnette retentit et se contente de glousser si on le questionne sur son passé. Personne ne sait où sont passées sa vaste bibliothèque occulte et ses nombreux artefacts, mais la Collection Northam représente l'El Dorado pour les chasseurs de grimoires des quatre coins du monde. Avant sa crise de 1927, son seul compagnon était son voisin Algernon Williams, qui disparut peu de temps après, lors de vacances dans le Yorkshire.

• En 1927, un libraire juif de Clare Market a vendu un Necronomicon en Latin (vraisemblablement l'édition de Wormius produite à Cadix en 1623) pour un prix ridiculement bas. Un an plus tard, le volume disparaissait dans le Yorkshire avec son acheteur, Algernon Williams. Mais la librairie, elle, n'a pas pu s'envoler, n'est-ce pas ? C'est pourtant ce qui est arrivé aux deux librairies de la rue. Un examen rigoureux des archives des impôts, du cadastre de la ville ou de tout autre document de ce genre permettrait de découvrir où la librairie se situait exactement, ou ce qu'est devenu son fonds.

• Certains disent que Nevil Carstairs, un courtier de chez Baltic House (sur St.-Mary-Axe), est incontournable si vous souhaitez importer des grimoires précieux, des livres sur la Cabale, des textes maçonniques et autres ouvrages censurés par l'Allemagne nazie, sans que les douanes ne s'y intéressent de trop près. D'autres disent qu'il est incontournable si vous souhaitez exporter de telles œuvres jusqu'en Allemagne, où certains membres du Parti sont intéressés au plus haut point par ce genre de marchandises.

Londres légendaire

Au commencement, le géant Albion, un des fils de Poséidon, habitait l'île et régnait par la terreur et la force. Il périt, tué par Héraclès. En représailles, ses congénères ravagèrent l'île avec sauvagerie, mais furent finalement repoussés par Brutus, arrière-petit-fils d'Enée le Troyen. Corineus, le camarade de Brutus, tua le plus puissants des géants, Goëmagot - appelé aussi Gogmagog et représenté plus tard sous la forme de géants jumeaux, Gog et Magog. Selon les versions, tantôt Corineus lança Gogmagog dans l'océan depuis une falaise, tantôt enterra le (les ?) géant(s) sous les Gogmagog Hills de Cambridgeshire, ou encore il les soumit comme gardiens des portes de Londres. Brutus donna son propre nom à l'île. Car un oracle de Diane avait dit au héros qu'il trouverait en lui-même le nom de son domaine ("Bruttium" devint "Bretagne"). Il fonda une capitale, Trinovantum – soit la "Nouvelle Troie" – sur le futur emplacement de Londres.

Parmi les descendants et prétendants au trône de Brutus se trouvait Leir (immortalisé par le Roi Lear de Shakespeare), Belin (le Marché aux Poissons de Billingsgate doit son nom à ce roi, qui lui-même doit le sien au dieu celte Belenos) et Lud. Le Roi Lud fit agrandir Trinovantum et la rebaptisa de son nom, Lud Dun ("la ville de Lud"), qui se transformera en "Londres". (Une autre dérivation possible renvoie aux jumeaux Londinos, litt. "les féroces"). Sous le règne du frère de Lud, Cassivellaunos, Jules César envahit la Grande Bretagne, s'empara de Londres et fit construire la White Tower sur Tower Hill. Le petit-fils de Lud, le Roi Cunobelinus (le "chien de Belin" et le Cymbeline de Shakespeare) accueillit les Romains (et leur paya un tribut annuel) en tant qu'"alliés", en raison de leur ascendance troyenne.

Comment les Romains ont-ils gagné ? Le père de Lud, Bran, quitta la Grande-Bretagne pour envahir l'Irlande, emmenant avec lui les meilleurs guerriers de l'île. Les Irlandais repoussèrent l'invasion et blessèrent mortellement Bran. Il demanda à ses hommes d'enterrer son imposante tête sous Tower Hill, afin de conjurer toute invasion de la Grande-Bretagne. Mais ses camardes passèrent 80 ans dans un château magique avant d'ensevelir la tête, ce qui offrit aux Romains l'opportunité de débarquer. Malgré tout, les Britons réussirent à dérober l'épée de César, Crocea Mors. Un siècle plus tard, la reine rebelle Boadicée ne fut pas loin de repousser les Romains hors de l'île – à la tête des Trinovantes, elle fomenta des troubles et incendia la colonie romaine de Londinium. Elle mourut à Battle Bridge (aujourd'hui King's Cross) et est peut-être enterrée sous Primrose Hill ou King's Cross Station.

Les érudits modernes discréditent ces légendes tirées du Mabinogi gallois et des chroniques écrites au 12ème siècle par Geoffrey de Monmouth. Pour les experts, il ne s'agit que de déformations mythologiques et glorifications exagérées de guerres tribales. Mais le Mythe de Cthulhu permet d'en faire une exégèse différente, en soulignant par exemple la récurrence de géants ensevelis (souvent des jumeaux) tout au long de ces récits. De plus, Bran est un géant dont la place dans la chronologie établie est bancale. Dans certaines versions, il est le jumeau de Belin. Ce "géant hors du temps" pourrait être une entité titanesque récurrente des cauchemars et légendes britanniques, capable de se jouer de toutes les défenses druidiques imaginables. Se peut-il que Bran-Belin, les Londinos et Gog-Magog soient les masques humains de Zhar-Lloigor, Nug-Yeb ou Han-Byatis ? D'autres entités pourraient appartenir à la genèse de Londres : le nom gallois du Roi Lud est Nudd, que les Romains appelaient Nodens. (Dans la version irlandaise, il est Lugh, le meurtrier du géant borgne Balor). Les trois filles de Leir rappellent Mormo. Belenos, le "Dieu des Jusquiames", peut être n'importe quelle entité génératrice d'hallucinations. D'après Milton, "Diane" apparut en rêve à Brutus, tandis qu'il dormait dans le temple en ruine d'une mystérieuse île déserte. La Grande-Bretagne est-elle en fait l'île de Dagon ? Et Londres, Iod Dun ? C'est au Gardien seul de décider.

• Le bouquiniste excentrique Allan Chessover (cf. p. 79) propose un exemplaire de A History of Richard Whittington daté de 1605. Connue seulement grâce aux archives de son imprimeur, la pièce a été perdue depuis longtemps : cet exemplaire in-quarto crédite, comme auteur, George Wilkins (qui d'après certains érudits, aurait co-écrit Périclès avec Shakespeare). Si elle s'avère authentique, la pièce vaut son pesant d'or – car le "Dick Whittington" du titre ne devient pas riche et puissant par la seule entremise de son fidèle chat, mais surtout grâce à l'usage d'un livre que lui donne "la Reine des Chats" dans "une Cité de Syrie". Cela vaudrait la peine de chercher du côté de College Hill, dans la crypte de St. Michael Paternoster (une église dont Lord Mayor Whittington a généreusement financé la réfection et dans laquelle il fut enterré en 1423) pour voir si ce livre – les Parchemins de Bubastis ? – y est caché.

WESTMINSTER

Techniquement, c'est une ville en soi. Westminster est le centre de l'Empire. Elle abrite non seulement la Maison du Parlement, mais aussi les bureaux gouvernementaux de Whitehall (notamment le 10 Downing Street, la résidence du Premier Ministre), l'Amirauté, New Scotland Yard, Buckingham Palace, Belgravia (peut-être le quartier le plus riche de Londres) et l'Abbaye de Westminster. La Colonne de Nelson, la National Gallery et l'église St. Martin-in-the-Fields se dressent sur Trafalgar Square, dans le coin nord-est de Westminster. Piccadilly Circus est le jumeau dionysiaque du très apollinien Trafalgar Square : dominé par une statue en aluminium d'Eros, illuminé par des néons publicitaires et entouré de théâtres.

Archéologie : "L'Aiguille de Cléopâtre" près de l'Embankment (une célèbre station de métro) est en fait un obélisque dédié à Ra, Atum et Horus et que Thutmosis III fit ériger en 1450 av. J-C aux portes d'Héliopolis, la Cité du Soleil (son jumeau est à New York, dans Central Park). Six hommes sont morts noyés durant son transport vers Londres. Un raid de Zeppelins allemands bombarda le monument en 1917, mais seuls ses sphinx décoratifs furent endommagés.

L'Abbaye de Westminster se dresse sur le site d'un temple romain dédié à Apollon, qui lui-même devint par la suite un temple saxon à la gloire de Thunor (Thor).

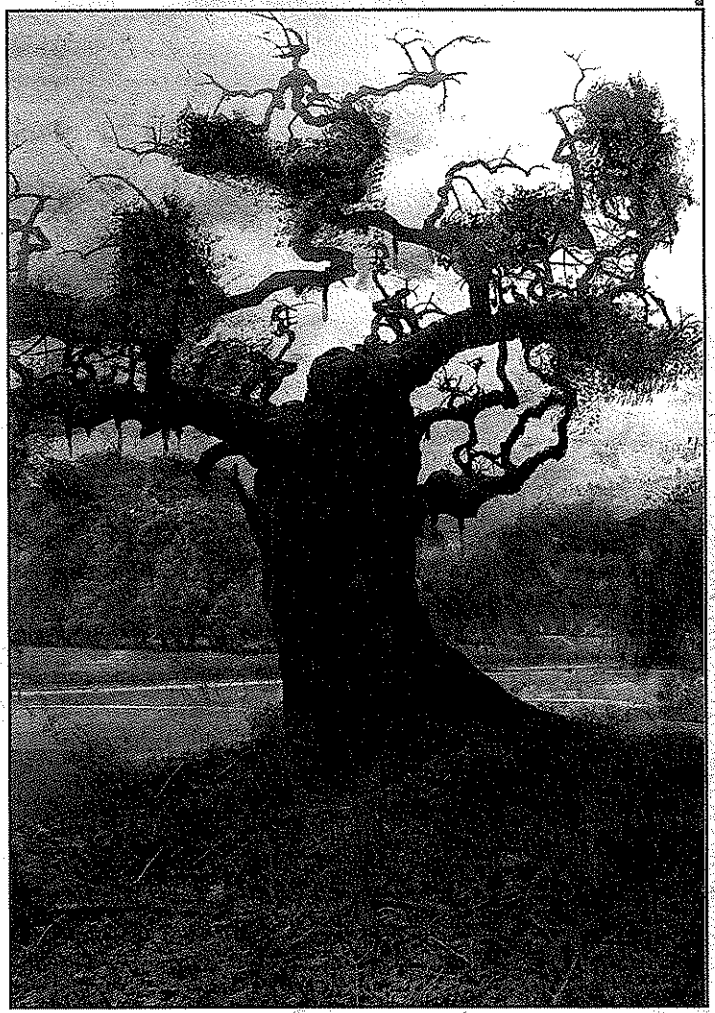
La Patente : Constitution Hill, dans Green Park, a vu quatre tentatives d'assassinat différentes contre des personnes royales : Victoria en 1840, 1842 et 1849 et Edward VIII en 1936.

Coventry Street abrite le nightclub le plus m'as-tu-vu de Londres, le Café de Paris (en français dans le texte). Sa salle de restaurant est la copie de celle du Titanic.

Occultisme : Durant avril 1922, une série d'attaques vampiriques eut lieu en plein jour sur Coventry Street, non loin de Piccadilly Circus.

Un temple maçonnique majeur se trouve sous Piccadilly Circus, là où les Grands Maîtres se réunissent en secret pour décider du destin de l'Empire.

Tothill, à l'ouest de l'Abbaye de Westminster, est une des trois collines sacrées de Londres (avec Penton Hill, au sud d'Islington et Tower Hill). Elle doit son nom à la divinité tutélaire des Druides, Teutates, ou peut-être au dieu égyptien Thoth. C'est néanmoins à cet endroit que l'on exécutait les nécromants et les sorcières. En 1665, le lieu servit même de fosse commune pour les lépreux.



Mythe de Cthulhu : Il y a dans Green Park un arbre à l'aspect terrifiant, évité aussi bien par les oiseaux que par les flâneurs. Les gardiens du parc disent que des voix moqueuses en émanent et que parfois une ombre de forme humaine apparaît à proximité. Un calme étrange émane du parc entier. Au 15ème siècle, le site servait de fosse commune pour les lépreux et, les trois siècles suivants, il resta célèbre à cause des vols, des viols et des meurtres qui s'y déroulèrent. C'est encore aujourd'hui un lieu de prédilection pour se suicider. L'arbre en question fut planté sous le règne d'Henry VIII - un jeune arbre importé de Stethelos, là où demeurent des " choses douées de raison et capables de se mouvoir, bien que les Dieux et les hommes ne les considèrent point comme vivantes."

Contacts à Westminster

Barman

Cf. East End (p. 48).

Mendiant

Cf. East End (p. 48).

La Flicaille

Les 18 000 hommes (et les rares Women Police Constables – litt. "les Officiers de Police Femmes" – majoritairement rattachées à la division des mœurs) de la Police Métropolitaine ("la Met") patrouillent dans tout Londres, exceptée la City, qui se trouve sous la juridiction de la City Police. Bien que la plupart des policiers n'enquêtent que sur les crimes liés à leur propre district, la Brigade Volante de la Met (la "Sweeney"), elle, patrouille de North à South London en traversant tous les districts. Ses activités premières sont la lutte anti-gang et les enquêtes sur les vols à main armée.

Les quartiers généraux de la Metropolitan Police se trouvent à New Scotland Yard et "Scotland Yard" désigne maintenant le Criminal Investigation Department (CID) de la Met et ses policiers en civil. Il n'est pas rare que d'autres juridictions britanniques fassent appel au CID, car "le Yard" a plus d'expérience et de spécialistes en investigation et en criminologie que la plupart des polices locales.

Les autres départements de la Met sont les bien nommées Section en Uniforme et Section Spéciale. Cette dernière est spécialisée dans la lutte contre les anarchistes, les espions et les communistes. Elle s'occupe également de diverses autres missions pour le Cabinet de l'Intérieur.

**Bobby*

Cf. North London (p. 50).

Fils à Papa

(Niveau de Vie 5+, Flatterie, Règle spéciale de l'Agent de Collection ou du Dilettante)

Un fils (ou une fille) à papa ne subsiste que grâce à sa famille, à l'argent des autres, voire les deux. Il ne vit que pour les plaisirs et les distractions : il peut avoir un semblant d'emploi dans une galerie d'art ou tout autre endroit plaisant, ou encore passer son temps à écumer les soirées et les boites de nuit. Sa garde-robe vient de Paris ou New York. Le monde réel, qu'il comprend vaguement, est dur, déprimant et implique des choses horribles, notamment des responsabilités. Mieux vaut danser toute la nuit, sourire et envoyer sa dernière conquête chercher une nouvelle bouteille de champagne.

On croise le Fils à Papa entre Piccadilly Circus et Leicester Square, en quête d'invitations pour une avant-première cinématographique ou pour une des fêtes débridées du Ritz. Ensuite, il ira s'enivrer et danser au Café de Paris ou dans une boîte de nuit : le Kit-Cat, le 43, le Monsignor, le Nest. On peut lui connaître de la famille (si "on" est un Dilettante), ou un point faible (Flatterie). Un Chasseur de Livres peut aussi connaître un fils à papa pour avoir vendu un livre (voire une collection) à son père (Règle spéciale de l'Agent de Collection).

Il peut fournir des invitations et faire profiter de ses entrées auprès de personnes intéressantes, ou partager des cancans sur toute personne du même monde que lui. Il peut aussi dire qui revend à qui telle ou telle substance illicite, ou plus simplement qui ne tient pas la drogue.

**Factotum*

Cf. South London (p. 54).

Employé de Bureau

Cf. la City (p. 38). À Westminster, vraisemblablement employé par le gouvernement. Vêtus plus chichement, vu que la paye est moins généreuse – à moins que l'employé ne soit le cadet d'une famille aisée, forcé de gravir un à un les échelons avant de pouvoir obtenir une fonction digne de ses origines et de son zèle.

Les fonctionnaires adorent les commérages concernant le gouvernement, ses activités et surtout ses personnalités : qui monte, qui coule, qui a la côte, qui prend la porte.

Membre d'un Club

(Niveau de Vie 4+, Règle spécial de l'Agent de Collection ou du Dilettante)

Personne n'oserait mettre le nez dans ses affaires : ses dépenses, ses dettes de jeu et ses ardoises sont payées rubis sur l'ongle. C'est bien là tout ce qu'on demande à un gentleman. Il est apprêté pour sortir dîner, aller au théâtre ou à un concert, puis jouer quelques mains pour finir la nuit. Peut-être est-il marié, mais si on fréquente un club, c'est pour ne surtout pas avoir à parler de ce genre de choses.

C'est bien sûr à son club qu'on peut le rencontrer. Probablement dans le meilleur fauteuil, avec l'exemplaire du Morning Post que vous vouliez lire.

Il peut vous introduire auprès d'autres membres de son club – où l'on trouve vraiment toutes sortes de gens – s'il vous apprécie. Ou s'il les méprise.

**Inspecteur*

(Jargon Policier)

Les policiers ne sont pas tous des gentlemans, mais les meilleurs d'entre eux essayent au moins d'en avoir l'apparence. Néanmoins, dans ce métier, le Burberry (ou tout trench-coat de marque moins distinguée) et de bonnes chaussures taillées pour la marche, non la frime, restent de rigueur. L'inspecteur est brusque, sec et mordant et il a vu le pire. Et comme il a vu le pire, il vous remerciera de lui apporter du neuf.

On peut le trouver à Scotland Yard, à son commissariat, au pub avec d'autres *Yarders*, ou sur une scène de crime, accroupi au-dessus du macchabée, une mauvaise grimace à la bouche. Il n'aime pas les amateurs qui se prennent pour Holmes ou Wimsey. Il en sait assez pour apprécier les tuyaux de ceux qui connaissent vraiment la rue (Jargon Policier).



Peut-être vous rencardera-t-il sur les affaires en cours, mais il gardera surtout une oreille tendue, car tout ce que vous lui direz pourra être retenu contre vous. Lui demander plus exigera un talent de persuasion hors du commun, ou une offre qu'il ne pourra pas refuser.

Interne en Médecine

Cf. East End (p. 48). À Westminster, sans doute affecté au St. Thomas's Hospital.

**Domestique*

Cf. West End (p. 44).

**Camelot*

Cf. South London (p. 54).

Rumeurs de Westminster

• De temps à autre, un occultiste célèbre (ou une personnalité célèbre dont on ne savait pas qu'elle était occultiste) meurt et sa bibliothèque est dispersée aux quatre vents. Peu de temps après, le bruit circule : un "homme du Ministère" rend visite aux négociants en livres anciens et autres libraires, afin d'acquérir certains des grimoires du défunt. Cet "homme du Ministère" cherche aussi à acheter discrètement des ouvrages du Mythe spécifiquement liés à Azathoth. Cette légende qui court parmi les négociants en livres ne précise pas le sort réservé à ceux d'entre eux qui refusent de vendre. Perdent-ils leur licence royale, leur prestige social, le bail de leur commerce, ou leur liberté ?

• Un intime de la Famille Royale – nous ne citerons pas de nom, noblesse oblige – est l'éminent protecteur d'une auguste assemblée très privée de collectionneurs, avides de manuels illustrés sur la chasse aux sorcières. Les illustrations de ce genre de littérature attisent leur concupiscence... nous ne citerons pas de nom, noblesse oblige. Servent-ils de couverture à un culte satanique, à une cabale de chasseurs de sorciers, ou dissimulent-ils seulement un intérêt pour les comportements les

plus avilissants ? Et, plus important, les membres de cette assemblée sont-ils capables de faire la différence entre un volume contrefait (ou grangerisé) du Malleus Maleficarum et un authentique du 16ème siècle ?

• Il y a deux ans, Scotland Yard désigne un certain Simon Miller comme suspect principal dans une macabre affaire à l'aspect rituel très prononcé. Miller fuit alors au Paraguay pour échapper à une arrestation et une condamnation inévitables. Et tant que Miller ne pourra pas être formellement mis en accusation, l'affaire restera officiellement sans suite. Les livres que les officiers ont saisi comme preuves – ceux trouvés sur l'autel de son grenier dégoûtant – sont réapparus lors d'une vente chez Sandeston & Co., une maison d'enchères sur Bond Street. Quelqu'un au Yard s'est-il discrètement lancé dans le négoce des ouvrages un peu spéciaux ?

• Gilbert Warrender (cf. p. 81), entre deux brandys à l'Athenaeum Club, vous a mis face à un sacré mystère bibliologique. Il est entré en possession de la première édition de L'Etrange Cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde (Longmans, Green; couverture saumon, in-8, la date "1885" a été retouchée à la main en "1886"), édition dans laquelle le texte du roman est seulement imprimé sur les pages de droite. Les pages de gauche sont vierges et vu la façon dont les signatures sont reliées, il est impossible de mettre cela sur le compte d'une erreur d'impression. Warrender a remonté la trace de ses deux précédents propriétaires : des jumeaux. Tous les deux morts dans d'étranges circonstances.

Le West End

Bien qu'on y trouve des rues gangrenées par la pauvreté et pléthore de petits commerces, le West End représente la mode, la richesse et le pouvoir. Le terme "West End" peut aussi bien faire référence à toute la zone centrale de l'ouest de Londres, qu'à l'ensemble de districts précisément situés à l'ouest de Charing Cross Road. Nous l'utilisons ici dans son sens le plus général, en y incluant le quartier bohême et huppé de Bloomsbury (où se trouvent le British Museum et la librairie occulte Atlantis), le tout aussi bohême mais beaucoup moins huppé quartier de Fitzrovia (envahi par les Russes émigrés) et les carrément miséreux Seven Dials et Soho. Soho, "un mile-carré de pur vice " et de cosmopolitisme, abrite le quartier des plaisirs de Londres, des milliers d'immigrés, ainsi que Wardour Street, le cœur de l'industrie cinématographique britannique (bien que les studios en eux-mêmes se soient, pour la plupart, retirés vers Shepperton et d'autres banlieues de l'Ouest).

Historiquement, le théâtre traditionnel prit son essor à Covent Garden, puis s'étendit le long de Shaftesbury Avenue, de Leicester Square et du Strand. Des magasins modernes bordent Oxford Street, Regent Street et Bond Street. St. John's Wood, au nord de Regent's Park, abrite la haute bourgeoisie et quelques rares commerces de luxe (ainsi que le Lord's Cricket Ground – un stade servant aussi de siège à la Fédération Internationale de Cricket, ndt). Dorénavant, mêmes les grandes avenues de Mayfair, au nord de Hyde Park, sont quelque peu dégradées par la présence envahissante des hôtels et des commerces – même lorsqu'ils correspondent aux critères des classes vraiment privilégiées (comme les armureries Purdey's, ou les tailleurs de Savile Row). À l'ouest du Park, se trouvent Kensington (à la qualité de vie très acceptable), Notting Hill (qui ressemble à ce que les classes moyennes considèrent sans doute comme le lieu de vie idéal) et Chelsea, dont la bonne société dit en toute simplicité qu'il est le meilleur des quartiers.

La Patente : En 1854, la pompe à eau de Broad Street, à Soho, fut à l'origine d'une épidémie de choléra qui tua 616 personnes en trois semaines.

La Pierre de Tyburn, sur Edgeware Road, marque l'emplacement des anciennes potences de Londres. De 1338 à 1783, on y a pendu en moyenne 30 à 150 personnes par an. "L'Arbre funeste de Tyburn" se dressait sur une ancienne pierre saxonne, Oswulfstane, qui fut déterrée en 1851, durant l'érection de Marble Arch. Oswulfstane a été vue pour la dernière fois en 1869.

Occultisme : De 1719 à 1722, les membres du tout premier Hell-Fire Club londonien se réunissaient dans une maison sur Conduit Street. Ils avaient deux autres repaires, à Westminster et dans le Strand. Un second Club (de 1732 à 1740 ?) tenait ses réunions dans une auberge baptisée "St. George et le Vautour", sur Lombard Street, dans la City.

Le chasseur de fantôme Thomas Carnacki habitait au 472 Cheyne Walk, à Chelsea. Des émanations de Saiitii hantent sa demeure. Quant à son exemplaire du Manuscrit Sigsand, il n'a jamais été retrouvé.

Connaissance de la Rue : Les Frères Messina dirigent le racket du vice à Soho, excepté chez les Chinois. Ils n'ont pas un accès direct aux arrivages de drogue sur la Tamise et sont obligés de passer par Limehouse pour obtenir leur marchandise.

Mythe de Cthulhu : Il y a approximativement 2 millions d'années, un vaisseau martien véhiculant des insectoïdes adorateurs de Vulthoom s'écrasa sur les bords de la Tamise, projetant alors ses passagers dans une faille dimensionnelle. Leurs démentiels hosannas psychiques à la gloire de l' insatiable Arbre vampirique qu'est Vulthoom contaminent occasionnellement des esprits humains. Hobbes Court, en direction de Knightsbridge, se situe exactement sur le site du crash. Évidemment, de temps à autre, des résidents sont happés par le vortex.

Certaines nuits, la fenêtre d'un grenier mansardé des Seven Dials s'ouvre sur la cité de Celephaïs, dans les Contrées du Rêve. La forme éveillée de Kuranes, le plus grand des rêveurs humains, habitait dans cette pièce misérable.

Contacts dans le West End

Artiste

(Art, Flatterie, Règle spéciale du Dilettante)

L'artiste s'habille afin qu'on le remarque. Les artistes riches s'habillent comme des pauvres et les artistes pauvres singent les riches. Les riches Italiens, peut-être. Ils portent, en toutes circonstances, des couleurs un peu trop voyantes ou des revers de veste un poil trop larges. Tout le monde fume et plus les cigarettes seront étrangères ou infectes, meilleures elles seront. Le regard est intense, les cheveux en bataille mais savamment arrangés, les mains, longues et fines ou sans cesse en mouvement pour le faire croire.

Les artistes se connaissent tous, souvent mieux qu'ils ne connaissent les lois de la perspective et la théorie des couleurs. Ils dépendent de leur image (qu'ils soient outrageux, talentueux, ou politiquement engagés), ce qui les rend vulnérables à différents degrés de Flatterie. Ils dépendent aussi de riches clients ou du mécénat de leurs proches, ce qui fait qu'un Dilettante sera toujours le bienvenu dans leur atelier – de Bloomsbury, Fitzrovia, Chelsea, ou même Soho. Ils peuvent y passer des nuits blanches à créer (ou recréer). On peut aussi les croiser dans un café, en pleine euphorie créatrice, ou en représentation dans une boite de nuit.

Un artiste pourra fournir des informations (et surtout des critiques) sur ce que font les autres artistes et parfois aussi sur leurs mécènes. On pourra parfois le convaincre de participer à un "happening" artistique, ou de se lancer dans une performance improvisée.

Clubs londoniens

L'Old Boys' Network original (sorte de "bottin mondain" indexant les clubs de gentlemans, ndt.) recense plus d'une centaine de clubs londoniens où pavoiser cigare aux lèvres. À Londres, tout ce qui ressemble de près ou de loin à un gentleman appartient à au moins un club. Un club de gentlemans offre accès à une bibliothèque, aux quotidiens les plus répandus, à des salles de conférences et d'études, à des tables de billard ou de jeux de cartes et (en général) à un lieu où se restaurer. Certains clubs possèdent même des chambres à coucher pour leurs membres. De tels clubs sont de véritables résidences secondaires et y adhérer définit l'identité même d'un gentleman londonien. D'autres clubs ont des accords de réciprocité qui permettent à leurs membre d'accéder à leurs équivalents à New York, Paris, ou dans d'autres villes.

Dans la plupart des cas, l'adhésion à un club n'est envisageable qu'à partir d'un Niveau de vie à 5. Mais l'United University Club est ouvert aux étudiants diplômés d'Oxford et de Cambridge et malgré une certaine précarité, nombre de Dilettantes ont les connexions adéquates pour adhérer à un club. De plus, des clubs comme l'Army and Navy Club, Burlington Fine Arts Club (pour les artistes et les mécènes), le Cavalry Club, le Garrick Club (pour les acteurs), le Gresham Club (pour les banquiers), le Press Club, le St. James's Club (pour les corps diplomatiques) et le United Service Club (réservé aux officiers militaires dont le grade est supérieur à Major ou Commandant) sont ouverts aux membres de leur corporation (Niveau de Vie à 4 et une Profession ad hoc).

Certains clubs sont ouvertement politiques : dans les années 1780, le White's et le Brooks's Club étaient déjà les pendants des partis politiques Tory et Whig. Le Carlton Club est un club du Parti Conservateur (tout comme le Constitutional, le St. Stephen's et le Conservative Club), tandis que le Reform est un club du Parti Libéral (avec le National Liberal Club et le Cobden Club). D'autres clubs réunissent les gentlemans qui partagent une même passion : l'Eccentric Club et le Green Room Club ouvrent leurs portes aux amoureux des planches (y compris celles des music halls), le Jockey Club accueille les propriétaires de chevaux de course et les amoureux du Turf, le Royal Aero Club les mordus d'aéronautiques. Même le chasseur de fantômes Harry Price dirige un Ghost Club. Quelques clubs n'existent que pour permettre aux gentlemans de jouer de l'argent aux cartes : le Portland, le Bagatelle et le Visconti Club, par exemple.

L'Athenaeum est "connu pour rassembler les grandes pointures des sciences et de la littérature, les artistes de génie, ainsi que les nobles et les gentlemans sachant se distinguer par un mécénat éclairé", alors qu'on dit des membres du Savile Club qu'"ils ne vous éliront que si vous êtes athée ou l'auteur d'un livre". Pour avoir la considération du Hemlock Club, vous devez avoir accompli quelque chose de "mémorable et hérétique", tandis que les membres du Savage Club apprécient tous les arts, en particulier celui de la vigne. Les membres du Travellers' Club doivent avoir voyagé à au moins 800 km de Londres. L'American Club aide les Américains expatriés à Londres. Les membres de l'Oriental Club doivent avoir servi aux Indes et ceux du Bath Club n'aiment tout simplement pas fréquenter les bains publics. Quant au Diogenes Club, il n'existe que pour fournir les services d'un club aux misanthropes.

On trouve des clubs pour ladies, notamment le University Women's Club pour les femmes diplômées d'université, le Lyceum Club pour les artistes et les auteurs au féminin. Quant aux "femmes et filles d'hommes distingués" qui sont membres de club de gentlemans, elles ont accès à leur pendant féminin comme le Ladies' Army and Navy, le Ladies' Carlton et le Women's Press Club.

*Barman

Cf. East End (p. 48).

*Mendiant

Cf. East End (p. 48).

*Bobby

Cf. North London (p. 50).

Expert

Cf. South London (p. 54). Vraisemblablement rattaché au Museum, à la Burlington House, ou à l'Imperial Institute de Kensington.

Fils à Papa

Cf. Westminster (p. 41). Dans le West End, les meilleures fêtes ont lieu dans les hôtels du Savoy, du Carlton et du Claridge. Pour les meilleurs spectacles, c'est dans les théâtres de l'Adelphi, du Vaudeville, du Lyceum, de l'Apollo, du Lyric, du Globe, ou du Palace. Les boites de nuit n'ont pas la même classe que celles proche de Piccadilly, mais certaines, le long de Regent Street, restent très recommandables... à moins de se sentir d'humeur aventureuse, au point d'essayer celles de Soho ou de Chelsea.

Courtier

Cf. la City (p. 38). S'il n'a pas jeté son dévolu sur la City, c'est ici qu'il vit et se divertit.

*Factotum

Cf. South London (p. 54).

Membre d'un Club

Cf. Westminster (p. 41). Un certain nombre de clubs à la réputation sans tache se trouvent, malgré tout, dans le West End.

*Inspecteur

Cf. Westminster (p. 41).

Glandeur

(La Patente, Règle spéciale du Bouquiniste ou du Dilettante)
Il est un peu trop bien habillé : sa veste de costume sur mesure cache une chemise bon marché et ses chaussures italiennes ne datent pas d'aujourd'hui. Ses cheveux sont gominés et son sourire, mielleux. Il fume et préfère prendre son café dans un établissement étranger. Il lit des livres usés jusqu'à la corde et dont les titres sont en langues étrangères. Il voit les allées-et-venues des gens et les gens qui vont-et-viennent savent où on peut le voir (La Patente).

Il peut être un poète, un américain, ou toute autre personne qui n'a pas forcément le sens des réalités. Il flâne le long de Charing Cross Road, se balade en pleine nuit dans le métro de l'Embankment, ou refourgue d'étranges sachets à Notting Hill. Il peut passer des heures dans la gare de Paddington, ou dans Victoria Station, à admirer les trains ou les étals des bouquinistes. Ses activités exactes peuvent varier du tout au tout selon le moment, ses envies et sa personnalité.

Si vous le souhaitez, il peut vous dire ce qu'il a vu en ville, si possible autour d'une bonne bouteille. Il en a peut-être vu beaucoup, mais n'a jamais participé.

Interne en Médecine

Cf. East End (p. 48). Dans le West End, sans doute affecté au Charing Cross Hospital de Hammersmith, au St. Mary's Hospital de Marylebone, ou à l'University College Hospital de Bloomsbury.

Prostituée

(Négociation, Connaissance de la Rue)
Quels que soient son âge et son apparence, la prostituée fait partie du décor londonien. Les call-girls de luxe reçoivent chez elles, dans leur demeure de Notting Hill ou de St. John's Wood, ou encore dans des bordels très discrets et d'autant plus luxueux. Certaines sont de mèche avec les hôtels près de Paddington Station. D'autres, enfin, font commerce de leur corps dans les rues ou à l'abri des porches de Soho et des Seven Dials.

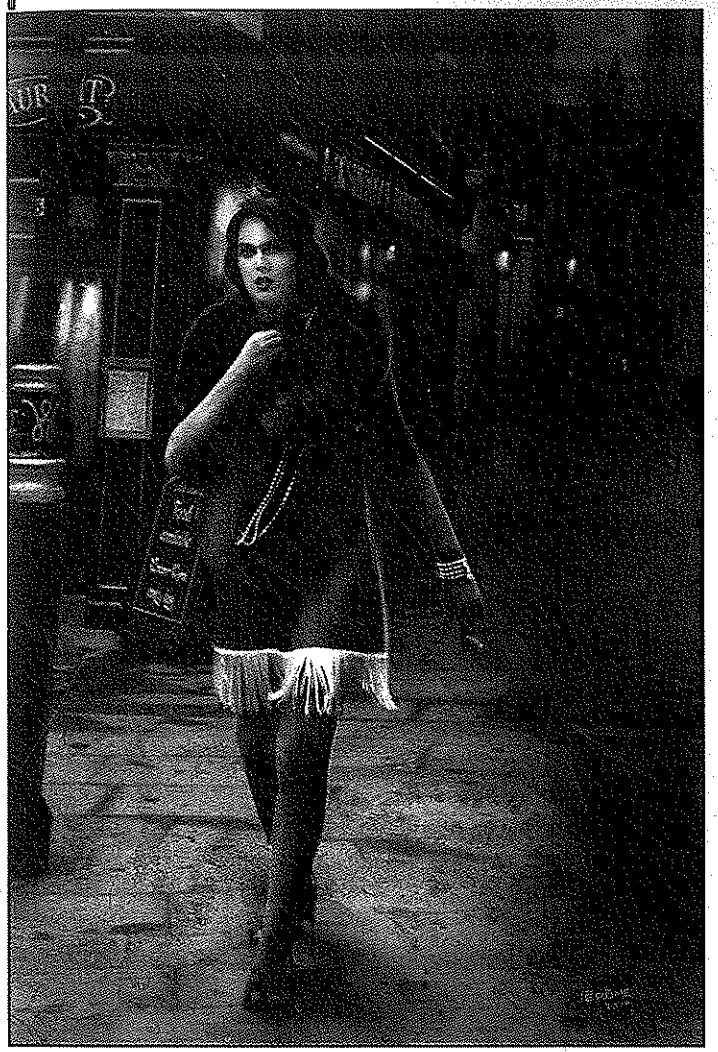
Les prostituées sont plutôt réticentes à l'idée de gâcher leur précieux temps à parler avec vous, alors qu'elles pourraient le passer à attirer le chaland : vous devrez faire en sorte que cela en vaille la peine (Négociation). En revanche, elles ne sont pas du genre à respecter une quelconque clause de confidentialité : elles peuvent vous raconter toutes sortes d'histoires sur toutes sortes de gens, dont la plupart seront aussi surprenantes que vraies. Elles peuvent aussi être engagées pour paraître à votre bras dans divers lieux (Connaissance de la Rue) et d'autres prestations du genre. Bien sûr, elles sont toujours prêtes à vous en donner pour votre argent : ainsi, un Chasseur de Livres peut les utiliser pour faire remonter un message jusqu'à leur souteneur ou même leur clientèle.

Radical

Cf. North London (p. 50). On est plutôt du genre radical à tendance rouge dans le West End : Bloomsbury et Chelsea sont envahis par les socialistes. Sans parler des nombreux immigrés de Soho, de Fitzrovia et d'ailleurs qui, eux aussi ont le sang chaud et des opinions politiques bien tranchées.

Scribouillard

Cf. la City (p. 38). Peut-être couvre-t-il la première d'une pièce de théâtre ou un autre événement du genre, à moins qu'il ne rôde à Soho en quête d'une histoire assez sordide pour faire la une.



**Domestique*

(Négociation, Niveau de Vie, Réconfort)

Toute maison londonienne qui se respecte a au moins un – et idéalement quatre ou cinq – domestique(s), depuis la simple "femme à tout faire" jusqu'à l'équipage de bonnes, serviteurs et chauffeurs. La plupart vivent encore "dans les murs", mais un nombre croissant d'entre eux ont leur propre logement près de la Tamise ou dans l'East End.

S'entretenir avec un domestique sur un pied d'égalité n'est possible qu'avec un Niveau de Vie adéquat, de 1 (la dernière des bonnes) à 4 (un majordome ou un valet). Les domestiques ont en quelque sorte une plus grande conscience des classes sociales que leurs maîtres. Ils snobent les petits et la bouclent devant les puissants. Ceci dit, quelques billets peuvent faire des merveilles (Négociation), s'ils sont présentés avec tact et élégance (Réconfort).

Les domestiques se croisent très souvent les uns les autres sur les marchés, dans les boutiques ou les blanchisseries. Ils partagent les dernières nouvelles et les nombreux secrets d'alcôves de toutes les grandes maisons, mais sont plus volontiers intéressés par les commérages concernant les familles des autres plutôt que celle de leur employeur.

**Camelot*

Cf. South London (p. 54).

Indicateur

Cf. South London (p. 54). Ils hantent les pubs de Charing Cross Road ou de High Holborn, ou font simplement le planton devant les établissements de ventes aux enchères de Bond Street.

Rumeurs du West End

• Un homme étrange, portant des lunettes aux verres fumés, est entré dans deux ou trois établissements du Strand pour demander le chemin de "l'échoppe de Maître John Denley, afin de lui porter quelques ouvrages". Son accent est très prononcé et ses manières à la fois arrogantes et distantes. Il marche en boitant fortement. Jusqu'à présent, personne n'est parvenu à lui faire comprendre que John Denley a fermé sa librairie occulte de Catherine Street en 1840 et qu'il est mort en 1842.

• Une cabale de bibliothécaires a caché une "bibliothèque secrète" parmi les rayons du British Museum. Ces bibliothécaires sont les seuls à connaître le catalogue de ce fonds secret et ils rangent ces livres (souvent camouflés par de fausses couvertures) en suivant un classement apparemment impropre ou légèrement décalé sur les rayonnages de la Bibliothèque.

• Chirurgien, expérimentateur en électricité (il recourut à la galvanisation pour tenter de ranimer des cataleptiques), franc-maçon, amateur d'antiquités et expert en embaumement (il est l'auteur d'un ouvrage sur les momies), Thomas Pettigrew fut le bibliothécaire du Duc de Sussex, de 1818 à 1845. Son catalogue en trois volumes de la collection de Sa Grâce, le Bibliotheca Sussexiana, couvre seulement une portion du fonds total, en grande partie composé d'ouvrages théologiques et religieux venus du monde entier. Des maçons œuvrant dans la demeure (et la salle de chirurgie) que possédait Pettigrew sur Savile Row ont découvert dans un mur un manuscrit chiffré – la rumeur dit qu'il s'agit d'un addendum secret au Bibliotheca, listant des ouvrages blasphématoires que Pettigrew n'a pas fait apparaître dans son catalogue officiel – notamment le discutable et intriguant Manuscrit du Sussex.

• Ernest Maggs, un des propriétaires de la librairie Maggs Bros. Rare Books, souhaite utiliser le profit qu'il a tiré de la vente du *Codex Sinaiticus* au gouvernement soviétique pour déménager son établissement de Conduit Street vers Berkeley Square, à Mayfair. Plus précisément au n°50 de Berkeley Square, qui est resté inoccupé (malgré un prix et une situation attractifs, à seulement 300 mètres de Bond Street) depuis 1870. Néanmoins, avant de pouvoir parler de ce déménagement à ses associés, il doit être sûr et certain que "l'horreur suintante et sans forme" qui hante le troisième étage n'est plus. Elle a rendu au moins quatre personnes folles, tué deux hommes qui passaient la nuit là (un troisième a sauté par la fenêtre et s'est empalé sur la grille d'enceinte en 1879) et a été vue par de nombreux témoins, dont Lord Lyttleton, qui en 1872 fit feu sur elle à l'aide d'un fusil à pompe chargé de pièces de six-pence en argent.

L'East End

L'East End londonien s'étire jusqu'à Blackwall, sur la Tamise, mais commence à la limite de la City. En fait, les "Bow Bells" (les cloches de l'église St Mary-le-Bow, au son desquelles tout vrai Cockney se doit d'être né) se trouvent à Cheapside, dans la City. Jack l'Éventreur tua une de ses victimes (Catherine Eddowes) dans la City, à Mitre Square, mais les autres laissèrent une piste ensanglantée qui remontait vers l'Est. L'East End était à l'origine un terrain marécageux hors des murs de la ville, qui fut petit à petit asséché par le premier "Black Wall" (lit de la Tamise aménagé par les Saxons, ndt). Depuis l'époque médiévale, l'East End est le lieu où Londres déverse son sang, sa puanteur et ses morts : on y trouve partout tanneries, abattoirs et décharges. Les docks et les canaux sont sources d'emplois, mais aussi d'accidents et de fièvres. Les bateaux charrient des lots de marins et d'ouvriers étrangers et tout autant de prostituées et de voleurs britanniques. Les rades et les cabarets prolifèrent, tout comme les partis radicaux et les cultes dissidents. Les habitations et les rues étaient déjà exiguës à l'époque élisabéthaine. Avec les usines, les réseaux du gaz et les foyers de travail bâtis durant l'ère victorienne, les choses n'ont fait qu'empirer. L'East End a pour surnom "les Abysses".

Son million d'habitants – dont 100 000 Juifs et 200 000 autres immigrés – vivent dans des taudis surpeuplés, misérables et qui ne sont pas très différents de ceux où l'Éventreur a frappé cinquante ans auparavant : Shoreditch (un haut-lieu de la prostitution depuis le XVIIe siècle), Bethnal Green (célèbre dans le monde de la boxe et des sports de combat depuis le XVIIIe siècle), Stepney (lieu du "Siege de Sidney Street" en 1911 et de la "Bataille de Cable Street" en 1936), Limehouse (par où l'opium et la cocaïne arrivent à Londres), Poplar (le quartier le plus pauvre de toute l'Angleterre), Wapping (et son "Dock des Exécutions", où les pirates étaient pendus au moyen d'une chaîne) et le fameux Whitechapel de l'Éventreur. Les docks de Londres dominent l'Île aux Chiens. Si ce fut autrefois un refuge marécageux pour les hors-la-loi et les parias, l'endroit est aujourd'hui un carrefour où transite 40% du commerce Britannique.

Architecture : Nicholas Hawksmoor, un protégé du grand Christopher Wren, conçut et édifia entre 1711 et 1733 pas moins de six églises (dont trois dans l'East End). Fortement influencé par l'architecture de l'Antiquité et de la Renaissance, Hawksmoor mêlait les styles classique et égyptien à ses œuvres.

La Patente : Le Boundary Estate (litt. "le domaine de la banlieue") de Bethnal Green est l'ensemble des tout premiers "habitats à loyer modéré" de Londres. Il a été construit sur le site de ce qui fut autrefois le bidonville le plus pauvre et le plus horrible de Londres, l'Old Nichol Rookery, nommé ainsi à cause de ses nombreuses enseignes à la gloire de la bière "Old Nick" (ou à cause de John Nichol, qui possédait là sept maisons en 1680).

Les piliers de la St. Matthias' Old Church, à Poplar, sont d'anciens mâts de navires indiens.

Loi : En 1811, John Williams, dont on dit qu'il avait une apparence singulièrement "serpentine", fut arrêté dans une auberge de Wapping, le Pear-Tree Inn. Il avait brutalement assassiné deux familles sur la Grand Route de Ratcliff, à l'aide d'un marteau et d'un rasoir. Après avoir été retrouvé pendu dans sa cellule, il fut décapité et enterré – avec un pieu dans le cœur - au carrefour de Cable et Cannon Streets. Son crâne se trouve aujourd'hui à la Crown and Dolphin Tavern, tout près de St. George in the East, une des églises bâties par Hawksmoor.

Occultisme : Selon Marcellus et Procope de Césarée, "Brittia" était l'Île des Morts, consacrée à Pluton et Proserpine. L'Île aux Chiens en était le Cerbère, à l'embouchure de la Tamise. La flotte égyptienne qui apporta la Pierre de Scone en Irlande fit halte ici et érigea un temple à la gloire du dieu-chacal Anubis. Une Horreur Chasseresse squelettique y apparaît de manière récurrente.

Le Dr. Samuel Falk, surnommé le "Baal Shem de Londres", vécut à Wellclose Square, dans les Tower Hamlets, de 1742 à 1782. Kabbaliste et alchimiste, il fut peut-être à l'origine de la légende du "Golem de Limehouse" et initia William Blake à la mystique de Swedenborg. Il fut peut-être aussi l'auteur de certains des Manuscrits Chiffrés de l'Aube Dorée. On est en revanche certain que le Baal Shem comptait Swedenborg, Cagliostro et Saint-Germain au nombre de ses relations. On prétend que son trésor est enseveli dans la Forêt d'Epping, dans l'Essex.

Mythe de Cthulhu : L'Oeil de Byatis scrute tout depuis Whitechapel (cf. p. 93).

Quelque part sur Leamouth Road, dans Poplar, vivent les 200 membres consanguins de six familles incroyablement repoussantes. La matriarche de la famille Turner (qui descend d'Anne Turner, pendue pour sorcellerie en 1615) cherche dans l'East End un lieu propice au mariage de son petit-fils avec Yog-Sothoth.

Le quartier "lascar" (c-à-d. malais) de Pennyfields, entre Limehouse et Poplar, vit dans la terreur une fois la nuit tombée : un clan étendu de Tcho-Tchos (déplacé par les révoltes birmanes de 1930) marque son territoire avec une cruauté abjecte.

Contacts dans l'East End

*Barman

(Négociation, Niveau de Vie 1-3, Histoire Orale)

Un barman a toujours les manches retroussées (et parfois un gilet aux couleurs criardes) et ne vous sert que ce qu'il voudra bien vous servir (Négociation). Ne commandez jamais rien de ridicule ou d'américain : si vous voulez un cocktail, vous n'avez qu'à aller en boite de nuit ou en enfer. Fier d'appartenir aux classes laborieuses, il respecte les rupins et les gentlemans, mais ils ne sont ni son genre, ni ses amis (Niveau de Vie 1-3). Pour ses pairs, ses potes, ses vrais clients, il est à la fois un sage, un juge, un prêtre confesseur et un pilier de la communauté. (Et dans certaines communautés, il fait aussi office de gros bras, de "fourgue" et de fossoyeur officieux.) À Londres, chaque coin de rue a (ou devrait avoir) son pub.

Il restera discret sur la vie privée de ses ouailles, mais parlera plus volontiers des problèmes étrangers à son établissement ou à ses patrons (Histoire Orale). Il est au courant de nombreuses histoires glauques mais, à l'instar d'un prêtre ou d'un médecin, il ne se laissera pas tirer les vers du nez sans une bonne raison.

*Mendiant

(Empathie, Négociation, La Patente)

En cette époque de Grande Dépression, les mendiants sont plus nombreux qu'auparavant, trop même, dans des quartiers très populaires comme l'East End. Miteux et mal rasés, ils parviennent d'une façon ou d'une autre à baisser les yeux devant les gens respectables, tout en les gardant grand ouverts pour ne pas rater une opportunité. Les mendiants ont leur coin, un territoire bien défini. Connaître Londres par cœur, c'est aussi savoir qui fait la manche et à quel coin de rue (La Patente).

Ils voient beaucoup de choses, plus ou moins utiles, plus ou moins fiables. Quelques pièces suffiront pour obtenir votre lot d'informations (Négociation), mais une oreille attentive vous sera nécessaire pour faire le tri (Empathie). Le plus grand avantage des mendiants est peut-être leur forme particulière d'invisibilité urbaine : même quand vous faites mine de ne pas voir un mendiant, n'oubliez jamais que lui, lui, vous voit encore.

*Bobby

Cf. North London (p. 50).

*Factotum

Cf. South London (p. 54).

Égoutier

(Niveau de Vie 0-2, La Patente)

Soldats anonymes, les égoutiers s'occupent de la maintenance du système d'évacuation des eaux usées. Ils portent leurs cuissardes épaisses et leurs cabans bleus, été comme hiver. Ils se déplacent aussi bien dans de gigantesques tunnels creusés durant l'Ère Victorienne, que dans des trous de souris ou sous d'inquiétantes voûtes médiévales. Ils y charrient la boue, déblayent les ordures et nettoient les grilles, tout en évitant de trébucher sur les conduites de gaz, les rats ou toute autre horreur qui rampe ou qui grimpe. Un sale boulot qui pue et vous brise le dos et dont la seule récompense est d'être ignoré et méprisé par les gens respectables.

Ceux qui connaissent bien la ville (La Patente) connaissent les points d'où les égoutiers émergent aux lueurs de l'aube ou du crépuscule : les stations de pompages de Greenwich et d'Abbey Mills, les tunnels principaux qui remontent à la surface des rues, ou les portails verrouillés le long de la Tamise.

Les égoutiers savent ce qui a été trouvé dans les égouts et qui y a disparu. Ils connaissent le labyrinthe sans fin des souterrains londoniens. Les égoutiers ne vous parleront pas s'ils pensent que vous les prenez de haut (Niveau de Vie 0-2), mais il arrive malgré tout à ces pauvres bougres de desserrer les dents – surtout s'ils ont vu quelque chose LA, EN-BAS et que vous pouvez les éclairer sur le sujet.

Fossoyeur

Cf. North London (p. 50). Vraisemblablement dans les cimetières de Victoria ou des Tower Hamlets.

*Inspecteur

Cf. Westminster (p. 41).

Interne en Médecine

(Niveau de Vie 3+, diverses compétences, Règle spéciale de l'Aliéniste ou du Médecin)

Surmené et en manque de sommeil, jeunesse sacrifiée au nom d'Hippocrate et de tout ce qui pourrit, l'interne en médecine est un grouillot et un bouc-émissaire qui doit se salir les mains avec tout ce qu'on peut trouver d'ensanglanté, de dégoûtant et de vil dans un hôpital. Un jour, il sera un médecin respectable, avec un beau cabinet sur Harley Street, mais pour l'instant il n'est que l'ombre d'un homme, avec un regard de poisson mort et une barbe de trois jours.

Vous le connaissez peut-être grâce à l'ami d'un ami, ou quelque chose du genre (Niveau de Vie 3+), ou par le biais de votre réseau professionnel, si vous-même êtes dans le milieu médical. Dans l'East End, on pourra le trouver au London Hospital. Ou dans ses environs, en train de s'acheter un en-cas et des cigarettes, ou de faire une pause café. Ensuite, c'est "retour au front".

Il est au courant de toutes les maladies étranges, folies inexplicables et blessures graves traitées dans son pavillon et il peut se renseigner auprès de ses confrères pour tout ce qui relève des autres services de l'hôpital . Ce qu'il vous dira dépendra de lui, mais aussi de votre approche : du bakchich discret (Négociation) à la curiosité affable (Réconfort) en passant par la complainte du "j'ai mal, docteur" (Histoire Orale) ou votre éventuelle supériorité dans la hiérarchie médicale (Règle spéciale de l'Aliéniste ou du Médecin). En cas de coup dur, il pourra peut-être poser quelques points de sutures (Premiers soins) ou (dans certains pavillons ou avec certains patients) fournir un de ces "remontants" qui évitent la tremblote (Connaissance de la Rue).

Prostituée

Cf. West End (p. 44). Moins chics que celles du West End, les filles de l'East End tiennent plus souvent de l'épouvantail que de la "belle de nuit". Certaines danseuses de cabaret et serveuses de bar finissent leur nuit de travail par des passes avec ce qui ressemble dans le coin à la crème de la clientèle. Dans bon nombre d'établissements, une carte et quelques Livres Sterling sont en général suffisantes pour obtenir toutes sortes de "privilèges en coulisse".

Gros Bras

(Connaissance de la Rue, Règle spéciale du Faussaire)

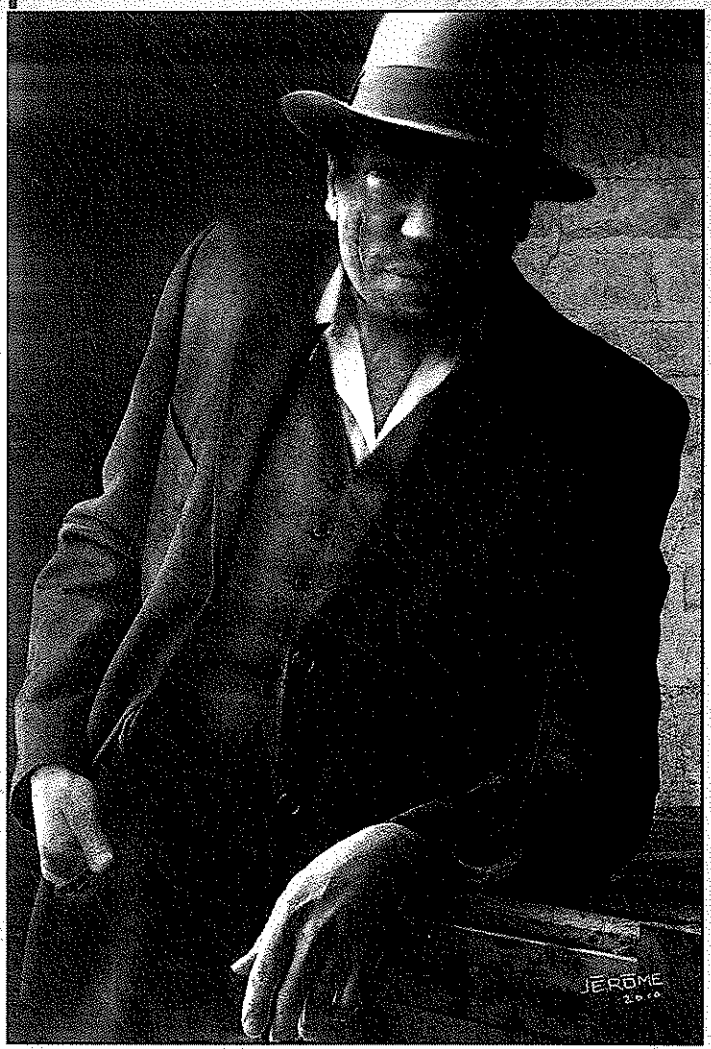
La spécialité des gros bras est de transformer la violence en argent. Cet argent peut venir d'un employeur. Ou d'un étranger. Peut-être les deux. À Londres, la violence se pratique toujours à coups de bons vieux instruments émoussés. Les immigrés et les marins ont un faible pour les couteaux, mais un poignet brisé permet en général de refroidir ce genre d'enthousiasme pour les armes blanches. Les armes à feu sont pour les pros, surtout pour ceux qui frayent en marge de la loi, comme par exemple les Chasseurs de Livres.

On peut trouver les gros bras chez eux, en train de se détendre, ou chez quelqu'un d'autre, en train de se détendre sur lui. Déterminer qui est à quel endroit dépend de votre Connaissance de la rue. De même pour juguler d'hypothétiques violences contre votre personne. En général, les gros bras ne parlent jamais de leurs employeurs ou de leurs missions, mais peuvent discuter avec vous des "échos de la rue", tant que vous n'êtes ni un flic, ni une cible. Ils peuvent, s'ils vous font confiance, vous apprendre qui engage, qui n'assure pas et qui cherche à déménager de la marchandise.

Avec une dépense en Connaissance de la Rue et une motivation suffisante, on peut même recruter un ou deux gros bras pour quelque récupération de livres à la volée ou pour toute autre tâche du même goût.

*Domestique

Cf. West End (p. 44).



**Camelot*

Cf. South London (p. 54).

Rumeurs de l'East End

• Un artiste du cercle de Jefferey Yeovil (cf. p. 81) a découvert un nouveau "talent" - un jeune attardé mental de Limehouse qui chante de la poésie en prose lors de transes très particulières. En tant que Chasseurs de Livres de haut vol, vous reconnaissez les deux premiers vers de ces "déclamations extatiques". Il s'agit des titres de deux fragments perdus d'un essai de Thomas De Quincey (intitulé Suspiria de Profundis, ndt) : "Mais si je me suis soumis avec Résignation, au moins ai-je cherché Ce Qui Ne Peut Être Trouvé — tantôt dans les Déserts Arabes, tantôt dans la Mer" et "Ô, Ange, que ton Mépris Angélique chasse ces Chiens qui viennent me scruter de leurs Yeux Étranges". Le garçon raconte : "une vieille femme aveugle m'a montré les papiers et m'a écrit les mots sur la langue avec des charbons ardents".

• Des "antiquaires", si blonds et si "teutoniques" qu'ils en deviennent suspects, écument Wapping, Poplar et Tower Hamlets à la recherche de "livres hébreux". Peut-être que l'Ahnenerbe a décidé de mettre la main sur le trésor caché du "Baal Shem de Londres" - des documents kabbalistiques et alchimiques, dont Falk avait ordonné par testament "qu'ils soient mis en sécurité, mais jamais ouverts, ni parcourus". Étant donné que la seule personne à avoir jamais vu ces documents depuis 1782 – à savoir Aaron Goldsmid, l'exécuteur testamentaire de Falk – est morte le lendemain, autant dire que l'Ahnenerbe a peu de chance de faire la différence entre des faux et les documents authentiques.

• Un hangar de Bethnal Green abrite une caisse apparemment oubliée de tous et qui contiendrait du chagrin – le cuir de requin utilisé en reliure - d'excellente qualité et en parfait état. (Bien que vous n'envisageriez jamais ce genre d'arnaque, avouez qu'une reliure faite d'une matière aussi exotique et coûteuse serait un excellent moyen de vendre un volume médiocre ou contrefait à un acheteur crédule.) Étrange coïncidence, le type qui est tombé sur cette caisse est aussi tombé sur un traîne-savates qui dormait dans le hangar – et dont les bras et les jambes étaient couverts de traces de morsures. Ce traîne-savates était vraisemblablement dérangé, car il assurait que ses membres étaient encore intacts la veille – mais n'importe qui aurait pu voir que ces morsures avaient cicatrisé depuis des années.

• Outre des piles de magazines pornographiques à l'état et au contenu douteux, un vendeur miteux de la Gare de Liverpool Street propose des ouvrages du 18ème et 19ème siècles. Ces livres sont dans des états de conservation variables : certains ont l'air tout juste sorti de chez l'imprimeur, tandis que d'autres sont souillés et mangés par les vers et la poussière. De temps à autre, un manuscrit relié en peau humaine fait son apparition sur l'improbable chariot à livres de ce vendeur. En général, l'œuvre traite de quelque sujet inquiétant ou contient de la poésie extrêmement troublante. Le chariot peut se trouver n'importe où dans la gare et la station de métro, car son propriétaire change régulièrement d'emplacement pour ne pas attirer l'attention de la police. Aussi discret que crasseux, il ne parle pas un mot d'Anglais et n'accepte que les pièces en argent.

North London

À la différence de l'East End et du West End, North London n'a pas un caractère vraiment marqué et n'a jamais été typique en quoi que ce soit. Il s'agit d'un vaste ensemble de quartiers semblables les uns aux autres, dont la pointe sud se trouve à Clerkenwell (la "Petite Italie" londonienne, centre de l'agitation communiste) et qui s'étire de Regent's Park, à l'ouest, jusqu'à Victoria Park, à l'est. Islington et Hackney sont les quartiers de la classe laborieuse, avec des poches grandissantes de pauvreté et de violence, dans le style de l'East End. Les canaux et les voies ferrées ont donné naissance à Camden Town, qui abrite dorénavant les immigrés Irlandais et Grecs. On trouve des "colonies d'artistes" à Hampstead, tout près de Heath et l'Arsenal Football Club a son stade à Highbury, autrefois propriété des Chevaliers de l'Ordre Hospitalier.

Archéologie : Boadicée repose sous la Plate-forme 10 de la Gare de King's Cross, à l'endroit où elle se suicida après sa dernière bataille contre les Romains. Jusqu'en 1830, King's Cross était connu sous le nom de Battlebridge (litt. "le Pont de la Bataille").

On a découvert en 1894, au sommet de la colline de Parliament Hill, dans Hampstead Heath, un tumulus de l'Age de Bronze – il était vide.

La Patente : Dans les pubs de Highgate, il existe un rituel de beuverie durant lequel les clients doivent "jurer sur les cornes". Cette coutume remonte au moins à 1638, quand Highgate était une halte importante sur la route des bouviers qui menaient leurs bêtes jusqu'aux abattoirs londoniens.

Occultisme : Un trésor fabuleux repose dans le puits de Camlet Moat, à Barnet. Il a un rapport mystique avec Guenièvre.

C'est un architecte franc-maçon, John Nash, qui a conçu Regent's Park, près de Primrose Hill. C'est là qu'en 1687 trois hommes assassinèrent (ou plutôt, furent accusés d'y avoir assassiné) Sir Edmund Berry Godfrey. En 1792, le poète Iolo Morganwg fonda un Ordre Druidique sur cette colline.

Psychanalyse : Colney Hatch, à Barnet, est avec ses 3 500 patients le plus grand asile de fous de tout Londres. Le tout nouvel asile psychiatrique de St. Luke a ouvert à Muswell Hill, en 1930. L'autre grand asile de Londres, Hanwell, se trouve dans la banlieue du même nom.

Connaissance de la Rue : Le clan Sabini règne sur la pègre de Clerkenwell et Holborn, ainsi que sur le racket des jeux dans tout le West End, tandis que le clan White dirige Islington et King's Cross.

Mythe de Cthulhu : Crouch End est un quartier bourgeois très tranquille du district de Hornsey... et une "zone d'effroi" sous l'emprise du Grand Cornu, un des incarnats de Celui Qui Attend. Le nom "Hornsey" signifie "Horned Island" (litt. "L'Île aux Cornes") et un homme-bouc fantomatique hante les quais et les passerelles de la Gare de Crouch End, sur la Ligne Nord. Cette gare fait partie d'un grand programme de rénovation. Elle est fréquemment fermée pour des travaux d'agrandissement. Soixante ouvriers ont disparu dans un tunnel suite à un accident provoqué par plusieurs trains mal aiguillés qui sont arrivés en gare de Crouch End pendant les travaux.

Le principal foyer de *tylwyth corachaidd* à Londres se situe à l'est de Clerkenwell.

Le Club des Sept Rêveurs se réunit dans une maison abandonnée sur Gray's Inn Road. L'un des membres est mort et deux autres sont devenus fous.

Contacts à North London

Artiste

Cf. West End (p. 44). À Hampstead. Ou tout du moins "de passage à Hampstead".

**Barman*

Cf. East End (p. 48).

**Mendiant*

Cf. East End (p. 48).

**Bobby*

(Jargon Policier)

Le Bobby bat le pavé, son casque allongé sur la tête, sa houppelande sur les épaules, armé de son sifflet et de sa matraque. Il est flegmatique, sans imagination et méthodique. Tandis que la Grande Dépression empire, la police londonienne adopte de plus en plus une mentalité de meute ("nous contre le monde entier"). Néanmoins, de nombreux Bobbies incarnent encore cette présence bienveillante et ce service de proximité qu'ils représentaient dans les décennies précédentes. D'autres, bien sûr, succombent au cynisme ou à la corruption. La compétence Empathie pourra être utile pour trier le bon grain de l'ivraie.

Dans certains cas, évidemment, le genre de Bobby qui se présentera n'aura aucune importance, tant qu'il aura un casque et un sifflet. Dans d'autres cas, vous pourrez grappiller une ou deux informations : "Pour l'instant messieurs, je ne vous conseille pas de descendre vers Finsbury Circus : un meurtre a eu lieu et le corps n'a pas encore été emmené". Dans l'éventualité improbable où vous vous seriez montrés dignes de l'amitié de la police (ou dans l'éventualité plus vraisemblable où vous seriez face à un Bobby à la vision beaucoup moins prude et puritaine des choses) vous pourrez utiliser le Jargon Policier dans toute sa splendeur pour profiter de tous les détails inaccessibles aux badauds.

**Factotum*

Cf. South London (p. 54).

Joueur Professionnel

(Connaissance de la Rue, Règle spéciale du Dilettante ou du Faussaire)

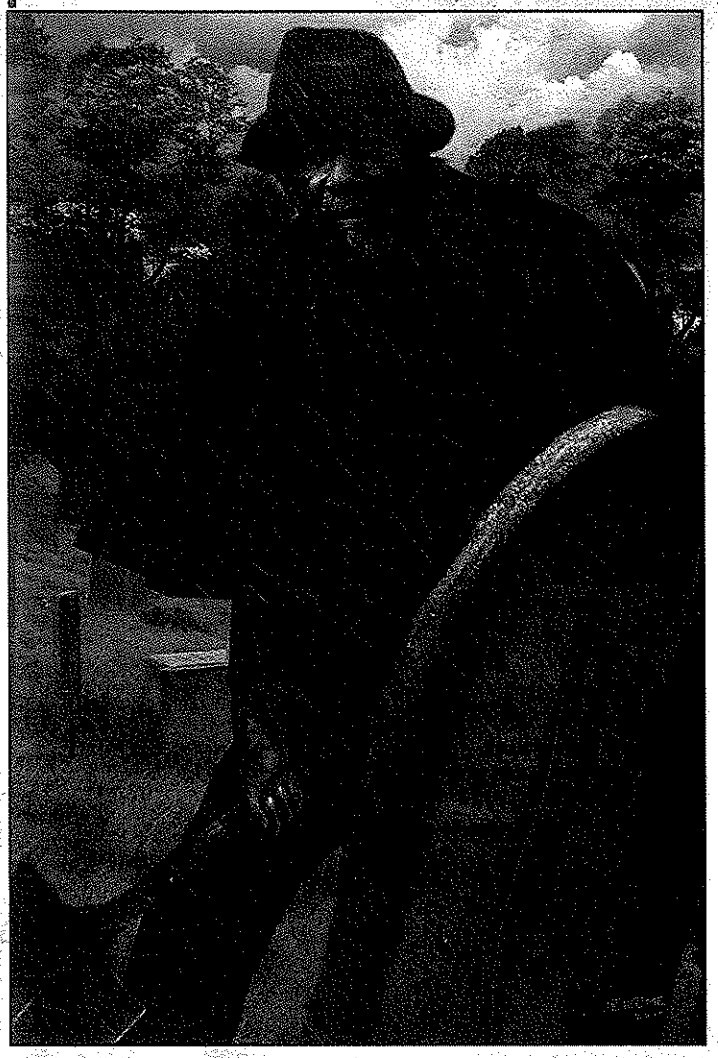
Entre les courses, la boxe, les dés, les cartes et les loteries, un joueur pro a de nombreuses opportunités pour tester sa chance. On trouve toutes sortes de joueurs professionnels, du jeune aristocrate indolent qui peut miser le salaire annuel d'un ouvrier en une seule journée aux courses (Règle spéciale du Dilettante) au racketteur avide qui organise des tables illicites dans l'arrière-salle d'un local (Règle spéciale du Faussaire). Ils ont tous en commun une tendance à fuir les situations plus qu'incertaines et le désir ardent de profiter des opportunités plus que certaines.

Les joueurs de cartes peuvent vous faire accéder à leur cercle de jeu et parfois à ceux de leurs collègues et rivaux. Il en va de même avec les pros des jeux de dés. Les fous de boxe et des chevaux échangent sur les particularités des entraîneurs et de leurs poulains. Tous les joueurs professionnels ont des légendes incroyables à raconter au sujet de leurs pairs et ils partagent des superstitions qui, après tout, pourraient finalement pas n'être que pures foutaises. Savoir manipuler le hasard, attirer la chance ou donner la poisse est toujours utile, surtout lorsqu'il s'agit d'affronter un adversaire coriace ou Dame Fortune en personne.

Fossoyeur

(Négociation, Histoire Orale, Réconfort, La Patente)

Les gardiens, les fossoyeurs et quelques "amoureux des vieilles pierres" un peu spéciaux sont les seules personnes qu'on trouvera en permanence dans un cimetière londonien (North London, Abney Park et Highgate). Enfin, les seules personnes vivantes, bien sûr. Ils ont des allures de taupes, de fouines ou de corbeaux. Ils tendent à rester repliés sur eux-mêmes et ne se mêlent que rarement aux vivants. Remonter jusqu'à eux et comprendre leur mode de vie nécessitera une longue observation (et La Patente). Leur soutirer des informations demandera, en général, un peu d'argent (Négociation) ou une longue et inconfortable conversation ponctuée de silences (Histoire Orale). Les cimetières liés à une église ont en général un recteur ou tout autre responsable du genre, même s'il ne s'occupe plus des enterrements. La Règle spéciale de l'Ecclésiastique, ou un prétexte portant sur l'Architecture ou l'Histoire pourront constituer de bonnes approches.



Ceux qui passent un temps considérable dans les cimetières peuvent vous apprendre toutes sortes de choses sur les morts : pas seulement leur identité et où ils sont enterrés, mais aussi qui les visite, ce que leur pierre tombale peut cacher... et qui vient se promener la nuit. Utilisez Réconfort, sachez montrer patte blanche et vous aurez droit à toute une panoplie d'histoires de fantômes, de goules, de ressuscités et autres créatures morbides.

**Inspecteur*

Cf. Westminster (p. 41).

Glandeur

Cf. West End (p. 44). Peut-être un habitué de Hampstead, ou tout du moins de Golders Green. Peut aussi fréquenter une grande gare ferroviaire : King's Cross, St. Pancras, ou Euston dans North London, Paddington ou Victoria dans le West End, Liverpool Street Station dans l'East End, ou Waterloo dans South London.

Interne en Médecine

Cf. East End (p. 48). À North London, travaille vraisemblablement au Royal Free Hospital de Hampstead.

Prostituée

Cf. West End (p. 44). À Islington, avec un client, ou peut-être à Highbury. Les gares ferroviaires et leurs hôtels sont toujours d'excellents endroits où chercher une fille : demandez au concierge et donnez-lui quelques billets (Négociation ou Connaissance de la Rue).

Radical

(Flatterie, Règle spéciale de l'Agent de Collection)

Il est fasciste, communiste, immigré, irlandais, juif, tout ce que vous voudrez. Le radical a l'œil fou et, souvent, le cheveu en-bataille – car il est bien connu que le peigne et le rasoir sont des outils au service de l'oppresseur. Par solidarité, il s'habille comme les ouvriers, ou porte des vêtements peu chers mais chauds. Il(ou elle) ne se défait jamais de ses pamphlets/tracts d'informations pour les immigrés/manifestes, ni de sa haine. Il fréquente les locaux de son mouvement, les manifestations bruyantes, les happenings d'art engagé et les débits de boisson populaires. La seule chose qu'il/elle haïsse plus que le système des classes (ou les Juifs, ou les banquiers, ou les marchands d'armes) , ce sont les aveugles qui n'ont pas autant la haine que lui.

Faire parler un radical n'est jamais un problème. Le tout est d'arriver à le faire parler d'un sujet qui vous intéresse. Le meilleur moyen reste de se montrer enthousiaste pour la cause végétarienne/socialiste/eugénique qu'il défend (Flatterie). Les radicaux savent absolument tout de leur propre "nid" de contestataires ainsi que des coups fourrés ourdis par leurs rivaux ou les Services Gouvernementaux. Les fascistes peuvent vous dire qui sert d'espion aux soviets et les rouges, eux, connaissent tous les admirateurs d'Hitler à des kilomètres à la ronde.

Gros Bras

Cf. East End (p. 48). À North London, sans doute membre d'un gang bien établi, avec des ennemis, des allégeances et des intérêts un peu partout dans Londres.

**Domestique*

Cf. West End (p. 44).

**Camelot*

Cf. South London (p. 54).

Indic

Cf. South London (p. 54). Sans doute au comptoir d'un bar de Clerkenwell d'Islington; plus rarement au nord de la Gare de St. Pancras. Sauf si c'est jour de match à l'Arsenal, bien sûr.

Rumeurs de North London

• Un client un peu particulier cherche des affiches, des programmes ou des journaux datés 1867 ou 1868 qui évoqueraient les spectacles montés par Peter Giovanelli au Royal Alexandra Theatre (à Highbury).

L'Underground Londonien

L'Underground (litt. "le Souterrain"), ou encore "le Tube", est le système de métro londonien. Dans les années trente, il court sur environ 145 km de tunnels (d'une moyenne de 4 mètres de large et à 20 mètres sous la chaussée) – sans parler du nombre indéfini de tunnels abandonnés, bouchés ou inusités que plusieurs compagnies de métro concurrentes commencèrent à creuser dans les années 1860. Le sous-sol londonien abrite également une "Voie Ferrée Pneumatique" (la Pneumatic Railway), qui fut en service de 1863 à 1880, ainsi qu'un réseau postal électrique "sans chauffeur" (le Post Office Railway) pour transporter le courrier par voie souterraine. En 1933, ces compagnies émergent (littéralement) avec des lignes de bus et de trams, dans le cadre du London Passenger Transport Board - un grand programme de rationalisation et d'agrandissement du réseau des transports londoniens.

Le L.P.T.B. ajoute de nouveaux tunnels à trois lignes de métro (Piccadilly, Bakerloo et Northern Lines), installe l'électricité et de nouveaux rails sur deux autres (la Central Line et la Metropolitan Line) et en construit de nouvelles (St. John's Wood et Swiss Cottage; Highgate et East Finchley seront terminées qu'en 1941). Ce programme est aussi à l'origine d'une grande vague de fermetures de stations : les voies et les tunnels sont simplement laissés à l'abandon et les plateformes sont parfois plongées dans le noir. Down Street et York Road (fermées en 1932), British Museum (fermée en 1933), Brompton Road (fermée en 1934), St. Mary's Whitechapel (fermée en 1938) et Lord's (fermée en 1939), s'ajoutent aux six autres stations fermées (ou délocalisées) par ce remodelage de l'Underground londonien.

Dix-sept autres kilomètres de galeries techniques, pour l'acheminement du gaz, de l'eau, ou pour le pompage hydraulique courent sous Londres. Elles forment une épine dorsale (un tunnel en brique large de 2 mètres et à la moiteur insoutenable) qui court le long de l'Embankment (la grande digue qui épouse la partie nord de la Tamise, ndt.) et dont le cœur est une gigantesque station de pompage enfouie à quarante pieds de profondeur sous Piccadilly Circus. Les égouts de Londres se déploient sur 800 km. Certains remontent au XIIIe siècle, mais les plus grands et les mieux cartographiés datent de l'Ère Victorienne : ils sont faits de briques et forment des voûtes en ogive de 4 mètres de haut. (le reste du réseau se résume à des conduits secondaires, de 1,20 mètre de diamètre.). Les égoutiers les parcourent de long en large pour dégager les déchets solidifiés, mais ils y font aussi des découvertes incroyables – et, occasionnellement, ils y meurent.

Certains égouts londoniens étaient à l'origine des rivières qui, par la suite furent détournées, couvertes de briques et rayées des annales de la ville. Elles continuent d'affluer dans la Tamise par des conduits à moitié ensevelis, couverts de rouille ou simplement oubliés. La rivière à l'est de Tower Hill, sous Wapping, n'a absolument aucun nom. La "Black Ditch" (litt. "la Fosse Noire") sous Stepney et Poplar est du même genre. La Walbrook coule depuis Islington jusque sous Walbrook Street, dans la City. En 1866, des archéologues découvrirent dans le lit de cette rivière une grande quantité de crânes romains, sans doute décapités par Boadicée, ou par le préfet du prétoire Asclepiodotus. La Fleet a elle, au moins, donné son nom à une rue : Fleet Street. Des cochons sauvages survivent et évoluent dans cet égout à ciel ouvert et on rapporte qu'ils tuent et mangent tout ce qui peut croiser leur route. Toutes les rivières et tous les égouts de Londres sont, évidemment, infestés par des millions de rats, mais on y trouve également pléthore d'anguilles aveugles et des crapauds particulièrement résistants.

La Tyburn coule sous Westminster, en passant sous Buckingham Palace, Whitehall et la Maison du Parlement. En 1875, des ouvriers tombèrent sur des bains romains intacts longeant la Tyburn, à 12 mètres sous North Audley Street. Certaines parties de la Westbourne sont encore émergées, notamment la "Serpentine" de Hyde Park. Elle se jette dans la Tamise depuis Chelsea. À South London, la Neckinger prends sa source sous les vieux pavés de Bedlam et s'écoule en formant une grande courbe jusqu'à Bermondsey. Dans sa course, elle croise le Earl's Sluice - un ruisseau de l'époque médiévale, devenu depuis une rivière souterraine et dont le cours demeure presque invisible au sud de Rotherhithe. Ces deux cours d'eau proviennent de la River Peck, qui prend aujourd'hui sa source dans le Honor Oak Reservoir de Peckham - construit en 1909, il reste à l'heure actuelle le plus grand réservoir souterrain d'Europe.

South London abrite aussi un certain nombre de cavernes et de tumulus mystérieux. Les "marnières" sont des puits (d'une profondeur pouvant parfois attendre les 24 mètres) forés dans la craie et qu'on peut trouver un peu partout dans l'Essex et le Kent. Elles faisaient peut-être office de carrières de craie, de refuges pour échapper aux invasions danoises, ou d'observatoires astronomiques pour les Druides. La Caverne de Jack Cade, à Blackheath, compte parmi les plus grandes marnières : 18 mètres de profondeur pour 60 mètres de long. Elle fut redécouverte en 1780, transformée plus tard en lieu d'orgies (après la mort d'une jeune touriste due à "l'air nocif" de la caverne) et fermée par les autorités scandalisées en 1854. Son entrée tomba dans l'oubli jusqu'en 1939. Chislehurst, au sud-est de Londres, a son lot de marnières, mais reste surtout célèbre pour ses Grottes : des mines de silex creusées à l'origine par les Druides, puis agrandies par les Romains. Durant la Grande Guerre, l'Arsenal Royal de Woolwich (lui-même situé dans un labyrinthe de tunnels dont le forage commença dès 1716) utilisa les Grottes pour entreposer des munitions. Greenwich possède un Réservoir Naval désormais à sec (et recouvert de gazon en 1871) et au moins deux systèmes de conduits souterrains abandonnés : 120 mètres de tunnels prétendument "ensablés" sous Nightingale Lane et un autre réseau de tunnels reliant des tumulus de l'Age de Bronze, dans Greenwich Park.

ou ceux de E.T. Smith aux Cremorne Gardens (de Chelsea). Son intérêt se porte sur une exhibition en particulier, "Natator, la Grenouille Humaine", qui eut lieu dans ces deux salles de spectacles, mais qui fut apparemment retiré de l'affiche en 1869.

• Imre Szentes, un Communiste hongrois expatrié à Clerkenwell, collectionne tous les livres qu'il peut trouver concernant le cas d'Elizabeth Bathory. Cette nécromancienne et kidnappeuse est surnommée la "Comtesse Sanglante de Transylvanie." Il est prêt à offrir des sommes considérables pour acquérir les différentes éditions des deux livres écrits sur le sujet par le Père Laszlo Turoczy, Ungaria Suis Regibus Compendio (Nagyszombat, 1729) et Bathory Erszebet (Buda, 1744). Pourquoi un communiste exilé s'intéresse-t-il à un vampire mort ?

•En 1862, Dante Gabriel Rossetti enterra le seul exemplaire de ses poèmes dans le Cimetière de Highgate, avec le corps de sa femme Elizabeth Siddal, dont on dit qu'elle se suicida au laudanum après avoir fait une fausse couche. Par une nuit de 1869, un ami de Rossetti, le faussaire et maître-chanteur Charles Augustus Howell, exhuma le corps de Siddal. Il retrouva apparemment le livre de poèmes, mais ce dernier était partiellement dévoré par les vers. Il publia les poèmes sous son nom, mais cette usurpation le conduisit à sa perte. En 1890, Howell fut retrouvé à Chelsea, la gorge tranchée, une pièce de dix shillings dans la bouche. Aujourd'hui, Evander Corder, apprenti nécromancien aux velléités de poète, croit que l'œuvre publiée a été "coécrite par les morts" et il projette de recréer à Highgate une expérience similaire pour ses propres fins.

• Pour une belle liasse de billets, Paul Levaire, agent d'entretien à l'asile de Colney Hatch, peut acheminer des livres (ou tout autre type d'écrit) vers - ou depuis - la salle commune des patients. Et pour une liasse encore plus épaisse, il peut les acheminer vers – ou depuis - les chambres individuels des patients ou les casiers où leurs effets personnels sont mis sous clé. Son "service postal" couvre la pornographie, les journaux et notes compilés ou composés par les patients et toutes sortes d'œuvres inclassables.

South London

Si North London ne ressemble à rien de spécial, South London présente au contraire de nombreux visages et ce au moins depuis l'époque des Tudor, lorsque les combats de chiens et les théâtres ont commencé à fleurir à Southwark, sur les bords de la Tamise. Sous les Romains, Southwark était un lieu de sépulture. Sous les Stuarts, il s'agissait d'une colonie pénitentiaire (avec notamment la Prison de Clink-Street). Comme dans l'East End, on y trouve des docks importants (Rotherhithe, Deptford et Greenwich), des "marchés puants" (à cause des gaz, de la teinturerie et de la maroquinerie) et des bidonvilles miséreux (Bermondsey et Lambeth). Malgré la présence de l'Archevêque de Canterbury et de son Lambeth Palace, ce district a longtemps abrité des maisons de joie, des cabarets, des parcs de loisirs et Bedlam – surnom de l'Hôpital pour Lunatiques de St. Mary Bethlehem. L'asile fut déplacé dans la banlieue sud de Beckenham en 1920 et ses bâtiments de style 18ème restèrent vides jusqu'en 1936, date à laquelle l'Imperial War Museum y emménagea. La même année, le Crystal Palace de Sydenham fut réduit en cendres; "la guerre et le feu" déménagèrent à South London trois ans plus tard.

Archéologie : Greenwich Park était autrefois un temple de Diane. La Nécropole de Southwark abrite un complexe religieux comportant des autels à la gloire d'Isis et de Mars Camulus. (Ce second autel ne sera pas découvert avant 2002, mais d'ici là, il reste un excellent lieu de pillage pour les trafiquants d'antiquités.)

La Patente : Un des tunnels de l'Hydraulic Power Company va de la Tamise jusqu'à Tower Hill. Son entrée est sur Tooley Street, à Southwark. Il est fermé au public et pour ainsi dire oublié de tous.

L'hôpital St. Thomas, à Lambeth, a été bâti sur le site des Jardins d'Apollon, construits en 1788 à la gloire des "oubliés des deux sexes". Les autres Jardins de Lambeth célébraient Hercules, Pan et d'autres "dieux détestables de Priam", pour reprendre les mots de Blake.

Occultisme : Durant l'automne 1837, Spring-Heeled Jack ("Jack Talons-à-Ressort", selon la traduction française de l'époque, ndt.), un démon capable de bonds fantastiques, agressa des jeunes femmes à Clapham Common, Blackheath et Camberwell. En 1838, il migra vers l'East End, en frappant à Limehouse (Green Dragon Alley), Old Ford et Whitechapel. Il réapparut en 1872 à Peckham.

S.L. MacGregor Mathers, le numéro un de l'Aube Dorée, fut conservateur du Horniman Museum de Forest Hill pendant deux ans (1890-1891). Durant cette époque, on dit qu'il tenta de réanimer au moins une des huit momies du musée. Dans ce dernier se trouvent également des masques rituels chamaniques, une fresque de cinq pieds de haut représentant la déesse Kali, ainsi que de nombreux autres artefacts religieux ou magiques venus du monde entier.

Connaissance de la Rue : "Monkey" ("le Singe") Benneyworth contrôle le racket du carrefour d'Elephant & Castle.

Mythe de Cthulhu : Blackheath (la "lande noire" en Anglais) doit son paysage meurtri à la Couleur Tombée du Ciel qui atterrit ici en 535 ap. J-C et qui repartit trois ans plus tard : c'est de là que vient le fameux Coup Douloureux des Légendes Arthuriennes.

Le grand puits de Camberwell servait de mouroir aux pestiférés et aux estropiés; il s'agit en fait d'une empreinte de doigt de Quachil Uttaus.

Le Musée de Cire Rogers, avec ses étranges galeries de titans anciens et (de 1931 à 1932) son Rhan-Tegoth, se trouve sur Southwark Street. Son responsable à partir de septembre 1932, Mr. Orabona, habite à Walworth Road, sur Elephant & Castle.

Un tunnel auparavant piéton va de Wapping à Rotherhithe en passant sous la Tamise et fait maintenant partie du réseau de l'Underground. Il abrite les descendants albinos et consanguins des hors-la-loi et des ouvriers qui vivaient là. Ils restent tapis dans des fissures qui mènent à des repaires de goules, voire plus profondément encore.

Le sous-sol de l'Observatoire de Greenwich est criblé de tunnels et de cavernes préhistoriques. Il s'agit de passages menant à Yoth la Rouge. Ou à N'kai la Sombre. Ou à Koth, la Cité Cyclopéenne des Gugs. Ou au Royaume perdu de Valusia. Ou...

Contacts à South London

Barman

Cf. East End (p. 48).

*Mendiant

Cf. East End (p. 48).

*Bobby

Cf. North London (p. 50).

Expert

(Compétence Académique correspondante, Règle spéciale de l'Agent de Collection, du Professeur ou du Scientifique)

Les experts de sexe masculin sont en général bigleux, vieux jeu et vêtus de tweed. Leurs collègues féminines semblent être plus hautaines et cavalières et du genre à ne pas se laisser marcher sur les pieds. Les deux catégories portent bien sûr des lunettes. On les croise sur les campus d'université, ou ils sont vaguement attachés à l'Observatoire, à la Centrale Électrique de Battersea, ou à tout autre établissement impliquant la maîtrise des mathématiques de haut niveau. Peut-être évoluent-ils dans un monde de ratiocination et de verbes irréguliers assyriens, à moins qu'ils ne passent leur temps à comploter pour garder leur place au soleil. Peut-être même les deux. Souvent, tout expert qui jouit d'un certain succès auprès du public (grâce à des séries de conférences, des articles dans les journaux, ou des livres de vulgarisation) gagne tacitement le mépris de ses confrères.

Les experts sont réceptifs à quiconque montre un intérêt respectueux pour leur spécialité (grâce à la compétence Académique correspondante, utilisée comme compétence Relationnelle), ou un intérêt professionnel. Les experts ont sans cesse besoin de livres et sont ainsi des cibles de choix pour les agents de collection et les Chasseurs de Livres en général. En retour, ils peuvent offrir des informations, leur point de vue, des rumeurs scabreuses sur leurs rivaux et collègues et des détails sur les recherches d'autres érudits un peu moins orthodoxes. Pour peu que vous leur offriez une somme modique ou que vous les encouragiez dans leurs obsessions, les experts officieux – les excentriques, les chercheurs auto-édités et les adeptes des théories non conventionnelles – peuvent aussi vous fournir ce genre d'informations, mais sous un angle moins académique – ce qui peut être d'autant plus utile pour certains types de recherches.

*Factotum

(Négociation, La Patente)

L'agent d'entretien, le concierge et la "femme à tout faire" d'un bureau ou d'un domicile privé ont pour habitude de se faire discrets. Ce qui ne signifie pas qu'il (ou elle) ne voit rien. La Patente peut s'avérer utile pour savoir quel factotum travaille dans un immeuble donné, ou connaître l'agence qui l'emploie pour une misère.

Une misère que vous pourrez bien sûr adoucir (Négociation), en échange d'une mine d'informations sur les allées-et-venues de ces "bourgeois bons à rien même pas capables de lacer tout seuls leurs chaussures".

Égoutier

Cf.East End (p. 48). Pour la partie sud de la Tamise, la Station de Pompage de Deptford est le lieu idéal pour savoir où se trouve un égoutier en particulier.

Fossoyeur

Cf.North London (p. 50). Vraisemblablement au cimetière de Norwood ou de Nunhead.

*Inspecteur

Cf. Westminster (p. 41).

Interne en Médecine

Cf. East End (p. 48). S'il vit au sud de la Tamise, c'est qu'il travaille sans doute au King's College Hospital de Lambeth.

Prostituée

Cf. West End (p. 44). Beaucoup de filles ont pour clients les marins de Bermondsey, Rotherhithe et Deptford. Elles peuvent dire quels bateaux sont à quai et même qui n'était pas supposé être à leur bord.

Gros Bras

Cf. East End (p. 48). Le long de la Tamise : sans doute un indépendant, comme ceux de l'East End. Partout ailleurs dans South London : probablement lié à un gang, comme ceux de North London.

*Domestique

Cf. West End (p. 44).

*Camelot

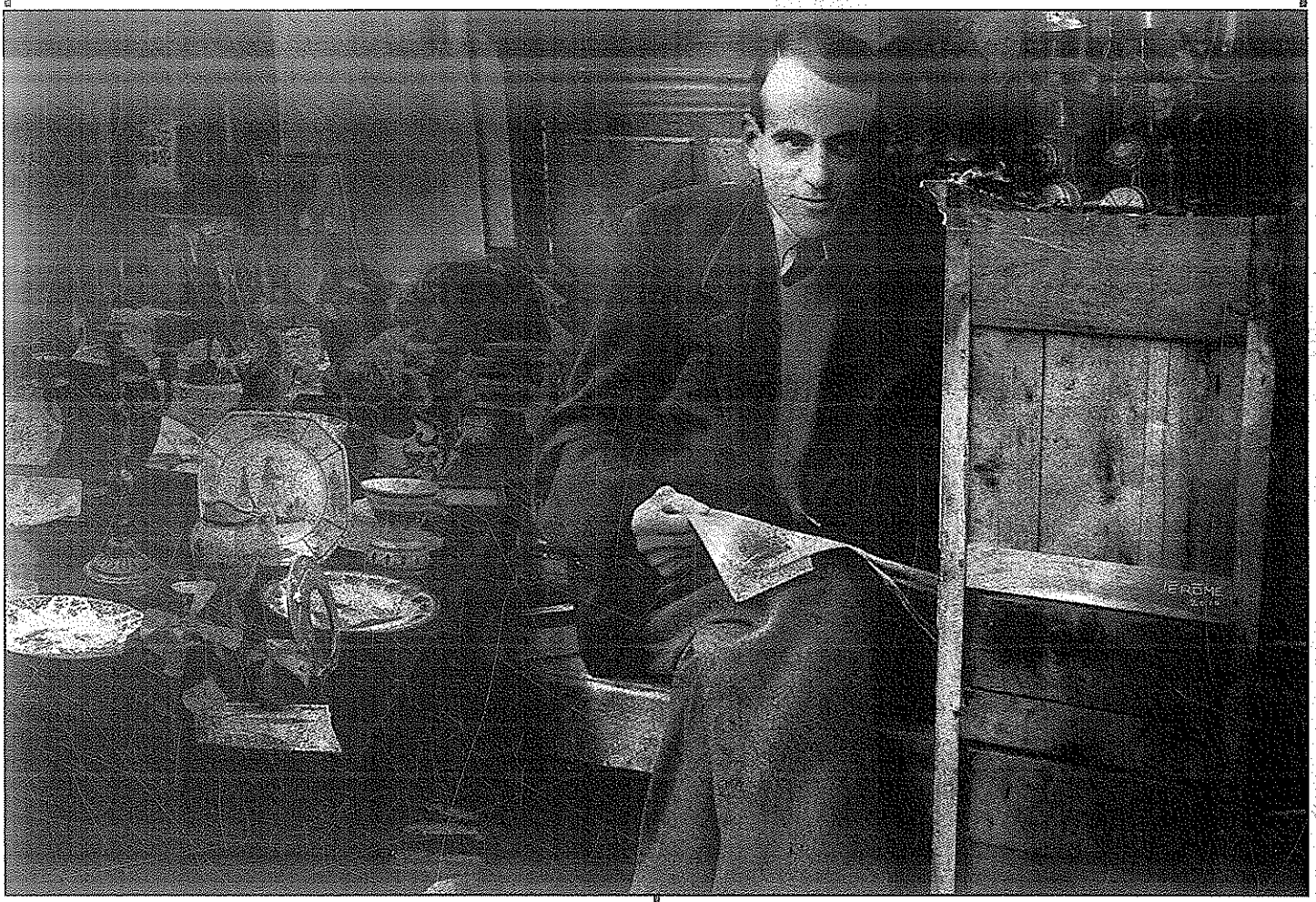
(Négociation, La Patente, Règle spéciale du Bouquiniste)

Les Chasseurs de Livres auront surtout affaire aux camelots spécialisés dans les vieux livres, comme ceux de Bermondsey. Mais partout dans Londres, on trouve des camelots qui font commerce de tout et n'importe quoi, des huîtres jusqu'aux chaussures. Certains attirent le chaland par de grands sourires, d'autres par les boniments et l'esbroufe. Un vendeur est en général ouvert et plaisant, à moins que vous ne soyez plus intéressé par la pêche aux informations que par l'achat de ses marchandises.

Heureusement, leurs informations peuvent être elles aussi à vendre, ou tout du moins incluses dans le prix d'un sac d'oranges (Négociation). En plus de ce qu'ils peuvent voir le matin au moment de dresser leurs étals, ou le soir lorsqu'ils lèvent le camp, les camelots savent qui achète et qui vend, ainsi qu'un nombre incroyable de détails concernant la vie privée de leurs clients. ("Y'a un nouveau toubib qu'est du Kent et qu'est catégorique : faut pas d'ail dans la soupe.")

Indicateur

(Négociation, Connaissance de la Rue, Règle spéciale du Bouquiniste ou du Faussaire)



Dans le milieu des courses, l'indic' est le type qui porte un costume bon marché et une cravate de mauvais goût, mais qui sait quel cheval ne franchira jamais la ligne d'arrivée dans la neuvième et lequel est favori dans la quatrième. Bref, il fait son beurre en étant au courant d'un maximum d'informations qu'un maximum de gens ignorent – le genre d'informations que les initiés préfèrent cacher. Les indicateurs survivent et évitent les coups en s'attachant à un protecteur, ou en partageant équitablement leurs informations avec toute personne intéressée. Ils se rassemblent dans les hippodromes, les gares ferroviaires, ou les bars d'hôtel : en fait, partout où on lit les résultats des courses.

Dans le milieu discret des livres rares et anciens, les costumes des indicateurs sont de meilleure qualité, mais pas forcément d'un goût moins douteux. Ils savent qui s'est fait plumer en achetant une fausse édition originale de Conrad et qui a urgemment besoin de compléter une collection de Dickens pour conclure une affaire. Sorte d'agents de collection sans collection, ils frayent à la marge, ne rencontrent jamais les clients, mais sont toujours au courant des futurs "deals" dont personne d'autre n'a entendu parler. Les indicateurs du monde des livres n'hésitent pas à fréquenter aussi bien les bouquinistes que la pègre et les commissaires des douanes, afin d'obtenir des tuyaux sur "la littérature française réservée aux gentlemans éclairés", "des œuvres religieuses malheureusement censurées en Espagne" ou "un très bel Apulée d'Amsterdam qui ravirait le cœur de n'importe quel bibliophile". Vous pourrez les croiser à Bermondsey et Brick Lane, des quartiers où les libraires et les bouquinistes pullulent, à moins qu'ils ne vous donnent rendez-vous dans une piaule miteuse de Deptford ou de Southwark, à l'abri des oreilles indiscrètes.

Offrez un verre à un indic', promettez-lui une belle commission et il vous rencardera au sujet de ce Grand Albert sur lequel vous aimeriez jeter un œil. Ou il vous prédira une ruée soudaine sur les récits démoniaques de Sir Walter Scott. Si vous avez une affaire qui n'avance pas, il peut vous aider à la remettre sur les rails. Si vous avez besoin d'une affaire, il peut vous aider à en trouver une. Peut-être même lui renverrez-vous l'ascenseur.

Rumeurs de South London

• Trouvée lors d'une modeste brocante à Bermondsey, une édition de Dryden à première vue sans intérêt contient en fait un croquis d'autopsie dessiné à la plume et au fusain et qui représente une monstruosité qui n'est pas de ce monde - un croquis d'autant plus affreux qu'il est criant de réalisme. Il est signé "Wm. Hogarth, Oct.bre 1763 à Kew; N°4 sur 14." Existe-il treize autres livres, ayant chacun le croquis (d'après modèle ?) d'une créature similaire inséré entre leurs cahiers ou glissé derrière leurs plats ? Le livre porte l'ex-libris de Lord Castlereagh, ancien Secrétaire des Affaires Étrangères et qui s'est lui-même tranché la gorge en 1822.

• Durant les années précédant sa mort (En 1885), le voyant et médium rose-croix Frederick Hockley ne cessa de déménager aux quatre coins de Londres, sans jamais se défaire de sa bibliothèque. La plupart de ses

livres furent vendus à George Redway, un négociant en livres. Certains de ces ouvrages atterrirent dans les collections privées d'hommes qui fonderont deux ans plus tard l'Aube Dorée. Plus jeune, Hockley faisait des copies manuscrites de grimoires pour une clientèle "select". Des pages d'un ouvrage inconnu (Le Grimoire de Dauriel), recopiées par Hockley et insérées dans les reliures d'autres livres, ont fait leur apparition lors de la liquidation d'un domaine des alentours de Lambeth, là où Hockley habitait en 1881. Quelqu'un a-t-il trouvé une cache contenant les manuscrits de Hockley ? Ou a-t-on invoqué son fantôme, pour le contraindre à recopier un dernier ouvrage ?

• Le poète, mystique et graveur William Blake n'a jamais conçu un Jeu de Tarot incorporant son intense cosmologie personnelle – une cosmologie basée sur des entités malignes ou indifférentes qui, en quelque sorte, incarnent et inspirent la pensée, la créativité et l'histoire humaines. Alors comment se fait-il que tous les bouquinistes du Sud de la Tamise aient une annonce informant de la vente aux enchères d'un tel Jeu à l'Asylum Tavern de Camberwell ?

• Une légende urbaine qui court chez les bouquinistes dit que si vous brûlez une page de n'importe quelle édition originale de Poe devant le buste du dieu Hypnos qui trône au Horniman Museum (donateur anonyme, 1922 env.), vous rêverez d'un livre étrange la nuit suivante.

Cimetières Londoniens

Depuis la fondation de Londinium par les Romains en 43 ap. J-C, on estime que 20 millions de personnes sont mortes à Londres. Les Romains ensevelissaient leurs morts hors des murs et au-delà de la Tamise, tout comme les Saxons par la suite. À l'époque médiévale, les Londoniens enterraient leurs pairs dans des cryptes, ou à proximité des églises. Évidemment, tous les morts n'étaient pas consacrés : par exemple, jusqu'en 1863, les suicidés étaient déposés aux carrefours et les dépouilles des meurtriers entassées dans des dépotoirs comme l'Île aux Chiens, ou (à partir des années 1600) données aux écoles d'anatomie. Les victimes de la peste étaient jetées dans des fosses communes spécifiques, comme celle sous le Golden Square de Soho, ou celle d'une aire de 4 acres, creusée à la hâte en 1665 sur Bunhill Fields (à l'origine, nommés Bone-Hill Fields – "les Champs de la Montagne d'Os" – car les églises se ravitaillaient ici en vieux ossements pour orner les nouvelles cryptes.) Jamais consacré, le site devint le très officiel Cimetière des Non-Conformistes de Londres, où reposent (avec 120.000 autres morts) William Blake et Daniel Defoe.

Au cours des siècles, mêmes les cimetières des plus petites églises se remplirent, voire "débordèrent" : le cimetière de St. Martin-in-the-Fields abrite peut-être 65 000 corps, sur un carré de terre qui ne dépasse guère les 5 mètres de côté. Le Burial Act (Décret sur l'Inhumation) de 1852 fit fermer ces cimetières bondés pour en construire de plus grands dans ce qui était à l'époque la banlieue londonienne : Kensal Green et Brompton à l'ouest, Norwood et Nunhead à South London, Victoria et Tower Hamlets dans l'East End, ainsi qu'Abney Park et Highgate au nord. Highgate, en particulier, fut conçu comme un Jardin des Morts à la façon gréco-égyptienne. Il a bien sûr la réputation d'être hanté et d'attirer son lot de sorciers, de goules, de vampires et de fantômes. Un tunnel sous Swains Road connecte deux côtés du cimetière, mais pour des raisons évidentes, il fut condamné à la fin du XIXe siècle.

D'autres cimetières supplémentaires furent bâtis encore plus loin, à l'extérieur de Londres : à Ilford et Leytonstone dans l'Essex, à New Southgate, dans les limites nord de la ville et à Brookwood, dans le Surrey. Ce dernier, surnommé la Nécropole de Londres, est le plus grand cimetière de Grande-Bretagne (450 acres de terrain) et un des plus grands du monde. En 1854, on lança la "Necropolis Railway", une ligne de chemin de fer spécifiquement dédiée à cette nécropole. En 1900, un train quotidien convoyait les cercueils et les endeuillés depuis une gare spécifique près de Waterloo. Mais, bien que Brookwood se soit doté en 1917 d'un cimetière militaire de 37 acres, dans les années trente, le trafic sur la Necropolis Railway se réduisit à un ou deux trajets par semaine.

LONDRES ET LE MYTHE

> *"L'un [de ces journaux] rapportait un suicide nocturne à Londres où un dormeur solitaire s'était jeté par la fenêtre après avoir poussé un cri terrifiant."*
>
> – L'Appel de Cthulhu

À côté des multiples tentations et cruautés que toute ruche fourmillant d'humains sécrète d'elle-même – et bien avant la venue de Jules César, Londres était déjà une cruelle tentatrice pour ceux qui la fréquentaient – se trouvent les péchés et les horreurs spécifiques au Mythe de Cthulhu. Un lieu avec autant de pouvoir, autant de savoirs, autant de trésors ramenés des quatre coins du monde, ne saurait échapper à l'emprise de cultes obsédés par la puissance et la magie et avides de connaissances impies et de prodiges qui pourraient passer pour des malédictions par les non-initiés.

Les dieux, les titans et les extra-terrestres du Mythe voient sans doute les humains comme des fourmis paniquant à la moindre approche. Sans doute. Mais certaines fourmis creusent profondément et ramènent des choses étranges. Et c'est pour cela que huit millions de fourmis méritent qu'on les écrase ou qu'on les brûle.

CULTES

Dans son livre Strange Cults and Secret Societies in Modern London (publié en1935 et jamais traduit en français), le journaliste à sensation Elliott O'Donnell évoque : la branche londonienne de la Confrérie des Hommes-Léopards d'Afrique de l'Ouest, les cultes Obeah de Jamaïque, les Thugs, ces fameux assassins adorateurs de Kali (tous basés dans l'East End), la Franc-Maçonnerie Tibétaine (à l'origine, des gnostiques égyptiens) et la Mafia (de New Compton Road et Soho). Il évoque également des groupes exclusivement londoniens, tels que : les Gorgones (un culte dionysiaque composé de femmes de la haute-société. Elles prennent du bon temps à Richmond, sur les bords de la Tamise), un culte d'Upper Norwood qui vénère une momie péruvienne, des sociétés dédiées à la cruauté et au grotesque sur Chelsea, la société "Get Rid of the Old" (litt. "Débarrassons-nous des vieux") , le "Suicide Club", ainsi que d'étranges prophétesses simplement connues sous le nom de "Sœurs Grises". Nous passerons sous silence les cercles druidiques liés par des rituels sexuels à certains arbres des parcs londoniens. Ainsi que les divers donjons sadomasochistes, notamment celui de Kensington, réservé aux femmes et rempli de poupées de cire vivantes et d'automates à l'inquiétante beauté. Sans parler de la "S" Society, composée de jeunes débauchés de Soho qui prétendent s'inspirer de la Sainte-Vehme vengeresse du Moyen Âge, mais qui en fait donnent plutôt dans le chantage et la cambriole.

Bref, le Gardien ne devra pas hésiter à être au moins aussi imaginatif qu'Elliott O'Donnell quand il s'agira de peupler les zones d'ombre de Londres.

Cultes du Livre de Base

Certains des cultes du Mythe mentionnés dans le Livre de Base de Cthulhu sont (ou en tout cas peuvent être) actifs dans le Londres des années trente.

Ahenenerbe : Avant le début de la guerre en 1939, elle est officiellement rattachée à l'Ambassade allemande de Carlton House. Les agents de l'Ahnenerbe hantent le British Museum et ses sections dédiées aux antiquités. Mais ce qu'ils cherchent avec le plus de zèle, ce sont les différentes éditions des ouvrages du Mythe – et tout particulièrement celles du Cthaat Aquadingen et de tous les écrits de Juntz et de son cercle.

Ils peuvent avoir des contacts avec l'Union Fasciste Britannique (sise à Black House, dans Chelsea et dirigée par Sir Oswald Mosley), voire au sein de la Royal Army, grâce à des sympathisants comme le Maj.-Gen. J.F.C. Fuller, un des théoriciens du *blitzkrieg*. Non seulement Fuller soutient le régime allemand (il participera à la fête d'anniversaire d'Hitler en 1939) , mais il est aussi un initié en sorcellerie, qui a étudié avec Aleister Crowley au sein de l'Argentum Astrum fondé en 1907.

Fraternité du Signe Jaune : L'activité des Mi-go en Angleterre est mineure : la Fraternité de Londres fait office de cellule de soutien pour les actions des cultes gallois et écossais. Occasionnellement, un culte local d'Hastur devient une cellule de la Fraternité, ou inversement : les milieux londoniens des arts et du théâtre sont un terreau fertile d'adorateurs nihilistes d'Hastur. Les esthètes adorateurs d'Hastur essaiment à Chelsea, Soho, Bloomsbury et Covent Garden (les cabarets de l'East End seront plus propices à des cultes d'Hastur inspirés par le désespoir plutôt que par l'ennui.). Actuellement, le noyau dur de la Fraternité est basé à Lambeth, non loin de la Gare de Waterloo et de Bedlam.

Vue la connexion possible entre les mi-go et Rhan-Tegoth (p. 63), la Confrérie est actuellement à la recherche d'ouvrages relatifs au Pôle et à l'Arctique, notamment les Manuscrits Pnakotiques et les Fragments de Celaeno. La Fraternité cherche également (et parfois, met en circulation) des exemplaires du Roi en Jaune. Certains cultes d'Hastur s'inspirent (consciemment ou non) de cette œuvre.

Culte de Cthulhu : Surtout présent parmi les navigateurs et les marins au long cours, on retrouve le Culte dans tous les ports et les docks londoniens, de Limehouse à Gravesend. Vraisemblablement, il ne s'aventurera dans Londres que pour récupérer un artefact, ou réduire au silence certains curieux. Ses principaux centres d'intérêts bibliophiles (si l'on peut dire) se résument aux carnets de bord de certains marins, aux cartes nautiques anciennes et à tout ouvrage qui en dirait un peu trop long sur les secrets des profondeurs... ou des Profonds. Ils tueront tout mécréant qui profanera le Texte de R'lyeh.

Culte des Sorcières : Chelmsford, le noyau dur du Culte dans l'Est de l'Angleterre (où eurent lieu d'importants procès en sorcellerie en 1566, 1589 et 1645), se trouve à seulement 30 miles au nord-est de Londres. La sorcière Joan Peterson, pendue à Tyburn en 1652, fut le dernier membre important du culte à être débusqué à Londres-même. Durant les deux siècles suivants, ses héritiers infiltrèrent la Cour et la haute-société. Ils survécurent sous la forme de cercles très restreints ou de sectes satanistes et se réunissaient sur Primrose Hill ou dans les clubs de débauchés de Chelsea. Le cercle de New Forest, dans le Hampshire, cherche à prendre la tête de la Foi Ancienne. Son principal rival à Londres est le Culte de Mormo, essentiellement composé d'immigrés méditerranéens et levantins installés dans la capitale et basé à Spitalfields.

Le Culte des Sorcières recherche toute sorte de grimoires, ainsi que tous les Livres des Ombres – des manuscrits occultes compilés par des mages et des sorciers afin d'y consigner leurs rites et leurs travaux. Ils recherchent aussi les notes, les lettres et les livres qui révèlent l'identité de membres du culte, présents ou passés.

Agents Yithiens : Avec l'arrivée de Rhan-Tegoth à Londres en 1931, l'activité des Yithiens dans la capitale a remarquablement augmenté. Les Yithiens incarnés utilisent déjà le British Museum et sa Bibliothèque pour leurs recherches. Les agents yithiens d'Oxford et de Cambridge coordonnent sur Londres des hôtels de gare anonymes et des bureaux d'avocats inconnus. Mais l'emprise croissante des Yithiens met à mal les infrastructures qui servent de couvertures à leurs agents et leur haute technologie leur fait parfois défaut, quand des traîtres la vendent ou quand des gangsters la volent. Les Yithiens et leurs agents recherchent ardemment tous les écrits pnakotiques : cela entraîne une constante flambée des prix de ce type d'ouvrages (et de ceux du Mythe en général), qui durera tant que Rhan-Tegoth ne sera pas partie, ou que la guerre n'interrompra pas les opérations des Yithiens.

L'Aube Dorée

Les années trente se déroulent trois décennies trop tard pour la plus célèbre des sociétés magiques de Londres. Fondé à Londres en 1888 par S.L. MacGregor Mathers, l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée s'effondra en 1900, suite à des dissensions internes et éclata en différents ordres rivaux. L'érudit A.E. Waite fit basculer le "Temple d'Isis-Urania" dans le mysticisme chrétien et le temple ferma ses portes en 1914. Le poète irlandais William Butler Yeats opta pour un autre ordre dissident, la Stella Matutina, qui conduisit des travaux magiques à Londres jusqu'en 1919. Le groupe des loyalistes de Mathers fut baptisé l'Alpha et Omega. Leur temple londonien (situé dans les anciens locaux du Temple d'Isis-Urania) connut dans les années vingt une brève résurgence sous le patronage de Moina, la veuve de Mathers. Avec la publication des rituels secrets de l'Ordre par Israel Regardie en 1937, l'Aube Dorée est définitivement enterrée. Dans les années trente, son héritage se résume à deux de ses anciens membres.

Aleister Crowley (1875-1945)

Bien qu'il quitte l'Aube Dorée en 1900 après avoir échoué à prendre le contrôle de la loge londonienne, le poète, mage et adepte des drogues Aleister Crowley ne rendit officielle sa rupture avec Mathers qu'en 1907. Cette année-là, Crowley fonda l'Argentum Astrum et publia son fameux Livre de la Loi, qui lui fut révélé au Caire en 1904 par l'esprit "Aiwass". En 1910, Crowley rejoignit une société allemande, l'Ordo Templi Orientalis (O.T.O.), dont il devint le Maître Suprême en 1925. En 1929, il publia Magick in Theory and Practice. Dans les années trente, Crowley est régulièrement au bord de la banqueroute, poursuivi en justice et à la une des *tabloïds*. Il partage son temps entre Londres (Knightsbridge, puis Welbeck Street et enfin Chelsea) et le Continent et se rend souvent l'Allemagne. En 1938, il s'attelle à la création du Tarot du Livre de Thoth.

Dion Fortune (1890-1946)

Douée de facultés psychiques, Violet Mary Firth rejoignit l'Alpha et Omega en 1919 et prit alors le nom de Dion Fortune. Peu de temps après, elle suivit la Stella Matutina, où elle étudia auprès d'un mage nommé Theodore Moriarty. Après avoir écrit de nombreux romans et ouvrages mystiques à succès, elle fonda à Bayswater son propre ordre, la Fraternité (qui deviendra la Société) de la Lumière Intérieure. En 1928, la Lumière Intérieure coupa définitivement les ponts avec l'Alpha et Omega. Bien qu'étant une chrétienne dévote (voire mystique), son œuvre durant les années trente se fait foncièrement plus païenne, en exaltant Pan et les cultes à mystères basés sur la sagesse atlante. En 1935, elle publie son grand œuvre, The Mystical Qabalah.



La Confrérie du Pharaon Noir

Les origines de ce culte de Nyarlathotep remontent au règne de Nephren-Ka, dernier Pharaon de la Troisième Dynastie d'Égypte. Quand Snéfrou renversa Nephren-Ka (pour fonder ce qui allait devenir la Quatrième Dynastie), les serviteurs et les prêtres de ce dernier se cachèrent ou partirent en exil et formèrent une société secrète dédiée à son retour.

La Confrérie de Londres date de 1815 et de l'ouverture de l'Egyptian Hall de Piccadilly, où furent exposés les trésors pharaoniques pillés par Napoléon en Égypte (on pouvait également y admirer des expositions de prodiges électriques et psychiques). Parmi le personnel égyptien du Hall se trouvait un noyau dur de la Confrérie, qui établit très vite un culte dans les West India Docks. De là, il leur fut facile de faire circuler clandestinement des artefacts, ainsi que des adeptes égyptiens. La Confrérie opère dorénavant sur plusieurs fronts : boutiques d'antiquités dans Horsleydown et Islington, boîtes de nuit et magasins d'épices à Soho, hangars à Limehouse et même un institut d'égyptologie, la Fondation Penhew de Bloomsbury. Environ un quart des membres londoniens seulement sont égyptiens, le reste se composant d'Indiens, d'Arabes et de Britanniques. La plupart de ses membres et tous ses prêtres, sont des hommes.

Localisation : Les branches principales de la Confrérie sont basées en Égypte, au Soudan et à Londres, bien qu'on puisse trouver des adeptes du Pharaon Noir partout à "l'est de Suez." Depuis le début des années vingt, la Confrérie entretient des liens avec d'autres cultes de Nyarlathotep à travers le monde, en particulier à New York, Shanghai et Nairobi.

Mode Opératoire : La Fraternité peut attirer l'attention des Investigateurs en espionnant ou en s'attaquant à des égyptologues, à des officiers ou des fonctionnaires revenus récemment d'une mission en Égypte, ou à des ressortissants égyptiens de toutes sortes. Une aventure contenant des éléments égyptiens – adeptes de Bast, crocodiles géants dans le Walbrook, momies, scarabées anthropophages, etc. -- est probablement liée de près ou de loin aux agissements de la Confrérie.

La Confrérie convoite les manuscrits et les livres traitant de l'Égypte ou de l'égyptologie : la bibliothèque de la Fondation Penhew est d'ailleurs réputée pour ce genre de texte dans les milieux érudits (et bibliophiles). Les ouvrages du Mythe qu'ils prisent le plus sont le *De Vermis Mysteriis* et tous les écrits attribuables à Ludvig Prinn. Mais les Fragments de G'harne pourrait également les intéresser, ainsi que les Parchemins de Bubastis et les grimoires associés à Nyarlathotep sous toutes ses formes.

Réactions : La Confrérie croit bon de donner un avertissement avant de déchaîner la terrible puissance du Pharaon Noir. Un "avertissement" peut aller du passage à tabac en règle à coups de bâton, jusqu'à l'empalement sur le dit bâton. De tels avertissements peuvent bien sûr être adressés aux Investigateurs, mais frapperont plus vraisemblablement leur famille, leurs amis ou toute autre source d'Équilibre Mental. La Confrérie peut envoyer des choses de brume, des horreurs chasseresses, des vagabonds dimensionnels, ou encore des vampires stellaires à ses ennemis les plus résistants.

Hsieh-Tzu Fan

Son nom signifie "la bannière du Scorpion" et chaque serviteur du culte a un scorpion tatoué quelque part sur le corps. Ce fameux Scorpion est le Maître invisible et anonyme de son propre culte, sur lequel il règne sans partage depuis la House of Dreams (litt. "la Demeure des Rêves"), une fumerie d'opium de Limehouse. Il recrute des assassins impitoyables venus des quatre coins du monde pour en faire ses agents et ses lieutenants et les maintient en esclavage grâce à un breuvage doré qui amplifie massivement leur potentiel musculaire, leurs réflexes et leurs facultés mentales (cf. l'encart).

Le Scorpion est en fait L'mur-Kathulos, un sorcier immortel rescapé de l'Atlantide. En 1912, un expédition ichtyologique en mer profonde, dirigée par le Professeur von Lorfmon, repêcha le sarcophage de Kathulos et le ramena au Sénégal, tirant ainsi le sorcier de son sommeil artificiel. Le mage atlante, sous le nom de "Kathulos l'Égyptien," fonda sur le continent africain une armée de terroristes, de contrebandiers, d'esclavagistes et de rebelles. Le tumulte de la Grande Guerre lui permit de recruter des serviteurs originaires de toutes les colonies européennes et des royaumes d'Orient. Après une brève lutte de pouvoir avec une société secrète similaire originaire de Chine, Kathulos infiltra celle-ci (déguisé en mandarin mandchou) et la refaçonna à sa propre image : le Hsieh-Tzu Fan était né.

Kathulos a pour but de dominer le monde et, si possible, de restaurer l'Atlantide. À cette fin, le Hsieh-Tzu Fan contrôle le marché mondial de la drogue, empoisonnant ainsi l'Occident décadent et les prétendus dirigeants de l'Orient. Il rend dépendant, fait chanter et détruit les grands fonctionnaires d'Europe et d'Amérique, afin de faire pourrir leur gouvernement de l'intérieur et déclencher ensuite une rébellion mondiale.

L'Elixir de Kathulos

Le fluide doré agit comme le stimulant alchimique ultime, car il surpasse les effets de toutes les drogues qu'on puisse imaginer (le lotus noir, l'hydromel céleste, le Liao, ou toute substance magique similaire combinée à l'élixir devrait produire des effets "intéressants" plutôt que diminués ou ignorés). Après absorption, ses effets agissent en continu :

- Procure 3 points de Réserve supplémentaires en Athlétisme, Bagarre et Mêlée.
- Augmente le Seuil de Blessure de 1.
- Augmente le Modificateur de Vigilance (Livre de Base de Cthulhu, p. 101) de +1.
- Augmente les dégâts au corps-à-corps de +1 (par exemple, les poings font maintenant -1 et les sabres +2).
- Si un Investigateur en ingère (malencontreusement!) une dose, l'élixir offrira aussi 2 points de Réserve supplémentaires pour Sixième Sens, Recueil d'Indices et pour tout problème intellectuel nécessitant une longue recherche ou une intuition éclair.
- Au bout de 8 heures, le buveur doit absorber une autre dose, sinon il se met à perdre 1 point de Santé et 1 point d'Équilibre Mental pour chaque heure passée en manque.
- Une surdose de l'élixir multiplie ses effets : par exemple, boire 3 doses offre 9 points de Réserve supplémentaires en Athlétisme, etc. et augmente tous les dégâts infligés au corps-à-corps de +3. La surdose effective maximale est de 4 doses.

Seul Kathulos connaît le secret de fabrication de l'élixir. Il le mélange au vin et à la nourriture servis à ses assassins de la Demeure des Rêves et ne le fournit dans sa forme pure qu'aux agents en mission spéciale.

À la différence de la Confrérie du Pharaon Noir, le Hsieh-Tzu Fan a de nombreux agents et adeptes de sexe féminin haut placés. Si Kathulos méprise les blancs (il les considère comme une forme d'humanité inférieure, issue du croisement avec des singes monstrueux), il n'est en revanche pas sexiste. Ceci dit, il n'a aucun scrupule à tenir des bordels, utiliser des "sirènes" pour piéger des officiels de haut rang et faire du sexe un instrument de chantage ou de corruption lorsque les drogues s'avèrent inappropriées.

Localisation : Le cœur du Hsieh-Tzu Fan est tout simplement basé là où Kathulos s'installe : en Afrique, à Londres, puis après la Grande Guerre à Alexandrie, à Pékin au début des années vingt, puis à Nairobi et enfin de nouveau à Londres à partir de 1928. Son emprise s'étend aux Triades, aux Tongs, aux sociétés dacoïts et à d'autres organisations criminelles orientales. Le Hsieh-Tzu Fan contrôle purement et simplement un certain nombre d'entre elles et a fait se rassembler les autres au sein d'un syndicat international dont les revenus reposent sur l'héroïne et le commerce illégal des armes.

À Londres, le Hsieh-Tzu Fan est tout puissant : dans les quartiers chinois de Limehouse, Poplar et Stepney, dans les quartiers indiens et bengalis de Finsbury, Bethnal Green et Battersea, dans le quartier jamaïcain de Brixton et dans cette Tour de Babel qu'est le "carré du vice" de Soho. Quant à l'East End et les docks, il y contrôle directement ou indirectement la plupart des activités criminelles.

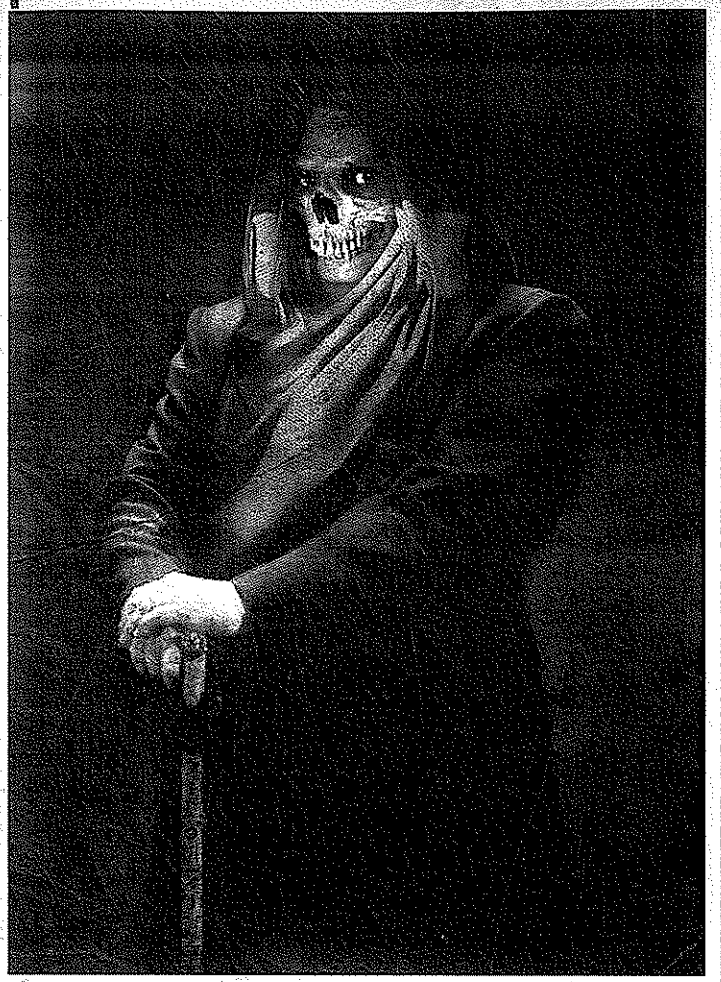
Mode Opératoire : Kathulos, au visage de mort et aux mains griffues, étend son emprise en tuant, kidnappant ou soumettant des officiels européens (surtout des hauts gradés des forces de l'ordre ou des pontes de l'administration coloniale) et des scientifiques (en particulier des chercheurs en armement, océanographie, biologie et études orientales). Le Hsieh-Tzu Fan s'immisce aussi dans les guerres de gangs, en détruisant ou en aidant certains protagonistes du monde de la pègre. Il arrive que Kathulos frappe ses rivaux de manière préventive, y compris certains cultes adverses comme la Fraternité (qui domine la communauté égyptienne de Londres), le culte de Mormo (qui recrute lui aussi massivement dans la population levantine de Londres), ou les Keirecheires (dont les drogues étranges font concurrence à son héroïne, son haschisch et son opium). Des membres de l'Ahnenerbe un peu trop enthousiastes (et racistes) pourraient aussi attaquer des agents basanés de Kathulos, pour récupérer son savoir atlante au profit du Reich.

Le Hsieh-Tzu Fan portera un intérêt tout particulier aux livres, journaux et documentaires qui traitent de l'Afrique, les recherches sur les profondeurs océaniques et les sociétés secrètes chinoises. En plus des Sept Livres Cryptiques de Hsan et du Texte de R'lyeh, Kathulos ne reculera devant rien pour récupérer des écrits contenant le savoir atlante, tel que le vrai Livre de Dzyan ou les Parchemins de Bubastis.

Réactions : Les meurtres commandités par Kathulos sont soit parfaitement indétectables (maquillés en suicides, en accidents, en maladies, en attaques cardiaques, etc.) soit grotesquement outrés (morsures étranges d'animaux, blessures horribles dues à des armes exotiques, combustions spontanées dans des flammes violettes, etc.) Ses assassins sont souvent des maîtres du déguisement, capables d'incarner des policiers, des fonctionnaires locaux, des femmes ... ou encore les victimes elles-mêmes! S'il en a le temps, le culte enquêtera sur sa cible, jusqu'à ce qu'une opportunité de frapper dans l'ombre se présente. En cas d'échec, Kathulos enverra un insecte monstrueux, un serpent gigantesque, ou toute autre entité horrible pour rendre le sale boulot aussi théâtral que possible et ainsi terrifier ses adversaires potentiels.

Keirecheires

En grec ancien, cela signifie "les mains dévoreuses". À leurs débuts, en 1894, les Keirecheires n'étaient qu'un groupe de professeurs et d'étudiants de l'Université de Brichester, aussi amoureux de l'Antiquité qu'avides d'expérimentations esthétiques et sexuelles. Les autorités de la faculté durent dissoudre le groupe de Brichester en 1909, suite à la découverte de viols ignobles et d'actes de cannibalisme. Mais les étudiants membres de la première heure étaient déja partis depuis plusieurs années pour Cambridge et l'Université de Londres, où ils avaient obtenu des chaires d'enseignants. Bien avant que le scandale de Brichester n'éclate, les Keirecheires étaient devenus des adorateurs d'Y'golonac.



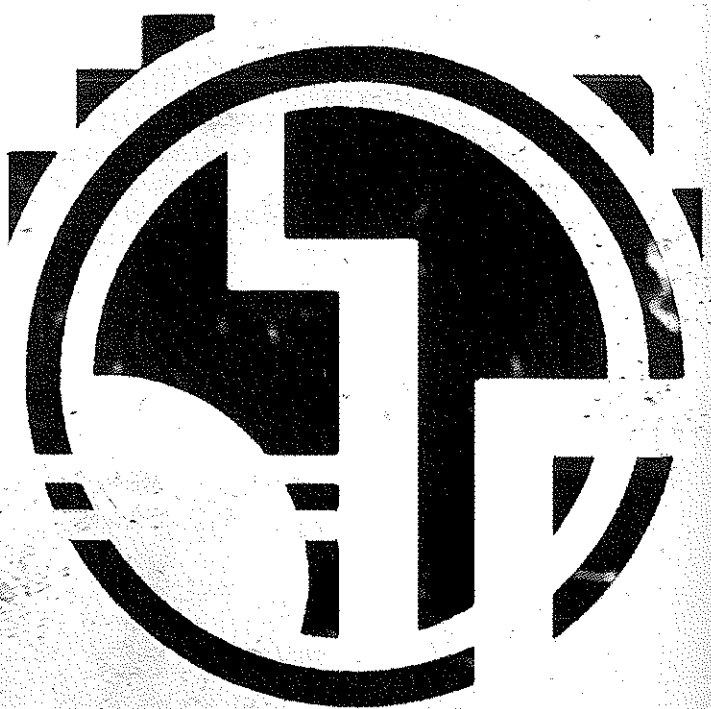
La branche du culte infiltrée à l'Université de Londres opère à l'extérieur du campus de Bloomsbury et est dirigée par trois anciens élèves de Brichester qui occupent aujourd'hui différents postes à la faculté. Deux autres dirigeants du culte travaillent dans l'industrie cinématographique londonienne. Leur quartier général se trouve sur Wardour Street, dans Soho. Entre l'université et le cinéma, Bloomsbury et Soho, les "Cinq Dactyles" ont un vivier inépuisable d'esthètes aussi riches que morts d'ennui et de rebelles autoproclamés en lutte contre la morale conventionnelle. Tous adeptes de la corruption offerte par les drogues magiques, les perversion sexuelles et les carnages abjects, ils cherchent par la débauche à atteindre l'accomplissement ultime : Y'golonac.

Localisation : Les Keirecheires sont le plus grand culte d'Y'golonac de toute l'histoire humaine... jusqu'à présent, en tout cas. Il compte près de 40 adeptes actifs à Brichester, Londres, Cambridge, New York et Paris. Ils évoluent tous dans les milieux académiques ou artistiques. Chaque branche a peut-être 20 ou 30 débauchés (généralement appelés Fils), en plus des vrais adeptes qui les encadrent.

Mode Opératoire : Le culte cherche ceux qui souffrent de désirs inassouvis, en général artistiques, professionnels, ou sexuels; et il répond à cette souffrance, principalement grâce aux drogues et au sexe. Si une Source d'Équilibre Mental ou un érudit frustré succombe aux flatteries du culte, il/elle entame une lente et irrémédiable spirale faite d'addiction aux drogues, de relations sexuelles violentes et impersonnelles, d'apathie et de désespoir et qui le mènera peu à peu à une communion fétide avec Y'golonac. Les Investigateurs pourront aussi remarquer des passages étranges ou troublants dans certains films, au cours de "happenings" artistiques ou de lectures publiques, ou encore dans la propagande socialiste radicale de Soho ou de Bloomsbury.

Les Keirecheires pourront croiser la route des Chasseurs de Livres via le négoce d'ouvrages pornographiques : ce sont des clients friands d'œuvres outrageantes et d'érotisme "impossible". Plus ce sera débauché, plus ils aimeront. Ce sont vraisemblablement les Fils et non les Cinq Dactyles eux-mêmes, qui chercheront ce genre d'ouvrages. Leurs oreilles se délectent aussi de la poésie et de la prose "sous influence" et leurs goûts en la matière vont de Verlaine à de Quincey, en passant par Justin Geoffrey. En ce qui concerne le Mythe et l'occultisme, ils cherchent des ouvrages comme Les Révélations de Glaaki et Le Roi en Jaune et des archives relatant des séances de tortures de l'Inquisition ou des Messes Noires.

Réactions : Les Keirecheires ne sont pas vraiment de taille pour se lancer dans des représailles physiques ou occultes : bien que les Cinq soient, à l'heure actuelle, capables d'invoquer certaines manifestations comme des avatars d'Y'golonac, ils savent que cela peut avoir des conséquences indésirables (à commencer par une note salée de blanchisseur et de tailleur). En revanche, face à des adversaires qui ne se laisseront pas facilement tenter par la perversion ou la drogue, ils utiliseront leurs connexions dans les milieux universitaires, cinématographiques ou socialistes pour éradiquer, diffamer ou affaiblir par tous les moyens possibles ces ennemis. Les invitations se feront rares, les relations ne feront plus de faveurs et de sales rumeurs courront de toutes parts. Si un de ses adversaires a un penchant inavouable (de l'alcoolisme aux fantasmes sexuels répréhensibles), le culte saura le découvrir (magiquement, si nécessaire) et l'utilisera pour le briser ou le rendre fou, jusqu'à ce qu'il implore le baiser de la main dévoreuse d'Y'golonac.



Rhan-Tegoth

« Il avait un torse presque globulaire avec six membres longs et sinueux terminés par des pinces de crabes. De la partie supérieure, un autre globe subsidiaire faisait saillie en avant comme une bulle ; un triangle composé de trois yeux fixes de poisson, une trompe longue d'un pied visiblement flexible, un système latéral distendu analogue à des ouïes donnait à penser qu'il s'agissait d'une tête. La plus grande partie était couverte de quelque chose qui passait tout d'abord pour de la fourrure mais qu'une examen plus attentif révélait comme une dense profusion de minces tentacules noirs ou filaments suceurs, terminés chacun par une bouche, faisant penser à la tête d'un aspic. Sur la tête et au-dessus de la trompe, les tentacules avaient tendance à être plus longs et plus épais et marqués de raies en spirales rappelant la chevelure de serpents de Méduse. »

– L'Horreur dans le Musée

• Rhan-Tegoth, Seigneur du Trône d'Ivoire, régnait sur une cité pré-humaine en Alaska il y a trois millions d'années, à l'époque où l'Arctique était tempéré. Il ne quittait jamais son trône d'ivoire et entra en hibernation quand le climat changea.

• En 1931, l'occultiste et homme de spectacle George Rogers découvrit Rhan-Tegoth en Alaska. Il le fit conduire par bateau jusqu'à Londres, où il fut conservé dans un réservoir d'eau et entreposé dans l'arrière-salle du Musée de Cire de Rogers. Après la disparition de Rogers en septembre 1932, Il fut brièvement exposé au public, jusqu'à ce que la police ordonne qu'on suspende cette exhibition jugée peu convenable. Sa localisation actuelle à Londres est inconnue.

• Les Manuscrits Pnakotiques traitent de Rhan-Tegoth et d'autres dieux polaires : le huitième Fragment Pnakotique décrit le rituel nécessaire pour Le sortir de son hibernation.

• Rhan-Tegoth vint sur Terre depuis Yuggoth, en compagnie de Ghatanothoa. Il régnait sur les Pirrak, une race d'êtres semblables à des baudruches. Ils vivaient dans les mers chaudes sous la glace de Yuggoth, jusqu'à ce que les mi-go les réduisent à néant et exilent leur dieu impie sur Terre.

• Rhan-Tegoth est en quelque sorte la boursouflure qui empêche la cicatrisation de la déchirure de la réalité causée par l'entrée des Grands Anciens dans l'espace-temps euclidien. Si Rhan-Tegoth meurt, cette faille dans notre réalité se refermera et les Grands Anciens ne pourront jamais revenir.

• Rhan-Tegoth est en quelque sorte la croûte qui cicatrise la déchirure de la réalité causée par l'entrée des Grands Anciens dans l'espace-temps euclidien. Si Rhan-Tegoth meurt, la croûte tombe et les Grands Anciens pourront revenir.

• Rhan-Tegoth est, à l'instar de Chaugnar Faugn et de Ghatanothoa, une entité composée de distorsions temporelles. En Sa présence, le mouvement des molécules sesse et repart de manière chaotique : tout peut alors arriver, de la réanimation de tissus morts jusqu'à l'émergence de la conscience dans des particules de lumière, en passant par une nouvelle Ère Glaciaire.

• Les distorsions temporelles composant l'essence de Rhan-Tegoth peuvent causer la fragmentation aléatoire de la conscience à travers plusieurs époques, ouvrir des failles temporelles et attirer la Grand'Race de Yith. Les agents yithiens essaiment là où se manifeste Rhan-Tegoth : l'antique Lomar, le Londres moderne, etc.

• Rhan-Tegoth est vénéré par les gnoph-keh, ainsi que par certaines tribus reculées d'Esquimaux exilés par leurs pairs pour s'être accouplés aux horreurs des neiges.

• Rhan-Tegoth est un Élémentaire d'Eau créé par Tsathoggua, dans une tentative de fusionner sous son égide la matière et l'énergie. De ce point de vue, Il est le semblable de Rlim Shaikorth (le Ver Blanc, créature d'Air) et d'Aphoom Zhah (laFlamme Froide, entité de Feu).

• Rhan-Tegoth, Rlim Shaikorth et Aphoom Zhah sont des ennemis mortels, en compétition pour amasser le plus grand nombre d'adorateurs et d'esclaves au sein des royaumes antédiluviens du Nord : Lomar, Hyperborée, Zobna et Mhu Thulan.

• Durant la cérémonie connue sous le nom de Jugement de Rhan-Tegoth, les adorateurs du dieu s'approchent de Lui avec un sacrifice. Il insuffle Sa propre matière divine dans le corps de ceux qui L'ont servi avec zèle. Et draine la vie et la chair de ceux qui L'ont déçu, en ne laissant derrière Lui que leur peau vide et froissée comme du papier.

• Contempler Rhan-Tegoth entraîne une perte additionnelle de +3 (1) points de Réserve en Équilibre Mental et +2 (1) points de Réserve en Santé Mentale, conformément à la p. 61 du Livre de Base de Cthulhu. Si celui qui contemple Rhan-Tegoth croit qu'Il n'est qu'une statue de cire, ces pertes seront de moitié.

MONSTRES DE LONDRES

"Craignant désormais de vivre seul dans la vieille demeure de la lande, je partis le lendemain pour Londres [...]. Mais trois nuits plus tard, j'entendis à nouveau l'aboiement et, au bout d'une semaine, je sentis peser sur moi, chaque fois qu'il faisait nuit, un regard étrange. Un soir que je me promenais sur le quai Victoria pour prendre un peu l'air, j'aperçus une forme noire qui passait sur le reflet des lumières dans le fleuve. Un souffle plus violent que le vent de la nuit m'effleura et je compris que bientôt je subirais le même sort que Saint-Jean."

– Le Molosse

Les monstres, extra-terrestres et créatures de ce chapitre ont tous un rapport avec Londres ou les livres, ce qui en fait des éléments de choix pour nourrir une campagne de Chasseurs de Livres – Les Mystères de Londres. Le chien-liche est tiré d'une des histoires londoniennes de Lovecraft ("Le Molosse") et Ceux du Froid pourraient très bien servir Rhan-Tegoth (p. 63), le seul Grand Ancien à se trouver à Londres durant les années trente... pour ce qu'on en sait. L'Habitant des Profondeurs et les Larves d'Eihort sont des monstres issus du "Mythe de Ramsey Campbell" : ils sont certes basés à Brichester, mais trop importants pour qu'on les cantonne en province (par ailleurs, la Tamise fait une bien une meilleure rivière que la Severn pour abriter l'Habitant). Dans "La Main Rouge", Arthur Machen fait allusion à des troglodytes de l'Age de Pierre survivant dans le sous-sol ou au cœur-même de Londres ; d'où les *tylwyth corachaidd*. Associer les larves de brume et les vampires de feu à la ville de Londres apparaît comme une évidence, vu l'histoire de la cité. Le lien entre les choses-poussières et les livres est tout aussi évident.

Les descriptions des créatures suivent le format du Livre de Base de Cthulhu, auquel s'ajoute un paragraphe pour la Magie.

Magie : Ce chiffre indique le niveau (ou un écart-type de niveaux) que possède cette créature dans la compétence Magie, compétence dont les règles sont traitées dans Materia Magica. Certaines créatures ont également une liste des sorts qu'elles peuvent éventuellement connaître : mais, comme toujours, le Gardien est libre de modifier tout ou partie de ces éléments pour mieux les adapter à sa campagne, prendre à contre-pied les joueurs connaissant un peu trop bien le Mythe, ou encore pour des raisons personnelles ou thématiques.

Larves d'Eihort

Techniquement, les larves d'Eihort sont des millions, voire des milliards de minuscules créatures arachnéennes, blanches et translucides. Chacune n'est pas plus grosse qu'un ongle et le Grand Ancien Eihort les dissémine comme du pollen de chair. Eihort vit quelque part sous la Vallée de la Severn, mais une partie de ses larves se sont rassemblées dans des simulacres d'humains pâles et privés de système pileux, afin de s'aventurer jusqu'à Londres et de multiplier les occasions de se reproduire.

Ces homoncules s'engagent dans des activités imprévisibles : parfois, ils établissent des cultes à la gloire d'Eihort ou d'autres Grands Anciens ; ou bien, ils enseignent des chansons et des jeux étranges aux enfants du coin. Enfin, ils semblent errer pendant des jours dans les rues de Londres selon un étrange schéma géométrique. Ils n'ont apparemment besoin, pour se sustenter, que de sucre et d'eau. Mais laissez-les seuls avec quoi que ce soit de comestible (comme par exemple un cadavre) et ils le consommeront dans sa totalité. Ils peuvent se défaire d'une partie des créatures arachnéennes les composant afin de les envoyer en éclaireuses. Ils peuvent aussi se "décomposer" complètement pour s'infiltrer à travers une ouverture ou une serrure, remonter une canalisation, ou passer sous une porte et ensuite se reconstituer (nus) de l'autre côté.

Ces simulacres engendrés par Eihort regagnent 1 point de Santé toutes les 20 minutes, au fur et à mesure que les minuscules créatures arachnéennes les composant naissent et se multiplient. Si leur Santé est réduite à 0 en un seul tour de combat (ou à -5, si le Gardien est d'humeur cruelle ou si les Investigateurs sont exceptionnellement redoutables en combat), ils ne peuvent plus se reconstituer en un homoncule. En revanche, si une seule créature arachnéenne survit, elle peut transférer la "mémoire" de l'homoncule dans un autre simulacre, si tant est qu'elle en retrouve un autre.



Baiser d'Eihort : L'homoncule place sa bouche sur un orifice (naturel ou non) de la victime : une bouche ouverte, une blessure mal refermée, les narines, l'anus, les parties génitales, etc. Le simulacre insémine alors la cible, en lui déversant dans le corps un essaim de créatures arachnéennes. Chaque mois, tandis que l'engeance d'Eihort se multiplie à l'intérieur de la victime, cette dernière subit une perte d'1 point d'Équilibre Mental due aux songes et aux hallucinations horribles qu'Eihort lui inspire. L'avantage, c'est que la victime gagne alors aussi 1 point en Mythe de Cthulhu. Quand l'Équilibre Mental de la victime atteint 0 (ou -5, si le Gardien se sent d'humeur charitable), l'engeance déchire son corps et se déverse de toutes parts, pour se précipiter dans les craquelures de la chaussée ou du parquet. Sans l'aide d'un éventuel sort ou rituel (peut-être contenu dans quelque ouvrage obscur), il n'existe aucun moyen d'en réchapper.

Certaines rumeurs du monde occulte évoquent la "Caresse d'Eihort", qui consiste simplement à ce que la "peau" (en général, une paume ouverte) du simulacre touche un orifice de la victime.

En combat, le Baiser et la Caresse d'Eihort nécessitent une dépense additionnelle de 3 points de Réserve en Discrétion. Cette dépense n'affecte en rien le jet de dé.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 8, Bagarre 8, Mêlée 8
Magie : 8; Les larves connaissent tous les sorts liés à Eihort dans le cadre de votre campagne, ainsi que tous les sorts particulièrement outrageux ou étranges que le Gardien voudrait introduire ou mettre en scène.
Seuil de Blessure : 4
Armes : -1 (bâton ou couteau), -2 (poing); cf. supra.
Armure : Toutes les attaques physiques, notamment le feu et l'acide, n'occasionnent que le minimum de dégâts.
Perte d'Équilibre Mental : +0 sous une enveloppe humaine; +1 dès que les araignées commencent à s'échapper du corps.

Investigation

Empathie : Ce visage pâle n'a pas l'air casher. Ce n'est pas comme s'il avait une histoire louche à cacher, mais plutôt comme s'il était incapable de raconter une histoire quelle qu'elle soit. Autant parler à la statue de cire d'un attardé (Psychanalyse).
Biologie : Je sais que je ne l'ai vue qu'une fraction de seconde, mais je peux vous dire que la bestiole sur le store n'était pas une araignée. Je ne sais pas ce que c'était, mais ce n'était pas une araignée.
Recueil d'Indices : Beurk! Mon manteau porte des traces de résidu gluant, là où ce type m'a frappé. Sous une lampe (ou sous une loupe, un microscope...) on dirait qu'il est composé d'araignées mortes et gélifiées. Plus je les observe, plus elles se dessèchent et tombent en poussière.
Expertise Légale : Le corps a été retrouvé étrangement replié, comme une housse de vêtement jetée à la hâte. Chacune des deux plaies dans la peau a été causée par une nécrose très localisée : comme si ces fines bandes de chair étaient mortes. Ce qu'il est advenu exactement des organes majeurs et comment la victime a pu se mouvoir avec un quart de poumons, de cerveau, de cœur et de foie en moins, je suis incapable de le dire. Mais puisque les plaies sont nécrosées, on peut imaginer que ces organes le sont également. En revanche, je ne sais pas où sont passés ces tissus manquants.

Ceux du Froid

Décrits dans le Livre d'Eibon (où ils sont appelés ylidheem), ces fantômes servent les déités du Pôle : Rlim Shaikorth, Aphoom Zhah, Rhan-Tegoth et Ithaqua. Eibon pense que ce sont les esprits des serviteurs pré-humains de ces dieux, des serviteurs ayant gagné une immortalité de pacotille sous la forme de spectres mugissant sous leur linceul de glace. Ceux du Froid peuvent aussi être des mages et des prêtres d'Hyperborée ou de Lémurie, ou même des humains plus modernes, transformés par leur dévotion ou par un caprice du Grand Ancien.

Ils ne peuvent pas traverser les murs, mais sont capables de s'infiltrer à travers la moindre fissure d'une porte ou d'une vitre. À leur approche, la température chute, l'eau gèle et les vitres se couvrent de givre. Mais ils se manifestent presque exclusivement durant les tempêtes de neige ou de vent descendues du Nord, ce qui n'arrive évidemment pas tous les jours.
Attaque Givrante : En enveloppant sa victime grâce un test de Bagarre, ce type de spectre fait -2 à chaque jet de Santé, Athlétisme et Fuite dus aux dégâts.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 11, Santé 9, Bagarre 10
Magie : 8; ceux du froid peuvent connaître des sorts liés à n'importe quelle déité polaire (Rhan-Tegoth, Ithaqua, Tsathoggua, etc.)
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Discrétion : +3 (dans la neige)
Armes : -2 (attaque givrante; cf. supra)

Armure : immunisés contre toutes les armes physiques; le feu inflige +1 de dégâts additionnels, mais toute flamme plus petite qu'un brasero s'éteindra d'elle-même au contact.
Perte d'Équilibre Mental : +1

Investigation

Recueil d'Indices : Il n'y a rien d'anormal dans la pièce, exceptée une fine trace de neige sale et fondue sur le rebord de fenêtre. Par ailleurs, la nourriture dans le bac à glace a gelé au point d'être dure comme de la pierre. Est-ce cette même onde de froid qui a été capable de couper le radiateur électrique ?
Expertise Légale : C'est simple : l'homme est littéralement mort de froid. Si nous l'avions trouvé dans la rue plutôt qu'en intérieur, j'aurais invoqué une mort due à une trop longue exposition au froid hivernal. Et point final. Mais là, il faudrait m'expliquer pourquoi il se bouchait les oreilles avec ses mains et comment un homme peut mourir de froid chez lui avec un manteau de baleinier sur le dos.
Sixième Sens : L'aiguille du compas s'affole dangereusement et ce vent ressemble un peu trop à des hurlements humains...

Choses-Poussières

Une légende occulte dit que lorsque Abdul Alhazred récita pour la première fois les sombres *surahs* qui deviendraient plus tard le Necronomicon, ses mots imprégnèrent les dunes de sable alentours, ainsi que les parchemins et les papyrus qu'il étudiait et y insufflèrent la vie. D'autres légendes parlent de prétendus "livres de sorcières" qui, d'une façon ou d'une autre, resteraient liés à leurs cruelles et ensorcelantes maîtresses, ou évoquent des poètes qui se seraient littéralement "transposés" dans leurs œuvres-mêmes.

Voilà le peu que disent les légendes sur ces choses nées de la poussière des grimoires et des ouvrages du Mythe, ou composées de fragments de parchemins et de pages déchirées ou tombées en lambeaux. Les livres qui créent ou composent les choses-poussières inspirent leur conscience maléfique – les livres magiques donnent naissance à des figures méphistophéliques, tandis que les poèmes épiques contant des romances malheureuses créent des amants démoniaques. Une chose-poussière peut ressembler à un amas de poussières et de papiers (comme on en voit dans toutes les librairies spécialisées dans les livres anciens), à une petite tornade brune de fragments et de particules, ou même à une silhouette humaine au visage parcheminé et aux vêtements ternes et grisâtres.

Une chose-poussière peut dépenser 1 point de Réserve en Athlétisme pour résister à n'importe quel vent ou effet d'aspiration plus puissant qu'une forte bise et 2 points pour avancer contre lui.

Détruire le "livre-mère" d'une chose-poussière détruit la chose elle-même.

Inhalation : À moins que la victime ne précise explicitement qu'elle retient sa respiration (ou qu'elle prend des précautions similaires, comme un mouchoir sur la bouche), une chose-poussière peut, grâce à un test de Bagarre réussi, insuffler des particules d'elle-même dans les poumons de quiconque à sa portée. Une chose-poussière peut, en réussissant un test de Bagarre contre le Sixième Sens de sa victime, faire de même discrètement ou en dehors de tout combat. Si cette dernière échoue au test, elle se rend seulement compte qu'elle éternue ou qu'elle tousse, tandis qu'elle arpente un couloir poussiéreux ou qu'elle feuillette un vieil in-folio moisi.

Une fois qu'une cible a inhalé tout ou partie de la chose-poussière, cette dernière peut apparaître à sa victime sous la forme de toute figure liée au(x) livre(s) dont elle est issue : l'auteur, une illustration, un sujet, ou l'image idéalisée qu'a le lecteur du Savoir, de la Passion, de la Terreur, etc. La chose peut aussi envoyer des rêves (ou des cauchemars sapant l'Équilibre Mental), altérer, effacer, ou créer des souvenirs liés à tout ce que la victime a lu et même la conduire à écrire sans qu'elle en soit consciente.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 6, Santé 5, Bagarre 10
Magie : 5-8; une chose-poussière connaît automatiquement tous les sorts du(des) livre(s) d'où sont issus la poussière et les fragments qui la composent.
Seuil de Blessure : 3
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : -2 (souffle fétide); spéciale (inhalation, cf. supra)
Armure : immunisée aux armes physiques; le feu inflige +1 de dégâts
Perte d'Équilibre Mental : +0

Investigation

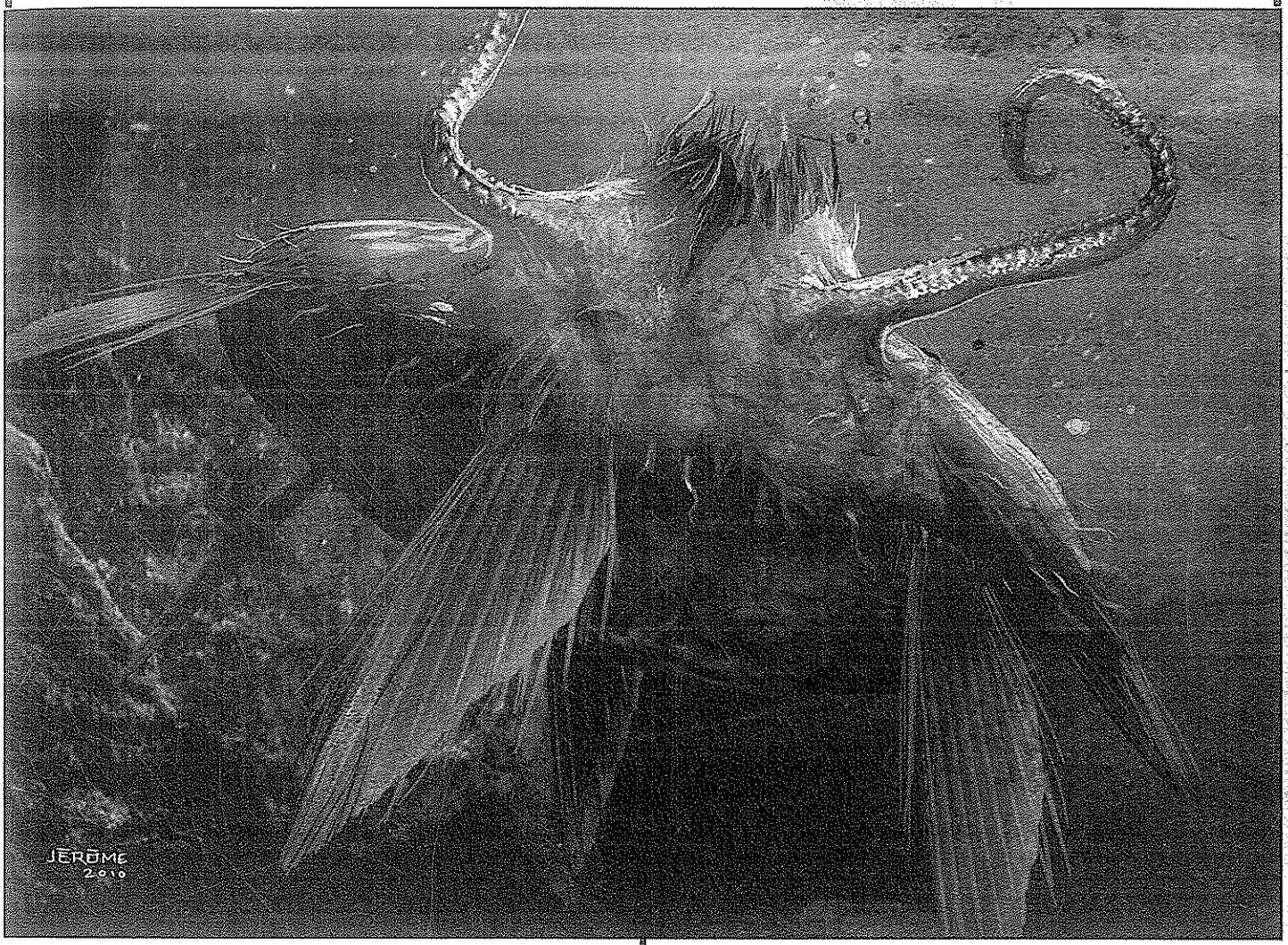
Analyse de Document : Le livre dans sa poche n'était qu'un roman de gare tout ce qu'il a de plus classique, mais les minuscules fragments bruns qui s'y trouvaient aussi viennent d'un manuscrit du XVIe siècle. Je parierais sur un parchemin ou un codex.
Expertise Légale : La victime a été retrouvée emmurée dans son propre domicile, littéralement morte d'inanition. Ses doigts étaient en sang, voire en lambeaux, à force de griffer le mur pour s'échapper – mais on a retrouvé une truelle et du mortier à l'intérieur de ce trou, avec la victime! Rien d'autre à part ça, si ce n'est une bouteille de sherry – yep, de l'Amontillado.
Analyse de Texte : Si je ne savais pas que c'était le journal intime de Lord Emsfield, je jurerais que ce poème a été écrit par William Blake. Mais je n'ai jamais lu ce poème dans aucune collection de Blake.

Habitant des Profondeurs

Cette chose horrible en forme de disque gélatineux possède six longues nageoires qui peuvent apparemment s'orienter dans n'importe quelle direction. Ceci permet la nage vers l'avant, la reptation au fond de l'eau et toute autre manœuvre intermédiaire. Une tête spongieuse, ovoïde, sans yeux et couverte de filaments et d'écume se trouve au sommet de son corps en ellipse. Deux longs tentacules ramènent la nourriture jusqu'à une gueule béante pleine de cils. Sa chair translucide abrite de sombres organes aux fonctions étranges et qui véhiculent, de façon apparemment aléatoire, un fluide noir et visqueux.

Les Habitants des Profondeurs ont peut-être la même origine que les shoggoths, conçus par la race xothienne il y a de cela des éons, à moins qu'ils ne soient issus d'expérimentations génétiques plus récentes sur des Profonds, ou encore une race totalement extra-terrestre soumise depuis longtemps par Cthulhu ou ses adorateurs. Ils vivent dans les eaux sombres : marais, rivières, égouts, lacs souterrains, etc. et y font apparemment office d'entités gardiennes. Leur taille varie de celle d'un ours à celle d'un hippopotame et ils peuvent émerger à la surface sans apparemment en être affectés.

Un Habitant des Profondeurs peut attaquer deux cibles dans le même tour sans subir de malus.



Tentacule et Mâchoire : S'il réussit une attaque avec un des ses tentacules, l'Habitant des Profondeurs peut tenter de mordre sa victime au tour suivant, durant lequel le Seuil de Blessure de la cible est réduit de 2. Si la morsure échoue, la victime peut alors en guise d'action tenter de se libérer du tentacule (Bagarre ou Athlétisme contre l'Athlétisme de l'Habitant); si cette tentative échoue, l'Habitant peut à nouveau mordre au tour suivant.
Cerveau Vulnérable : la boîte crânienne d'un Habitant est son seul point faible. Si un assaillant touche la boîte crânienne et lui inflige des dégâts, l'Habitant meurt instantanément – une sorte de "bouton d'urgence" conçu par leurs créateurs pour éviter un soulèvement comme celui des shoggoths ? Pour toucher la boîte crânienne, un assaillant doit dépenser pour son attaque 3 points additionnels en Mêlée ou en Armes à Feu. Cette dépense n'affecte pas le total du jet. Un Habitant mort se dissout presque instantanément.

Caractéristiques

Compétences (sur terre/dans l'eau) : Athlétisme 12/18, Santé 12, Bagarre12/18
Magie : 8+; un Habitant des Profondeurs connaîtra non seulement des sorts pour Contacter Cthulhu, Dagon, les Xothiens et des Profonds, mais aussi des sorts liés à tout culte ou toute créature de sa rivière.
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +0/+2
Modificateur de Discrétion : +0/+1
Armes : +2 (tentacule ou nageoire), +5 (mâchoire)
Armure : Exceptée la boîte crânienne (cf. supra), immunisé contre toutes les armes physiques; le feu, l'électricité et la magie lui infligent des dégâts normaux.
Perte d'Équilibre Mental : +1

Investigation

Expertise Légale : Le corps a été retrouvé immergé dans une eau polluée, mais ses poumons ne contiennent aucun fluide : la victime ne s'est pas noyée. En fait, ses jambes et son torse ont été broyés, au point d'en être presque liquéfiés. Cela a été produit par quelque chose à proximité et dans laquelle ils étaient emmêlés : cordages, câbles, ou autre.
Occultisme : Cette chronique monastique dit que St. Kilda tua le "vertroll" sous ce pont en lançant un clou béni dans l'œil du monstre, alors que toutes les épées de chevalier n'avaient réussi qu'à rebondir sur sa chair (Bibliothèque).
La Patente : La cellule où ils ont retrouvé son corps se trouvait juste au-dessus d'une partie souterraine de la rivière Walbrook. Tentait-elle de fuir quelque chose venue de la rue, ou d'en-dessous ?

Vampires de Feu

Ces serviteurs de Cthugha vivent à la Cour de ce Grand Ancien, en orbite autour de Fomalhaut. Ce sont des matrices de plasma intelligentes. Plongés dans une atmosphère composée d'oxygène, ils prennent

feu. Si on les invoque sur Terre, ils apparaissent sous la forme de feux follets flottant dans les airs, d'anneaux de feu en lévitation, ou d'essaims de lucioles excessivement lumineuses.

Une fois invoqués dans un lieu, ils conservent avec lui une connexion dipôle : en un sens, ils brûlent toujours en cet endroit. C'est sans doute pourquoi il est plus facile d'invoquer des vampires de feu dans certains districts de Londres (ou de Chicago, de Moscou, ou de toute autre ville qui a été ravagée par le feu). Si facile, que parfois l'opération se résume simplement à allumer un feu dans un lieu précis, avec un combustible précis, à un moment précis.

Extinction : Un vampire de feu ne peut pas attaquer sous l'eau et peut être éteint à peu près comme un feu normal. Tenter de l'étouffer avec un seau de sable ou une couverture épaisse lui inflige -2 de dégâts; un extincteur, +0. Les dégâts occasionnés par l'eau dépendent de la quantité de liquide : -2 si on lance sur la vampire un seau d'environ 4 litres, -1 si on l'arrose avec un tuyau de jardin, +1 si on le braque fermement avec une lance à incendie.
Drain : Un vampire de feu peut gagner des points de Santé et de Magie en brûlant ses victimes. Pour chaque tranche de 2 points de dégâts qu'il inflige à la Santé de sa victime, le vampire de feu gagne 1 point de Santé et 1 point de Magie (si la victime possède la compétence Magie).

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 11, Santé 2+, Bagarre 14
Magie : 6+; tous les vampires de feu savent Appeler Cthugha, mais seulement à des dates précises. Un vampire de feu peut apprendre n'importe quel sort connu de sa victime ou contenu dans un livre en la/le brûlant.
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : +1 (contact brûlant)
Armure : immunisé aux armes physiques, au feu et à l'électricité; peut être éteint (cf. supra).
Perte d'Équilibre Mental : +0

Investigation

Recueil d'Indices : Inutile de préciser que rien dans la pièce n'aurait pu déclencher une telle flamme. En revanche, il y avait une étrange brûlure sur le linteau de la fenêtre de la chambre à coucher, comme si quelqu'un était entré dans la pièce par cette fenêtre, en tenant une torche oxyacétylénique enflammée. Quelqu'un qui n'a pas laissé d'empreintes de pas.
Expertise Légale : La chair du visage, de la poitrine et de l'intérieur des bras de la victime a été carbonisée, comme si elle avait serré entre ses bras un jet de gaz et qu'elle y avait mis le feu. Ce feu dégageait une chaleur intense : il a non seulement fait fondre les montures de ses lunettes, mais également les verres. Une telle flamme aurait dû réduire en cendres le corps entier de la victime... ce qui n'est pas, bizarrement, le cas. Ses bras, ses jambes et même ses mains sont parfaitement intacts, ainsi que l'arrière de sa tête. Un hypothétique agresseur a pu utiliser une torche oxyacétylénique, mais je doute qu'on puisse obtenir pareils résultats avec une arme de ce genre.
Sixième Sens : Pendant une seconde, le ciel se fend d'un éclair très lumineux et étrangement pourpre.

Larves de Brume

Ces créatures rôdent entre les dimensions. Elles voyagent depuis leur propre plan d'existence jusqu'au nôtre pour se reproduire et déposer leurs œufs sur des planètes dont l'orbite est proche des étoiles sombres qui se cachent au cœur des nébuleuses. Par le biais de l'atmosphère gazeuse de ces mondes, les nouveau-nés regagnent leur plan d'origine, en sapant au passage l'énergie de notre dimension afin de grandir en force. Les Mi-go et d'autres races d'adorateurs capables de voyager dans l'espace ont amené ces œufs sur Terre afin qu'ils ne puissent éclore avant des millénaires. Des sorciers humains ont appris les rituels qui ravivent ces œufs et les ont fait éclore pour utiliser les larves de brume comme chasseurs, voire peut-être pour créer des portails dimensionnels.

Exposée à la lumière vive, la créature se rétracte immédiatement jusque dans sa propre dimension, la bannissant ainsi de la nôtre. Si elle est attaquée ou repoussée grâce un faisceau de lumière étroit ou directionnel (comme une torche électrique puissante), elle peut s'en échapper en réussissant un test d'Athlétisme contre la compétence de Mêlée de la personne braquant la lumière. Une bougie, un briquet, ou toute autre source de lumière similaire n'est pas suffisante pour affecter une larve.

Volutes Suffocantes : La larve de brume attaque en étendant ses volutes tentaculaires vers les cibles à portée ou dans son champs de vision, afin de les positionner dans l'alignement de sa propre bio-géométrie. Si une des cibles inhale la proto-matière de la larve, elle commencera à suffoquer jusqu'à ce que mort s'ensuive (+1 de dégâts automatiques à chaque tour après avoir été touchée). Une victime sachant à quoi s'attendre (grâce à un jet réussi de Sixième Sens, ou en voyant ses compagnons en train mourir par suffocation) peut retenir sa respiration, comme expliqué par les règles sur la Suffocation p. 56 du Livre de Base de Cthulhu.

Une larve peut attaquer simultanément jusqu'à six cibles dans le même tour, ou attaquer une seule cible avec deux ou plus de ses six tentacules de brume. Une victime prise de suffocation peut tenter de se dégager sur le côté (ou dégager très loin) en réussissant un test d'Athlétisme (ou de Fuite) : ajoutez 1 au niveau de difficulté de la victime pour chaque tentacule supplémentaire qui la fait suffoquer.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 10, Santé 15, Bagarre 16
Magie : 2 pour chaque année qu'une larve de brume a passée sur son plan d'existence. Elle connaîtra tous les sorts (quels qu'ils soient) de celui qui l'a fait éclore, ainsi que Contacter Tawil at-'Umr (Materia Magica, p. 19).
Seuil de Blessure : 4 (5 dans la brume)
Modificateur de Vigilance : +2 (dans la brume)
Modificateur de Discrétion : +2
Armes : +1 (volute de brume); cf. supra.
Armure : immunisée à toutes les attaques, sauf si elles sont magiques; cf. supra.
Perte d'Équilibre Mental : +1

Investigation

Jargon Policier : Le Bobby dit qu'il a entendu le gentleman suffoquer et il a braqué sa torche électrique en direction du bruit. Quand il est arrivé, l'homme a prétendu que tout allait bien, s'est plaqué un mouchoir sur la bouche et s'est enfoncé dans le brouillard en courant.
Expertise Légale : Le corps a été retrouvé dans une allée après que le brouillard s'est levé. Sa trachée est contractée, horriblement broyée dans sa partie interne et enflée au point d'être presque complètement obturée. Il y a des traces similaires à l'intérieur des narines, du palais et même des poumons. Aucune trace de brûlure ou de résidu caustique – ni de gaz nocif identifiable – dans les voies respiratoires, bien qu'on trouve de nombreux capillaires brûlés parmi les tissus pulmonaires.
Sixième Sens : À travers la brume se répand une puanteur inquiétante, similaire à celle de poils brûlés.

Les Créatures du Livre de Base

Bien que le Gardien soit libre d'introduire dans sa version de Londres tous les monstres qu'il souhaite, les créatures suivantes, détaillées dans le Livre de Base de Cthulhu, nous semblent tout à fait appropriées pour une campagne dans le *smog*.

Byakhee et Horreurs Chasseresses : Ces menaces aériennes au service d'Hastur ou de Nyarlathotep peuvent se terrer dans les greniers et au sommet des tours, ou tomber du ciel en pleine nuit, pour se lancer dans une course-poursuite effrayante sur les toits de Londres.

Sombres Rejetons : Ils peuvent apparaître partout où le passé druidique de Londres est encore vivace, ou encore là où il y a suffisamment de vieux arbres ou de verdure pour se camoufler : Primrose Hill ? Deptford Park ? Hampstead Heath ?

Profonds : Ils peuvent accompagner des adorateurs loyaux de Cthulhu (cf. p. 131), émerger de la Mer du Nord pour investir Gravesend Reach ou Woolwich, ou remonter la Tamise à la nage (ou ses affluents souterrains) pour atteindre n'importe quel quartier.

Vagabonds Dimensionnels et Vampires Stellaires : Vraisemblablement les serviteurs de fous collectionnant les grimoires, ou le "joker" dans la manche de quelque gang peu fréquentable.

Larves Amorphes de Tsathoggua : Depuis les profondeurs de N'kai, ils peuvent remonter jusqu'aux sous-sols obscurs de Londres, grouiller dans des souterrains médiévaux au bord de l'effondrement, ou se glisser le long de tunnels oubliés depuis l'Ère Victorienne.

Goules : À la fois intéressées par les antiquités et les connaissances obscures, les goules représentent peut-être le monstre parfait pour les Mystères de Londres. On ne les trouve pas que dans les cimetières officiels de Londres, mais ils restent un très bon endroit pour commencer. Un autre lieu intéressant est la Liverpool Street Station : ce n'est certes pas une étape majeure de l'Underground, mais cette station se trouve sur le site d'une fosse commune pour lépreux datant du 17ème siècle.

Lloigor : Bien que les lloigors soient plus célèbres pour hanter le Pays de Galles et l'Écosse, on ne saurait ignorer de telles créatures dans les environs de Londres : dans la campagne des Fens, le Wiltshire, ou même à Henham dans l'Essex (qui abriterait un dragon de rivière, si l'on en croit les légendes médiévales). Même si aucun lloigor ne se terre sous le Bassin de Rotherhithe, des adeptes ou des familles entières possédées par des lloigors peuvent se rendre à Londres pour régler des affaires liées aux livres, à la médecine, ou à toute autre chose.

Momie : Le British Museum abrite 78 momies égyptiennes et 13 autres d'Amérique du sud. Les collectionneurs privés – dont certains n'hésitent pas à acquérir des antiquités de façon illicite – en possèdent parfois davantage et des quatre coins du monde.

Chose-Rat : Ils pullulent dans les bas-fonds putrides de l'East End et rôdent partout où l'on trouve des maisons bâties depuis au moins 250 ans – ce qui fait un paquet d'endroits à Londres. Bien avant la venue des Romains, mages et sorcières vivaient déjà à Londres. Il se peut que leurs familiers s'y trouvent toujours et que leur sorcellerie commande encore aux hordes de rats qui se terrent sous les rues de Londres.

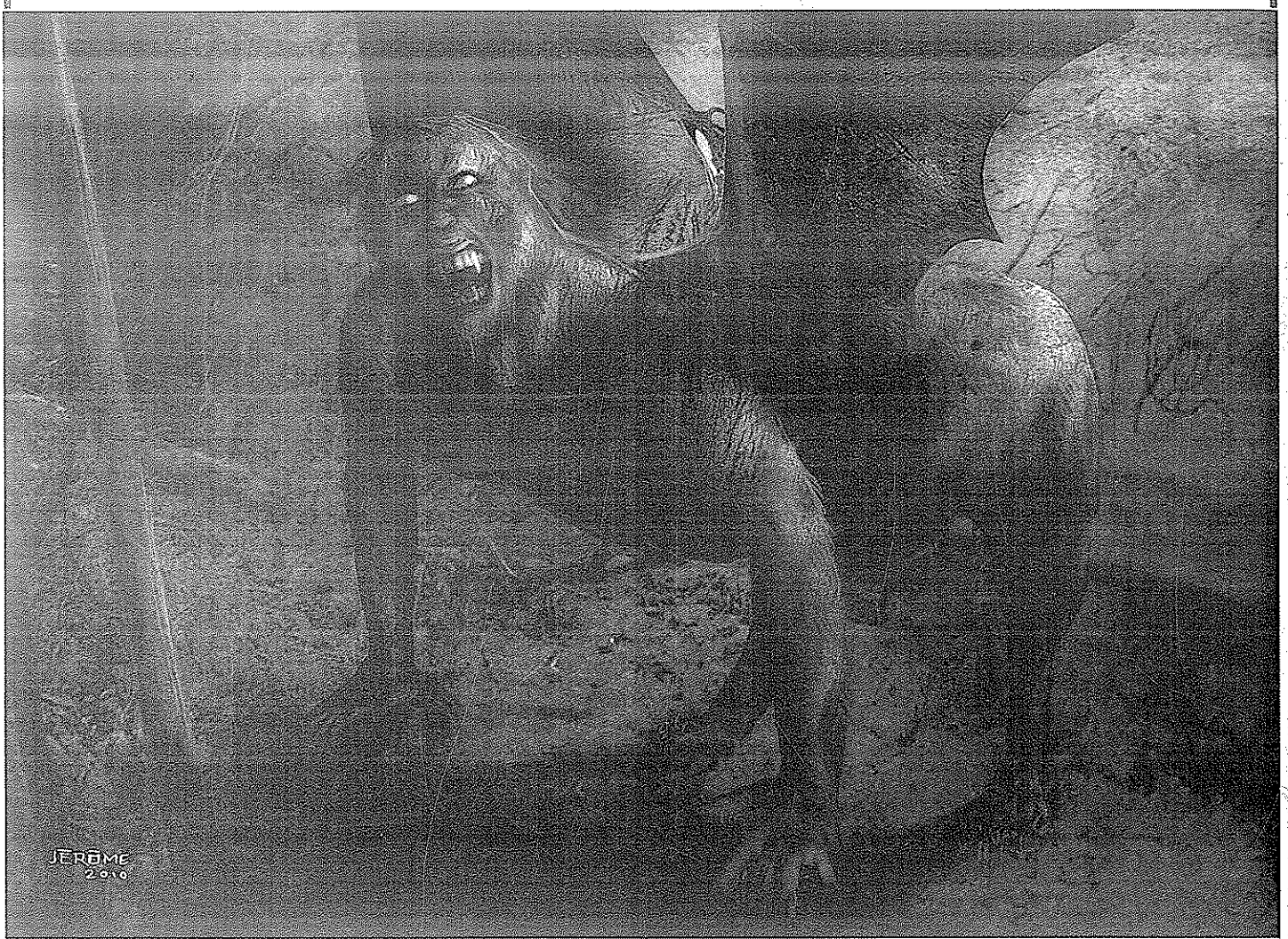
Peuple-Serpent : Londres était autrefois un avant-poste du peuple-serpent et de son empire valusien. Des mages-serpents solitaires vivent peut-être encore là. Ils dévorent la chair des hommes pour prendre forme humaine, dirigent certains cultes, hantent les cryptes romaines condamnées, ou poursuivent des recherches entamées il y a des siècles.

Shan : Des personnes possédées par les Shan peuvent venir à Londres pour régler des affaires ou mener des recherches liées à Azathoth. En revanche, elles s'arrangeront probablement pour se faire livrer à Brichester tout article ou livre nécessaire. Si le Gardien s'y intéresse, ces possédés, ainsi que le culte d'Y'golonac (cf. p. 61), sont de le prétexte parfait pour introduire des aventures et des décors inspirés du "Mythe de la Severn Valley" créé par Ramsey Campbell.

Tcho-Tcho : L'Empire Britannique règne sur la Malaisie Occidentale, la Birmanie et les Îles Andaman, pour ne citer que trois lieux infestés par les Tcho-Tcho. Et ils ont très bien pu remonter jusqu'au cœur de l'Empire, pour mieux y injecter leur poison.

Vampire : Lors de son séjour à Londres, en 1887, Dracula a donné naissance à au moins un vampire, à Hampstead Heath. Mais est-il vraiment le genre de voïvode à se contenter d'une seule femme ?

Loups-Garous : Quoi de plus naturel sur l'Île aux Chiens, ou, entre autres endroits, dans les rues pluvieuses de Soho ?



Chien-Liche

Plusieurs artefacts et amulettes de jade (des "esprits-symboles") provenant de l'inaccessible Leng, en Asie Centrale, représentent des entités monstrueuses et démoniaques. Parmi ceux-ci, se trouve l'image d'un molosse ailé, accroupi tel un sphinx guettant sa proie. Cette image est, très concrètement, la créature même qu'elle représente : là où l'image se trouve, la créature peut apparaître, au grand dam des collectionneurs ou des pilleurs de tombe. La plupart du temps, le démon se contente de massacrer ceux qui veulent s'emparer de l'amulette. Mais occasionnellement – lorsque le voleur est profondément imprégné d'occultisme et de connaissances magiques – le démon prend ensuite possession du cadavre de l'impudent.

Ce cadavre possédé, le chien-liche, semble comme normal sous tous ses aspects (même s'il est remarquablement bien préservé). Il dort dans sa tombe, à moins d'être dérangé ou appelé, auquel cas il peut tuer sans discrimination, ou se lancer pendant de longs mois dans un programme de torture psychologique... peut-être afin de tester ses victimes, pour voir si elles méritent, en retour, d'être possédées par le démon.

Un chien-liche peut tenter deux attaques à coups de griffes et une morsure contre la même cible en un seul tour.

Transformation : Le démon donne au chien-liche la capacité d'adopter plusieurs formes : un nuage de vapeur ailé, un "sphinx semi-canin" (l'aspect du démon en lui-même) et toute combinaison imaginable de molosse, de cadavre, de chauve-souris et de goule. Chaque transformation coûte au chien-liche 2 points de Réserve en Santé OU en Magie.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 9, Santé 9, Bagarre 11
Magie : 5-10+; un chien-liche connaîtra Contacter une Goule et potentiellement tout sort du Necronomicon, en plus de tous les sorts appris durant sa vie humaine.
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +1 (+2 sous sa forme vaporeuse)
Armes : +1 (griffes), +0 (morsure)
Armures : -2 contre tout (os ou cuir de molosse); immunisé aux armes matérielles sous sa forme vaporeuse.
Perte d'Équilibre Mental : +0 sous sa forme squelettique; +1 sous ses formes monstrueuse ou vaporeuse.

Investigation

Archéologie : Cette amulette semble combiner des motifs perses et tibétains. Provient-elle d'un pays d'Asie Centrale, ou d'une tribu nomade ? Après tout, certaines tribus turques ont en effet un molosse ou un loup pour divinité ancestrale. Je ne reconnais pas les glyphes sur le piédestal, mais ils ressemblent assez à l'écriture encore non-déchiffrée de Mohenjo-Daro.
Recueil d'Indices : Les empreintes font penser à deux ou trois animaux qui marcheraient chacun dans les traces des autres : un gros chien et ce qui pourrait être un primate squelettique, ou une sorte d'étrange charognard. La théorie du charognard expliquerait aussi pourquoi les traces s'arrêtent à mi-chemin (Connaissance de la Nature).

Expertise Légale : Les voleurs de cadavres ont été déchirés en lambeaux, comme l'aurait fait un animal sauvage... mais après avoir broyé les os longs avec ses mâchoires, pourquoi cet animal a-t-il arraché et laminé la chair morte sans la manger ?
Sixième Sens : Même pour Hampstead Heath, ces chauve-souris semblent vraiment grandes. Et pourquoi aucun autre chien n'aboie en réponse à ce hurlement d'outre-tombe ?

Tylwyth Corachaidd

On appelle aussi "Faëries" : Le Petit Peuple, les Enfants de la Nuit et (pour reprendre l'expression de von Junzt dans son Unaussprechlichen Kulten) "die Würmer von der Erde", soit les Vermisseaux de la Terre. Ce sont les premiers habitants des Îles Britanniques et ils sont apparemment le résultat d'un croisement entre des Néandertaliens et des membres dégénérés du peuple-serpent. Ils ont les cheveux noirs, les yeux sombres et en amande, la peau jaunâtre ou olivâtre, le visage large et plat, les dents aiguisées et les oreilles pointues. Même à l'origine, ils étaient vraisemblablement plus petits et plus trapus que la moyenne des humains. Une fois réfugiés sous terre, pour échapper aux invasions pictes et celtes, ce sont devenus des nains difformes, mesurant seulement 1 mètre à 1, 20 mètre de haut.

À l'époque néolithique, ils se sont réfugiés dans les montagnes et les marais. Aujourd'hui leur technologie est uniquement composée d'os, de bois, de tendons et de pierre. La plupart des *tylwyth corachaidd* de l'âge moderne ont un mode de vie totalement nocturne, puisqu'ils se terrent dans des cavernes, des tunnels et d'autres lieux de ce genre. On trouve leurs antres sous les landes de Cornouailles, au cœur des vallées et des mines désolées du Pays de Galles, ou encore dans les profondeurs des égouts et des tunnels souterrains de certaines villes modernes, comme Londres, Dublin, ou Brichester.

Ils vénèrent Tsathoggua et craignent Yig. Leur objet de culte est une pierre noire recouverte d'inscriptions, appelée la Pierre aux Soixante Faces, ou encore "Ixaxar". Ils communiquent grâce à des runes s'inspirant des inscriptions gravées sur cette pierre et qu'ils tracent à la craie ou à l'ocre sur les dolmens de landes reculées ou sur les murs des allées de Londres. Leur langage haché et sifflant ne ressemble à aucune langue connue. Certains de leurs rituels leur imposent de visiter la surface, où ils dérobent aussi tout ce qu'ils peuvent trouver, enlevant notamment des enfants et des jeunes filles pour perpétuer leur race déclinante.

Tabou du Fer : Les *tylwyth corachaidd* souffrent d'un genre d'allergie psychique au fer. On ne sait toujours pas s'il s'agit d'un tabou social, d'une véritable défaillance chimique, ou d'une répulsion psychosomatique. Un membre du Petit Peuple doit réussir un test de Santé d'une Difficulté de 4 pour saisir un outil en fer, toucher un poteau en fer, ouvrir un portail en fer, etc.
Venin : La morsure des "vermisseaux" est venimeuse. Entre 15 minutes et une heure après avoir été mordue, la victime doit faire un test de Santé d'une Difficulté de 4. Si elle échoue, elle perd immédiatement un nombre de points de Santé égal à la moitié du niveau en Athlétisme du vermisseau qui l'a mordue et devient cyanosée. La victime perd 1 point de Santé par heure, tant qu'elle n'est pas traitée. Si elle réussit son test, elle perd seulement 1 point de Santé, mais se trouve dans un état équivalent à celui de blessé, tant qu'elle n'est pas traitée.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 6, Santé 6, Armes de Jet 6, Bagarre 7, Mêlée 5
Magie : 5+ pour un ollave des *tylwyth corachaidd*. Les sorts les plus répandus incluent ceux liés à Shub-Niggurath, ainsi que Malédiction de la Pierre et Cible Runique (tiré de Materia Magica).



Seuil de Blessure : 3 (4 dans l'ombre ou de nuit, 5 dans le noir complet)
Modificateur de Vigilance : +2 (dans les ténèbres), -1 (en pleine lumière)
Modificateur de Vigilance : +2
Armes : -1 (couteau ou hache de pierre), -1 (flèche), -2 (morsure), venin (cf. supra).
Armure : -1 (cuir de reptile)
Perte d'Équilibre Mental : +0

Investigation

Anthropologie : Il est notoire que les fameuses "faëries" et autre "petit peuple" des légendes celtiques sont en fait le souvenir d'une race pygmée mongoloïde, des habitants des Îles Britanniques qui précédèrent les Pictes eux-mêmes. Dominés par ces envahisseurs de plus grande taille, ils furent forcés de se retirer dans les collines, puis dans des souterrains et d'enlever des enfants pour perpétuer leur race déclinante.
Recueil d'Indices : Étrangement, seules les pièces de monnaie de la victime ont été volées; elle avait encore sur elle £50 en billets. Il y a une empreinte de pas très nette, mais qui n'a probablement rien à voir avec notre affaire : c'est une empreinte d'enfant. En revanche, vu la position des doigts de pieds, on dirait que ce gamin n'a jamais porté de chaussures de sa vie.

Je ne veux pas dire de sottises, mais je jurerais que c'est un hameçon en os du Néolithique – J'en ai vu de pareils au British Museum (Archéologie ou Anthropologie).
Expertise Légale : Les tendons d'Achille de la victime ont été tranchés par une lame aiguisée, mais étrangement épaisse. Vu sa position et les éclaboussures de sang, nous pensons que la victime a reçu cinq coups de hache avant de tomber au sol. Il y avait au moins deux, peut-être trois assassins.

Sixième Sens : Cette cellule a l'odeur d'un vivarium de reptiles d'un zoo.
Mêlée : Non seulement cette hachette est trop petite pour servir d'arme, mais en plus elle est très mal équilibrée. Pas seulement pour un bras adulte, mais pour un bras humain.

Magie Optionnelle : La Mégapolisomancie

"Des avenues noires et sans fin semblaient rayonner dans toutes les directions, jusqu'à ce qu'on s'aperçût enfin que l'on se trouvait là aux sources mêmes d'une lèpre destinée à frapper et engloutir les nations."
– Horreur à Red Hook

Introduire une magie qui ne repose pas sur le Mythe (en tout cas pas ouvertement) dans une campagne de Chasseurs de Livres ajoute une saveur supplémentaire, procure de nouveaux choix tactiques et une approche différente de l'occultisme. C'est dans cette optique que la "Magie Improvisée" est évoquée dans le Livre de Base de Cthulhu et développée dans Materia Magica. Ce chapitre, lui, décrit la mégapolisomancie, la magie des grandes villes. Le présupposé de base de la Mégapolisomancie (tel qu'évoqué dans le roman de Fritz Leiber, Notre-Dame des Ténèbres et repris dans l'aventure "Lettre Noire à Whitechapel", à la fin de ce supplément) est qu'il s'agit d'un art occulte formaliste et très peu pratiqué. Mais dans sa campagne, le Gardien est libre d'en faire le don intuitif d'une poignée de fous, une forme émergente de "chamanisme urbain", ou une altération humaine de l'architecture sacrée de la Cité Sans Nom.

Un rituel mégapolisomantique consiste à utiliser la ville comme source magique afin de produire des effets surnaturels. Que la ville génère sa propre énergie magique, ou qu'elle concentre des forces qui existent par elles-mêmes (astrologie, géomancie, théurgie, Mythe de Cthulhu, etc.) est une question métaphysique dont la réponse reste à l'entière discrétion du Gardien. Toutes les villes sont-elles efficaces du point de vue mégapolisomantique ? Quelles villes sont les plus puissantes : celles qui comptent le plus d'habitants ? Celles conçues par les Francs-Maçons ? Les plus vieilles ? Celles bâties là où les Dieux Très Anciens reposent ? Sept villes à travers le monde seulement ? Londres uniquement ? Ce sont toutes d'excellentes questions. Au Gardien d'apporter une réponse.

La Compétence Mégapolisomancie

Pour utiliser la compétence Mégapolisomancie, un personnage doit, comme prérequis, acquérir des points de potentiel en Mégapolisomancie (cf. p. 34). Le Gardien peut restreindre un tel potentiel à certains livres bien spécifiques (comme ceux de l'encart p. 91), ou aussi bien permettre aux personnages de gagner du potentiel en Mégapolisomancie par tout autre moyen : de longues années d'errance nocturne dans les rues, des expériences initiatrices, une communion avec un "genius loci", etc. Un Gardien très généreux (ou qui veut de la mégapolisomancie à grandes doses) peut même allouer à un personnage 1 point de potentiel en Mégapolisomancie pour chaque tranche de 4 points de niveau qu'il possède dans La Patente (ou dans la compétence équivalente pour d'autres villes).

Grâce à la compétence Mégapolisomancie, vous pouvez :

- Repérer dans les villes les lieux de pouvoir, les vortex, les zones d'effroi, les portails éthérés, les Lignes de Force, l'architecture sacrée, etc.
- Concevoir et accomplir des rituels mégapolisomantiques
- Ce premier aspect offre tout simplement au Gardien un moyen supplémentaire, aussi effrayant qu'évocateur, de fournir des indices à un Investigateur. Le second point concerne la magie.

Rituels Mégapolisomantiques

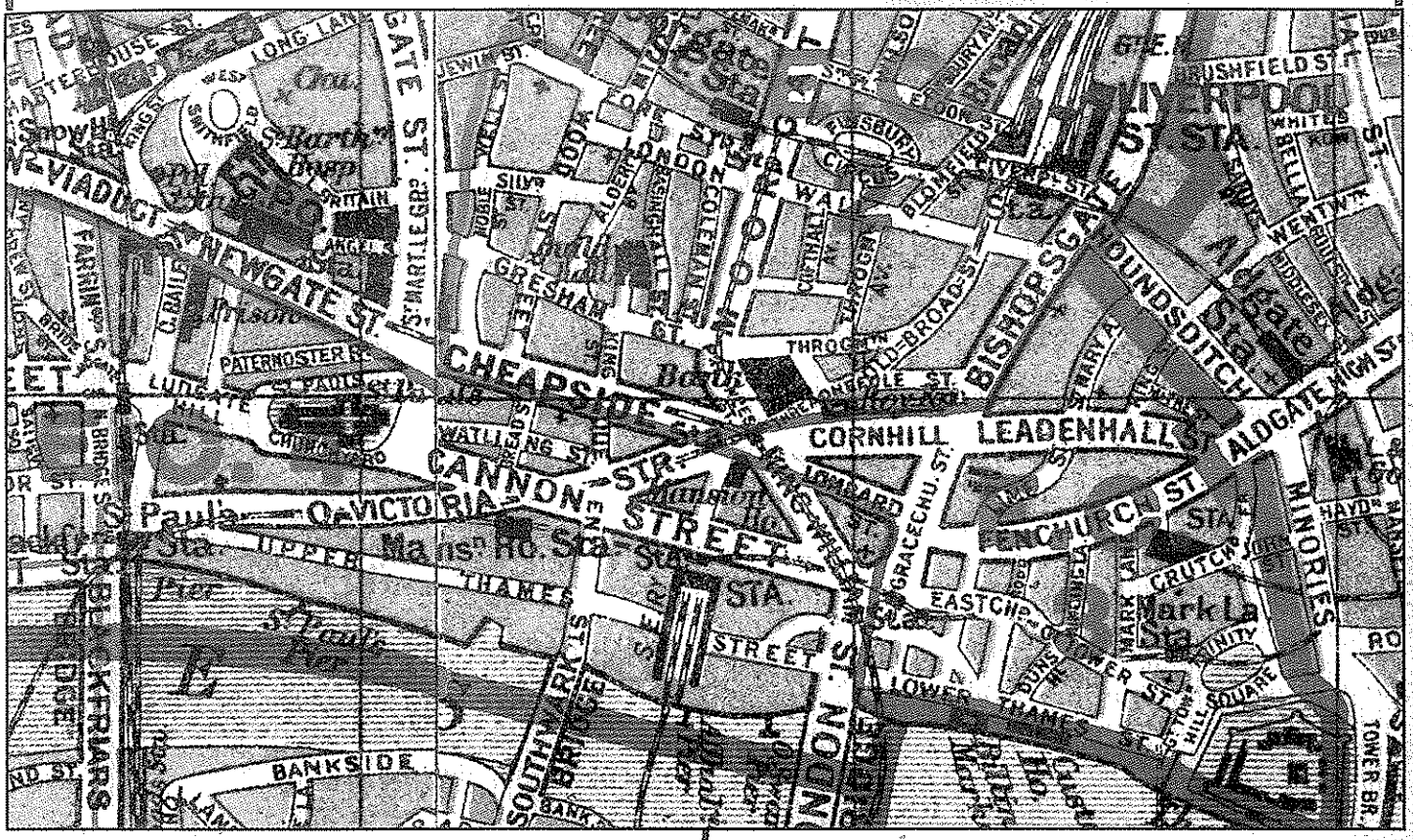
C'est au Gardien de décider de la façon précise d'accomplir un rituel mégapolisomantique : cela peut nécessiter de longues recherches, des pierres ou des mottes de terre déposées de manière symbolique, à des endroits stratégiques de la ville, les services de traîne-savates pour signaler à la craie certaines allées, des semaines de calculs hyper-géométriques, etc. C'est également au Gardien de décider du temps nécessaire à la préparation d'un rituel, mais cette durée devrait être d'au moins un jour par levier (pour des raisons scénaristiques, on peut très bien partir du principe qu'un PNJ mégapolisomancien possède un peu partout en ville des coins préparés à l'avance.)

En termes de mécaniques de jeu, un rituel mégapolisomantique se compose de cinq phases :

- Calculer l'effet du rituel.
- Découvrir, ou sinon déterminer, (et si possible préparer) des leviers pour le rituel.
- Déterminer (et si possible préparer) le focus du rituel, qui se situe généralement là où les leviers se croisent.
- Faire un test d'Équilibre Mental.
- Payer le coût du rituel en points d'Équilibre Mental (ou de Magie).

Pour calculer l'effet d'un rituel en terme de points, vous pouvez vous baser sur ces exemples :

- Électrocuter une cible grâce à une ligne à haute-tension qui tombe soudainement ; écraser en créant l'illusion qu'un bâtiment vient de s'écrouler sur elle, une cible sous la pression de gravats ; empaler une cible sur l'ombre d'un clocher; heurter une cible avec un véhicule sorti de nulle part ou des tuiles tombées d'un toit : 1 point par point de dégâts infligés à la Santé
- Rendre une cible folle grâce aux échos des sirènes de police, aux grésillements des lignes télégraphiques, ou à la sensation de claustrophobie au milieu d'une foule : 1 point par point d'Équilibre Mental perdu à cause du stress
- Disparaître dans la foule ou dans un cul-de-sac : 1 point par +1 au seuil de Difficulté du poursuivant
- Chercher une cible par l'entremise des "yeux de la ville", c'est-à-dire à travers les yeux des pigeons, d'une statue en banlieue, ou grâce aux fenêtres situées au sommet d'un grand bâtiment : 1 point par -1 au seuil de Difficulté du poursuivant (en gardant à l'esprit qu'une Difficulté de 8 relève presque de l'impossible)
- Ouvrir une porte verrouillée ou distraire un garde à un moment précis : 1 point par -1 au seuil de Difficulté de l'intrus (en Mécanique ou en Discrétion)
- Déclencher un incendie, une légère secousse sismique, l'explosion d'une conduite souterraine, le déraillement du métro, l'éclatement d'un



tuyau d'eau, ou tout autre désastre urbain : 4 points par bâtiment affecté (Le Gardien peut augmenter ce coût s'il s'agit d'éléments majeurs de l'environnement urbain. Utilisez le coût lié aux dégâts infligés à la Santé décrit plus haut s'il s'agit d'une attaque qui vise les habitants plutôt que la structure)

- Invoquer, bannir, ou emprisonner un dieu ou un titan : 1 point par point d'Inertie de l'entité (en général, les dieux résistent à l'emprisonnement avec deux fois l'Inertie avec laquelle ils résistent au bannissement)

Plusieurs cibles multiplient d'autant le coût du rituel : par exemple, pour se volatiliser au nez et à la barbe de trois poursuivants (en augmentant pour chacun d'entre eux le seuil de Difficulté de 4 à 7), l'effet coûte 9 points. Le Gardien peut ajouter autant de points supplémentaires qu'il le souhaite, afin de refléter les complications rencontrées.

Une fois calculé le coût de l'effet, appliquez les leviers. Un mégapolisomancien ne peut jamais utiliser un nombre de leviers supérieur à son niveau actuel en Mégapolisomancie.

Pour chaque levier, déterminez un point d'appui : un bâtiment ou tout autre lieu en ville, à travers lequel le mégapolisomancien concentre son rituel. C'est au Gardien (pour les PNJ mages) ou au joueur (pour les rituels de son Investigateur) de rechercher ou d'inventer des points d'appui adéquats et évocateurs pour ces leviers : les églises d'Hawksmoor ou de Wren, des scènes de crimes ou des lieux hantés, d'anciens temples dédiés à des dieux oubliés, des collines chargées de symboles, des puits enchantés, des colonnes ou des obélisques, des statues énigmatiques, des rues ou des places aux noms évocateurs et ainsi de suite. Si cela sonne faux ou semble tiré par les cheveux, c'est que ce n'est pas un point d'appui. Ces recherches peuvent nécessiter des heures de jeu passées à arpenter les rues, de longues sessions au Guildhall, ou simplement une dépense dans La Patente ou en Mégapolisomancie.

La puissance du rituel doit être égale ou supérieure à l'effet.

Chaque levier double la puissance d'un rituel,en partant d'une base de 2. Un rituel doté de deux leviers a une puissance de 4, un rituel doté de trois leviers a une puissance de 8, un rituel doté de quatre leviers a une puissance de 16 et ainsi de suite. À la discrétion du Gardien, certains points d'appui peuvent faire monter le niveau de base à 3 (deux leviers donnent une puissance de six, trois leviers donnent 12, etc.), voire plus haut! Découvrir quels points d'appui peuvent fournir un tel niveau de puissance (en déchiffrant peut-être les annotations cryptées de vieux livres inestimables) et accomplir les rites, sans doute dangereux ou perturbants nécessaires à l'obtention de ce pouvoir, sont le sel de l'aventure.

Un rituel prend effet en un lien déterminé par ses leviers : le mégapolisomancien trace une ligne depuis chaque point d'appui jusqu'à un vortex unique, qui devient le focus du rituel (si tous les points d'appui sont alignés, tracez sur la carte un triangle équilatéral, ou toute autre forme symbolique; cet alignement peut aussi faire passer la puissance du rituel de 2 à 3 ou plus par levier). Le Gardien peut aussi exiger du mégapolisomancien qu'il place sur le vortex un sceau ou tout autre symbole d'activation, il peut s'agir de le tracer à la craie sur un mur, de l'accrocher à une pancarte, ou de le glisser dans la poche de la cible au début de sa journée, afin qu'il déchaîne l'énergie du rituel au moment où la victime le voit.

Une fois le rituel calculé, le mage doit lancer son sort. Tout comme avec la magie du Mythe, le mage doit faire un test d'Équilibre Mental d'une Difficulté de 5 (Difficulté de 4 avec Architecture ou La Patente), puis en payer le coût : 2 points de réserve d'Équilibre Mental (ou de Magie) par levier utilisé pour le rituel. Des mégapolisomanciens situés dans des lieux de pouvoir (cf. p. 74) seront peut-être capables de saper les énergies de tels lieux pour payer tout ou partie de ce coût. En retour, utiliser des leviers aussi puissants peut augmenter le coût du rituel.

La victime peut avoir une chance de résister à une attaque directe contre sa Santé ou son Équilibre Mental, en particulier s'il s'agit d'un Investigateur. Il faudra vraisemblablement effectuer un test de Sixième Sens, ou peut-être d'Athlétisme (pour éviter les briques d'une cheminée qui s'écroule soudainement) voire d'Équilibre Mental (pour rester concentré tandis que les néons déblatèrent d'horribles mensonges sur votre compte). Le niveau de Difficulté de ce test est de 4, +1 pour chaque levier après le deuxième. Réussir à résister diminue de moitié les dégâts du rituel.

Entités Parapsychiques

Matérialiser une entité parapsychique (cf. p. 96) est un genre de rituel particulier. Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer la puissance de l'entité par rapport aux leviers du mage. Au-delà de 4 leviers, extrapolez à partir des valeurs données.

Leviers	Compétences	Bonus	Attaques	Défenses
1	20 points de réserve	+1	Une seule attaque, +0 de dégâts	Les armes qui ne sont pas en argent font des dégâts minimum
2	24 points de réserve	+2	Attaque spéciale ou attaque supplémentaire ou +1 de dégâts	Ci-dessus, plus : récupération d'1 point de Santé par tour OU -1 en armure
3	32 points de réserve	+4	Deux parmi celles ci-dessus	Les armes qui ne sont pas en argent font des dégâts minimums, plus : deux parmi celles ci-dessus OU défense spéciale
4	48 points de réserve	+8	Quatre options parmi celles de la ligne "3 leviers"	Ci-dessus, plus -1 en armure

Compétences : Répartissez ces points entre les compétences d'Athlétisme (pour déterminer son Seuil de Blessure), de Santé et de Bagarre de l'entité. Le Gardien peut ajouter d'autres compétences s'il le désire : Filature pour une gargouille mobile lancée sur une piste, Conduite pour un attelage animé, Piquer pour une entité aux mains baladeuses envoyée pour voler un objet, Mêlée pour un bourreau sans tête.

Bonus : Répartissez ces points entre les Modificateurs de Vigilance, de Discrétion et de Perte d'Équilibre Mental de l'entité. Vous pouvez utiliser 3 points de Bonus pour augmenter de 1 le Seuil de Blessure de l'entité, afin de mieux refléter sa rapidité, sa petite taille, ou son incroyable résistance.

Attaques : Une "attaque spéciale" diffère des dégâts occasionnés par un simple coup infligé grâce à Bagarre (ou Mêlée) : elle peut conduire à la noyade, la suffocation, la paralysie, etc. "Deux parmi celles ci-dessus" signifie deux options choisies parmi celles de la case située au-dessus : à 3 leviers, l'entité parapsychique peut posséder une attaque spécial et une attaque supplémentaire, ou une attaque supplémentaire et infliger +1 de dégâts, ou infliger +2 de dégâts, ou posséder deux attaques supplémentaires, etc. À 4 leviers, elle peut infliger +4 de dégâts (deux attaques à +2 de dégâts) ou posséder deux attaques spéciales et deux attaques supplémentaires, etc.

Défenses : Toutes les entités parapsychiques sont immunisées aux attaques matérielles (mises à part celles infligés avec des outils en argent). Une "défense spéciale" diffère de régénération (niveau 2), armure, ou résistance : il s'agit plutôt de capacité comme une invisibilité partielle face à un assaillant, ou de la capacité d'animer des armes, etc.

Lieux de Pouvoir

Certains lieux sont plus étranges et repoussants que d'autres. Sentinel Hill est la pire des collines de Dunwich; la Maison de la Sorcière de Walter Gilman ou encore la "Maison Maudite" de Benefit Street sont d'autres exemples urbains. Dans un jeu d'horreur occulte urbaine, chaque rue, place, dock, ou bâtiment peut être un tel lieu. La magie de ces lieux provient de leur histoire, de leur conception, des légendes locales, d'une géométrie particulière, ou toute raison créé par l'imagination du Gardien. Plusieurs de ces lieux reliés entre eux peuvent créer un schéma occulte au sein de la géographie d'une ville : une Ligne de Force, un sceau démoniaque, ou les angles d'un Portail gigantesque.

Les effets et règles liés à de tels lieux varieront selon l'endroit et le Gardien. Les effets doivent être appropriés à la nature ou à l'histoire du lieu : Invoquer une Maigre Bête de la Nuit sera plus aisé ou aura un coût moindre sur un ancien lieu de culte dédié à Nodens, par exemple. Certains lieux sont tellement gorgés de magie que tous les sorts (ou les sens) en sont affectés : Crouch End est certes dévolu à Hastur, mais tous les esprit sensibles au Mythe subissent des effets dans sa "zone d'effroi". Un lieu de pouvoir peut :

- diminuer d'1 point ou plus le coût des sorts appropriés qu'on y lance
- diminuer d'1 point la Difficulté du test d'Équilibre Mental des sorts appropriés qu'on y lance
- diminuer l'Inertie des entités Invoquées ou Appelées
- diminuer le temps de réponse des entités Contactées, Invoquées, ou Appelées
- être le seul endroit où un sort spécifique peut être lancé, ou le seul point contigu à un Portail Dimensionnel (faisant chuter son coût de 16 à 4 points d'Équilibre Mental ou de Magie)
- réinitialiser les Réserves de Magie ou offrir des points de Réserve en Magie pour les sorts appropriés (avec ou sans rituel; cf. Materia Magica pour ce genre de sorts).
- réinitialiser les Réserves de Sixième Sens ou offrir une Réserve spéciale de points de Sixième Sens pour les fantômes et autres phénomènes de hantise

En plus de tout ceci, les "zones d'effroi" et autres lieu particulièrement maudits peuvent :

- augmenter d'1 point ou plus le coût des sorts inappropriés ou contraires aux lieux – voire de tous les sorts - qui y sont lancés
- augmenter la Difficulté de tout test d'Équilibre Mental suite à un Choc Post-Traumatique (Cthulhu, p. 64)
- augmenter la Difficulté de tous les tests d'Équilibre Mental (dus à des sorts ou à toute autre raison) dans la zone
- augmenter d'1 point ou plus la Difficulté de tous les tests de Psychologie dans le cadre d' une Aide Psychologique

Évidemment, dans un jeu de style Puriste, tous les lieux de pouvoir sont des zones d'effroi, des endroit où l'emprise de la raison devient moins forte et le voile de la réalité plus diaphane.

Créer Une Campagne

> *"Il répétait des noms que je reconnaissais pour avoir feuilleté autrefois les livres interdits et par instants me faisait frémir suivant le fil d'une logique mythologique – d'une cohérence convaincante – qui courait à travers sa divagation."*
>
> – Le Monstre sur le seuil

Le Gardien devrait se reporter aux conseils mentionnés dans le chapitre Trame de Campagne pp. 167 du Livre de Base de Cthulhu. Il est en revanche parfaitement libre de se référer ou non à ceux donner pour la Trame de Campagne proposée "à défaut" pour des Chasseurs de Livres à Londres, pp. 172 du Livre de Base. Il ne s'agit que de suggestions et ce ne sont pas des passages obligés. De même, le Gardien peut introduire la "Magie Personnalisée" (pp. 175 du Livre de Base, ainsi que ses développements explorés dans Materia Magica), la "Mégapolisomancie" (p. 72) et toute autre magie de son choix. Mais il peut aussi se restreindre exclusivement aux rites du Mythe. Pareillement, les suggestions et exemples ci-dessous ne sont, de même, rien d'autre que des options dans lesquelles le Gardien peut piocher. Elle ne sont qu'une source d'inspiration pour alimenter sa propre créativité.

Styles

Il y a d'autres façons de raconter une histoire, y compris une histoire d'horreur cthulhoïde, que les styles "Puriste" et "Pulp" mentionnés dans le Livre de Base. Ou, plus exactement, ces deux catégories ne sont pas assez précises. L'écriture de Lovecraft même utilise une grande variété de styles. On y trouve non seulement la folie de Poe, la langueur de Dunsanny et des morceaux de bravoure à la Machen. Mais aussi de l'action tambour battant ("La Peur Qui Rôde"), l'ironie scientifique (Les Montagnes Hallucinées), la mystification fortéenne ("Celui Qui Chuchotait Dans Les Ténèbres") et l'empathie impressionniste ("Celui Qui Hantait Les Ténèbres"). Parmi les nombreuses possibilités, nous vous proposons ci-après trois styles qui peuvent tous tendre vers le Purisme ou le Pulp. Chacun propose une vision de Londres qui sera familière aux amateurs d'horreur et comprend plusieurs synopsis que les Gardiens pourront développer au gré de leur inspiration.

Abracadabrantesque

Lin Carter décrit très justement le Londres de Robert Louis Stevenson comme étant "Baghdad sur la Tamise". Dans un Londres Abracadabrantesque, tout peut arriver. À chaque coin de rue. Plusieurs, voire la totalité, des cultes issus de l'imagination folle d'Elliott O'Donnell peuvent exister (p. 58), voire être liés à certains complots du Mythe. Les Investigateurs côtoient l'étrange, l'inhabituel, le surnaturel : leur vie à Londres ne se résume pas à s'entasser avec d'autres anonymes dans les bus et les lignes de métro. D'étranges conspirations se réclament d'un héritage millénaire et meurent en une nuit. Rêves lucides et étrangers improbables sont le pain quotidien des Investigateurs. Le Londres abracadabrantesque abrite des temples imposants derrière les façades de ses hangars miteux, des civilisations souterraines, des détectives envoûtants et des races d'immortels tapis dans l'ombre.

Un jeu Puriste dans un Londres Abracadabrantesque ne s'inspirera pas seulement d'Abdul Alhazred et de "La Cité Sans Nom", mais aussi des récits londoniens de Lovecraft tels que "Hypnos," "Celephaïs," et "Le Molosse". Leurs protagonistes sont confrontés à la folie, au suicide et aux persécutions de créatures au sujet desquelles Lovecraft reste laconique. Les perceptions défaillent et toute rationalité devient alors impossible. Un jeu Pulp dans un Londres Abracadabrantesque lorgnera aussi bien vers le passé, du côté de Stevenson et Machen, que vers le moderne, avec Chapeau Melon et Bottes de Cuir et Grant Morrison.

Synopsis abracadabrantesques : Une cabale d'astronomes suicidaires rendent un culte à Azathoth. La Confrérie du Pharaon Noir a créé une race de serviteurs à têtes d'animaux. "Cat's Alley", derrière Gresham Street, mène à Ulthar. Des masqut hantent l'Aile Orientale du British Museum. Des goules gardent les tunnels qui mènent des cimetières londoniens jusqu'au séjour de Mordiggian, sur le futur continent de Zothique. En 1622, un sorcier s'est rendu immortel en peignant son âme dans un camée qui se trouve aujourd'hui au Soane Museum. Le dieu Nodens se manifeste en faisant pleuvoir des trilobites. Chaque veille de la Saint-Jean, Nyarlathotep voyage sur la Necropolis Railway. Des Tcho-Tcho et des *tyluyth corachaidd* s'affrontent sur le gazon de Rotherhithe. Ceux du Froid se mettent à tuer les descendants des membres d'une expédition arctique de l'Ère Élisabéthaine.

Sordide

Londres, comme le dit Watson au début d'Une Étude en Rouge, est "ce grand cloaque où se déversent irrésistiblement tous les flâneurs et tous les paresseux de l'Empire". Et des choses horribles les y guettent, comme elles guettent les pauvres travailleurs irlandais, polonais, juifs et indiens pour qui le "Grand Cloaque" est le seul échappatoire à la famine. Ce Londres alternatif n'est clairement pas meilleur que l'original. Le Londres sordide est le Londres de la prostitution, des drogues, de la pauvreté, du désespoir, de l'extorsion et de la cruauté. Des brutes ignobles vendent des enfants à des clients encore plus ignobles; des vieilles femmes meurent à petit feu dans les caniveaux, tandis que les passants forcés de les enjamber maugréent qu'elles les gênent : des "élites" corrompues et imbues d'elles-mêmes qui justifient la pauvreté par le fatalisme. Ces cruautés sans nom sont peut-être inhérentes à la nature humaine, ou symptomatiques de la décadence engendrée par le Mythe... voire peut-être les deux. Qu'est-ce qui est le pire ? S'acoquiner avec des forces venues d'ailleurs afin d'échapper à la misère humaine, ou vouloir sauver cette humanité médiocre de dieux extra-terrestres ?

Un jeu Puriste dans un Londres Sordide reposera sur le contraste entre le désespoir cosmique et le désespoir humain réel et les amplifiera. Les récits du Mythe écrits par Ramsey Campbell, où figurent des pornographes, des fous vivants dans la rue et des violeurs d'enfants, peuvent ici servir de pierre de touche. Inspirez-vous de la dégénérescence de Dunwich et de l'effondrement d'Innsmouth pour décrire un East End suffocant sous ses propres vices, son chômage et son absence d'espoir. Un jeu Pulp dans un Londres Sordide mêlera le Roman Noir ou le glauque au Grand Guignol moraliste. Le From Hell d'Alan Moore en est l'exemple parfait, tout comme le Dorian Gray d'Oscar Wilde. Une effarante cupidité conduit tout le monde, les mauvais comme les victimes, à mentir, corrompre et voler. Dans le Londres sordide, les petites frappes vendent leurs sœurs pour des sacrifices humains, les gangs de sauvageons braillent des chants incohérents dans des lieux que même les étoiles ont désertés et les Bobbies arpentent le macadam en évoquant des souvenirs de scènes de crime.

Synopsis sordides : Des filles de joie tombent enceintes de larves de vampires de feu après avoir été violées par des traîne-savates "carburant" au Sterno contaminé (le Sterno est un combustible chauffe-plat à base d'alcool, ndt.). Une clientèle « sélect » paye de belles sommes pour s'offrir des prostituées descendantes de Profonds. Eihort tisse un réseau d'enfants suicidaires à Stepney. Un des Cinq Dactyles refuse de reprendre forme humaine – et les Keirecheires de se lancer dans un concours de cruauté pour gagner la place vacante. Un vampire chasse ses proies, des jeunes filles irlandaises sans le sou, en les attirant dans les pâtisseries. Un évangile de Quachil Uttaus permet aux mourants de réaliser leur dernière volonté. L'équipe de nuit d'un commissariat rend un culte à Tsathoggua et mutile certains détenus pour jeter leurs membres dans un puits au fond d'une cellule. Des drogués se ruinent pour une dose frelatée de venin de Yig (ou de liao, d'hydromel de l'espace, d'Elixir de Kathulos, de lotus noir, ou de Lait de Shub-Niggurath). Des "touristes grivois" écument le West End pour jouir de la lie de l'humanité et ainsi nourrir la flamme d'Hastur qui se consume en eux.

Technicolor

Il existe un autre Londres, criard et grandiose. C'est le monde des films Technicolor de la Hammer : un monde haut en couleurs – principalement rouge sang et vert fluo. Les adeptes portent des robes hors de prix, les monstres irradient des lueurs d'outre-espace, un sang écarlate macule les canines, les griffes, les lèvres, tout. Les motivations du Grand Méchant peuvent aller de la lubricité la plus vile à l'hubris le plus exalté, mais ses plans ne germent (et ne se déroulent) que dans la cruauté la plus débridée. Le Londres Technicolor est plus grand que nature, avec ses étagères de bibliothèque surchargées, ses salons opulents, ses greniers labyrinthiques infestés de rats et ses tunnels aux pierres suintantes et visqueuses. Les pentacles – et les chaînes – sont en argent ou quelque autre métal brillant et les ferronneries des toits de l'Ère Victorienne ne servent qu'à supporter des horreurs ailées, qui ne sont visibles que lorsque leur silhouette se découpe sur celle de la lune.

Avant que vous n'écartiez la possibilité-même d'un jeu Puriste en Technicolor, rappelez-vous les "attaques vampiriques" dans Charles Dexter Ward et la phosphorescence émeraude des shoggoths dans les Montagnes Hallucinées. L'hyperréalisme reste une forme de réalisme, tel que Lovecraft l'utilise dans "La Maison de la Sorcière", "De l'Au-Delà ", et, bien sûr, "La Couleur Tombée du Ciel". Le désespoir cosmique n'a pas à être obligatoirement filmé à travers un filtre sépia ou dans des teintes grisâtres et délavées. Mais ceci dit, Pulp et Technicolor vont autant de pair que Christopher Lee et Ingrid Pitt. Un jeu Pulp dans un Londres Technicolor pourra non seulement s'inspirer de "L'Horreur dans le Musée" et du Cauchemar de Dracula, mais aussi du Fu Manchu et des romans à quatre sous de Sax Rohmer, ainsi que des thrillers satanico-occultes de Dennis Wheatley.

Synopsis Technicolor : Le Hsieh-Tzu Fan a kidnappé les plus grands entomologistes mondiaux, tandis que des sans-logis sont régulièrement retrouvés dévorés par des fourmis. Un Club de satanistes influents poursuit une vendetta contre un culte de Mormo. Un célèbre chasseur de fantômes offre le meilleur de sa bibliothèque à quiconque pourra rester une nuit entière au Crane Manor. Un vampire roumain recrute des partisans pour organiser un coup d'état fasciste dans son pays maternel. Un culte théosophique bercé d'illusions chercher à remettre la main sur leur larve de brume en cavale. Des troglodytes débiles et consanguins terrés dans les tunnels de l'Underground rendent un culte à Gol-Goroth. Une chose-rat vengeresse poursuit Aleister Crowley. Les prostitués sacrées de Shub-Niggurath drainent le sang de leurs clients pour donner littéralement vie à une "Rivière de Sang" dans les sous-sols de Londres.

Dramatis Personae

"Ses moyens ne lui permettaient pas d'avoir des domestiques et rares étaient les visiteurs admis dans sa solitude. Il recevait ses quelques relations dans l'une des trois pièces du rez-de-chaussée qu'il gardait en état – une vaste bibliothèque très haute de plafond, dont les murs étaient couverts de livres écornés, d'un aspect pesant, archaïque et vaguement repoussant."

– Horreur à Red Hook

Encore plus que tout autre genre à Cthulhu, les campagnes de Chasseurs de Livres reposent sur des PNJ intéressants et généralement atteints d'une manière ou d'une autre de bibliomanie. Chaque aventure ajoute davantage de citoyens au Londres de votre campagne: des flics corrompus sur le coup, des dandys décadents qui ne regardent pas à la dépense pour certaines raretés, les majordomes de clubs très fermés qui n'hésitent pas à dire pis que pendre sur ses membres, des bouquinistes cocaïnomanes qui ratent les meilleures affaires et ainsi suite ad libidum. Chaque PNJ, qu'il s'agisse d'une source, d'un contact, d'un concurrent, ou même d'un leurre, peut potentiellement refaire surface avec un nouveau problème ou "un livre découvert dans un vieux grenier". Si vous mettez en scène une "guest star" avec laquelle les joueurs aiment interagir (même si – surtout si – il ou elle titille sans cesse leurs personnages), remettez-la sur le devant de la scène dans l'épisode suivant! Elle peut faire un très bon second rôle, donner un coup de main utile, ou devenir le fil conducteur d'une histoire. Les PNJ récurrents offrent, quoi que vous en fassiez, une profondeur et une richesse que peu d'autres éléments sauront apporter. Parallèlement à ces "guest stars" récurrentes et "explicites", vous pouvez en introduire de plus "implicites". Les conspirations maléfiques comptent, par exemple, des membres qui échappent à la justice et à toute identification. Les vils nécromanciens ont des séides et des victimes. Les bibliophiles amateurs de vivisection ont des fournisseurs d'ouvrages et d'animaux. Notez tous les PNJ intéressants sur la liste des "dramatis personae" et vous serez ainsi prêt pour les remettre en scène au moindre signal.

Exemples de Personnages Non-Joueurs

Afin de donner un coup de pouce à votre propre liste de PNJ récurrents, ce chapitre contient six profils configurables et réutilisables qui vous permettront de modeler une multitude de personnages secondaires adaptés à une campagne de Chasseurs de Livres. Ces PNJ se répartissent en deux grandes catégories: les Concurrents et les Collectionneurs (p. 78).

Chaque descriptif de personnage est composé d'éléments modulables que vous pourrez mélanger et ajuster selon vos besoins. Les descriptions se réfèrent aux styles évoqués précédemment et sont agrémentées d'un ajout : Corrompu. Un personnage est Corrompu s'il est entré en contact, volontairement ou non, avec le Mythe de Cthulhu. Dans le Londres des Chasseurs de Livres, pas besoin qu'un personnage soit Corrompu pour être un criminel ou pire encore – et à l'inverse, bien que plus rarement, un personnage Corrompu peut apporter une aide précieuse. L'univers horrifique d'H.P. Lovecraft étant ce qu'il est, de tels PNJ apparaissent souvent dans le cours d'une histoire ou en tout cas on y trouve leur trace d'une manière ou d'une autre. Si un Chasseur de Livres rencontre pareil destin, le joueur pourra peut-être adopter comme nouveau personnage un PNJ non Corrompu rencontré par le passé.

Inutile de préciser que tous les éléments composant les personnages ne sont que des points de départ et non des carcans. Si une idée ne correspond pas aux besoins de votre histoire, transformez-la. Empruntez les éléments d'une description pour les mélanger à ceux d'une autre, ou scindez un PNJ en deux (ou en trois) si cela peut servir votre histoire et le style spécifique à votre campagne.

Si votre scénario a besoin d'un retournement de situation, il peut être intéressant, à l'occasion, de changer en cours de partie la conception que vous avez d'un personnage. Un sinistre personnage considéré comme Corrompu peut créer la surprise en se révélant en fait parfaitement "innocent". Et un type "sain" peut finalement se retrouver Corrompu jusqu'à la folie (peut-être à cause d'un Chasseur de Livres, ou d'un ouvrage que lui aura vendu un Chasseur de Livres) et arpenter la voie d'Hastur.

Des noms et des descriptions physiques supplémentaires sont également inclus, afin que vous puissiez réutiliser le profil de base chaque fois que vous aurez besoin d'un personnage de ce type. Aucune des descriptions ne dépend des noms et inversement; utilisez-les dans n'importe quel ordre. À force de faire appel à ces noms et ces descriptions, vous serez peut-être amené à en réutiliser, afin de pouvoir toujours disposer de certains types de personnages lorsque l'histoire prend un tournant inattendu et que l'improvisation s'impose. Pour définir un personnage, n'utilisez qu'un seul des signes particuliers proposés, à moins qu'il ne tienne un rôle de "guest star" dans votre histoire. Dans ce cas, utilisez autant de ces signes que nécessaire pour faire se matérialiser le personnage dans l'esprit des joueurs.

La Bibliophilie d'un personnage indique quels livres il cherche à obtenir, légalement ou non. Une seule suffit certainement pour chaque personnage sauf pour les négociants en livres concurrents. Généralement, les Chasseurs de Livres pourront avoir entendu parler de la Bibliophilie d'un PNJ grâce à une dépense en Bibliologie, ou l'apprendre directement de la bouche de l'intéressé, grâce à une dépense dans la compétence Relationnelle appropriée.

Chaque personnage comprend également des caractéristiques chiffrées. Un Niveau de Vie (accompagné parfois d'une ligne de crédit entre parenthèses; p. 24) est fourni pour d'éventuelles ventes aux enchères. Les compétences générales vous seront utiles en cas de confrontation (la compétence Magie est décrite dans Materia Magica). Les compétences générales qui permettent aux PNJ de jauger ou de tromper les PJs sont omises au profit de modificateurs de Vigilance et de Discrétion – ces modificateurs sont à appliquer aux Seuils de Difficulté des compétences utilisées par les Chasseurs de Livres face à ces PNJ.

Le Gardien est également libre de cannibaliser les noms, les signes particuliers et tout autre élément descriptif pour incarner les personnages récurrents du quotidien: un pilier de bar, un mendiant au regard aiguisé, une fille de joie un peu trop pressante, un voisin cafteur, un flic sur le retour, un poète prétentieux, un acteur dans la misère, etc.

Concurrents

Libraire

Nom : Colin Ballard

Description Physique: La petite quarantaine, nuque fine, verres de lunettes épais, cheveux blonds grisonnants peignés vers l'arrière, nez crochu.

Abracadabrantesque: Conserve une étagère de livres en langues asiatiques coincés entre divers ornements de bronze. Il entretient une correspondance soutenue avec des collectionneurs et des agents de collections originaires d'Inde et d'ailleurs en Orient, afin d'acheter des livres de leurs bibliothèques (ou des bibliothèques auxquelles ils ont accès), quelle que soit leur provenance. Connaissance de la Rue permettra d'apprendre qu'il lui arrive de servir d'intermédiaire, principalement pour écouler des objets d'art indiens ou orientaux mal (voire pas du tout) catalogués en Grande Bretagne et de fait, plus faciles à vendre.

Hathaway & Co. Livres Rares et Anciens

La Librairie Hathaway & Co. est un établissement "clé en main" adaptable à la plupart des campagnes de Chasseurs de Livres. Il est certes conçu pour être le concurrent direct des Chasseurs de Livres, mais un concurrent, malgré tout, respecté et fréquentable par ceux-ci, comparé au reste du petit-monde-plus-ou-moins-lucratif-et-paisible du négoce de grimoires. La façon dont les membres de cette maison géreront leurs rivalités avec les PJ reste du ressort du Gardien, mais ils devraient toujours être légèrement pires que les Chasseurs de Livres. Reste également à la discrétion du Gardien, le degré de connaissance (et de Corruption) du Mythe de Cthulhu chez chaque membre d'Hathaway & Co.

Hathaway & Co. Fine Books : Située sur Fleet Street, avec une clientèle londonienne largement composée de journalistes à sensation et d'écrivains payés à la tâche, notamment certains scénaristes de films ou de la BBC Radio. Ces clients venus de l'industrie cinématographique ramènent de l'argent et des bohèmes de Soho, deux apports toujours bienvenus. La boutique est achalandée jusqu'au plafond et dotée de vraies raretés, abritées soit dans une vitrine en devanture, soit dans le coffre-fort de l'arrière-boutique. On compte au nombre de leurs spécialités l'occultisme (surtout le plus macabre), l'Histoire britannique, les ouvrages médiévaux et les livres d'art, mais, en cherchant bien, on peut réellement y trouver de tout. (Niveau de Vie de la Librairie 4, ou un cran supérieur à celui de la boutique des Chasseurs de Livres.)

Evelyn Hathaway, libraire : La quarantaine, mais fait dix ans de moins grâce à son visage sans rides, ses cheveux clairs et soyeux, sa peau rose et ses lunettes d'étudiant. Porte des costumes d'un style légèrement affecté et des chemises de couleur. Fils du fondateur de la boutique (aujourd'hui retiré à Brighton), élevé pour le commerce, diplômé de la King's University, connaît sur Londres tous ceux qui évoluent dans le monde du livre. Franc-Maçon.

Niveau de Vie 4 (égal ou supérieur d'un cran au plus haut Niveau de Vie des Chasseurs de Livres)

Herbert "Pockets" Mathews, bouquiniste : Bientôt la cinquantaine, maigre et tuberculeux, avec un nez crochu, des yeux vitreux et une étrange cicatrice qui va de la gorge à la tempe. Porte un manteau informe en tweed doté d'au moins cinq poches ("pockets" en Anglais), contenant parfois des marchandises "qu'il était justement sur le point de payer". A purgé six mois à Wormwood Scrubs pour possession de matériel de cambrioleur. Vaste connaissance des ouvrages alchimiques (et des probabilité aux courses), ainsi que des "trucs" que ces drôles d'oiseaux de bouquinistes se doivent de savoir.

Fuite 9, Niveau de Discrétion +2 (à appliquer à la compétence Camouflage des Chasseurs de Livres lorsque ceux-ci voudront le fouiller, ainsi qu'à leur Filature pour le suivre n'importe où à Londres et à leur Sixième Sens pour détecter s'il est en train de piquer quelque chose ou de cambrioler leur arrière-boutique)

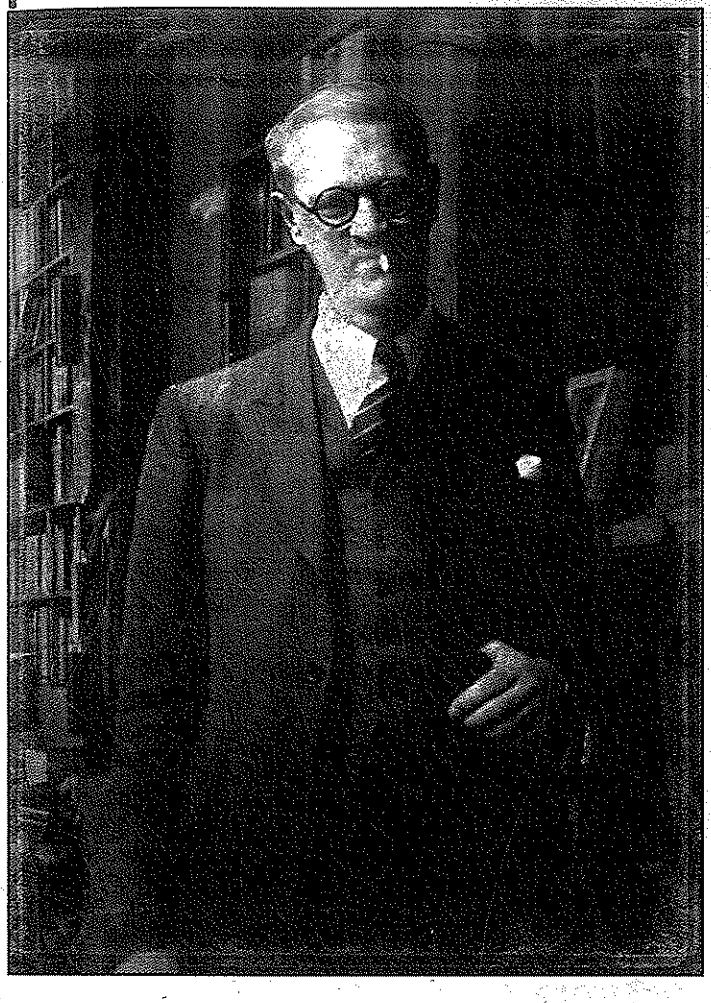
Aston Drummell, agent de collection : Bientôt la quarantaine, carrure athlétique, bien habillé, profil aquilin, cheveux noirs savamment gominés. Fume des Silk Cuts, boit du whisky, conduit une Rover, occupe un appartement à Chelsea. Renvoyé de la King's University pour d'obscures raisons, il fréquente d'anciennes connaissances de l'Université par l'entremise de clubs. Joue au whist (bridge anglais, ndt.) et au vingt-et-un (en français dans le texte, nom anglais du blackjack, ndt.). Spécialiste en lettres noires et en gravures "volantes".

Aston Drummell, personnage à l'éthique pour le moins douteuse, apparaît dans "Lettre Noire à Whitechapel", pp. 87.

Athlétisme 8, Niveau de Vie 5 (en société; ses revenus sont en fait de 4, voire moins), Conduite 3, Santé 7, Organisation 3, Bagarre 4, Filature 4, Discrétion 2

Compeyson Kane, intermédiaire : Bientôt la quarantaine, plutôt gras, cheveux noirs bouclés, vêtements des classes moyennes, se mord les lèvres lorsqu'il réfléchit ou s'énerve. Ne fait pas officiellement partie de la famille d'Hathaway & Co., mais reste néanmoins important pour eux : il est leur connexion dans le monde du crime londonien. Bien qu'Hathaway ou Drummell puissent à l'occasion trouver des acheteurs pour des livres à la provenance douteuse, Kane peut facilement écouler des collections de timbres ou de monnaies, ainsi que tout autre "héritage de famille" suspect. Kane informe aussi Hathaway et Drummell des centres d'intérêts bibliophiles des gansgters les plus m'as-tu-vu ou les plus puissants de Londres. Kane lui-même, par exemple, collectionne les livres traitant des papillons et de l'entomologie en général.

Ses hommes de main : Athlétisme 8, Santé 7, Bagarre 8, Mêlée 6 (-1 de dégâts; matraque ou bâton)



Sordide: Que ce soit en style Abracadabrantesque ou Technicolor: revend sous le manteau des exemplaires du Kama Sutra (Abracadabrantesque) ou de l'érotisme nécrophile (Technicolor). Il loue les services de jeunes filles (en général légèrement plus éduquées que ce que leur origine sociale ne pourrait laisser supposer) pour travailler comme vendeuses dans sa boutique et les force à avoir des relations sexuelles avec lui pour garder leur emploi. Empathie permettra de sentir que les filles sont nerveuses et Réconfort (ou Flatterie, pour les Chasseurs de Livres avec moins d'éthique) pourra les amener à dévoiler tout ce qu'elles savent de Ballard et de ses affaires.
Technicolor: Les affaires de Ballard déclinent (Niveau de Vie de la Librairie 3), principalement à cause du fantôme d'une jeune fille qui hante sa boutique. Ballard en est amoureux et pense souvent au suicide – ce qui lui permettrait de la rejoindre dans l'autre monde. Son fonds a subtilement changé et reflète son obsession grandissante: il se compose dorénavant de romans gothiques, d'histoires de fantômes, de journaux des années 1820 (l'époque durant laquelle la jeune fille vivait) et de collections de poètes suicidaires (cet étrange syncrétisme pourra être détecté grâce à Bibliothèque). Il passe ses nuits à errer dans les rues et à boire en grande quantité. Il en oublie même parfois de rentrer chez lui.
Corrompu: En style Abracadabrantesque: Ballard finira par se rendre en Inde durant les troubles qui suivirent l'Indépendance de 1948, afin d'acquérir le plus de livres possible. Là-bas, il explorera un temple de Chaugnar Faugn, afin d'y repérer ce qu'il pourrait piller et ramener à Londres. Il y mourra dans d'atroces souffrances. Mais l'influence maléfique de Chaugnar Faugn continuera de se propager à travers tous les domaines de sa vie, en se manifestant par des distorsions temporelles ou d'étranges altérations qui toucheront les ouvrages et les œuvres d'art de sa boutique (Théologie révélera qu'il ne s'agit pas d'idoles de Ganesh), voire les corps de ceux qui sont entrés en contact avec Ballard de son vivant.
Autres Noms: Edward Hanley; Herbert Leavis; Emmanuel Dreyfus
Autres Descriptions: (1) la cinquantaine, yeux vitreux, lunettes cerclées d'ivoire, menton fuyant accentué par une moustache hérissée, dos voûté; (2) la petite soixante, mèches tirant vers le roux, mains épaisses et calleuses, bouche et nez larges, petit et trapu, des bretelles au lieu d'une ceinture; (3) la petite cinquantaine, l'air hautain et affecté, cheveux blancs tombant sur les épaules, dos voûté, yeux noirs sévères, lèvres pincées, double menton.
Signes particuliers: (1) regards en coin vers les clients; (2) toujours en train de grignoter des biscuits apéritifs; (3) ferme boutique dès le coucher du soleil.
Bibliophilies: (1) œuvres provenant ou traitant de l'Inde (Abracadabrantesque); (2) récits d'exploration et de voyage; (3) romans français, en particulier ceux de Balzac et d'Hugo; (4) Aperçus de la Préhistoire de Clark Ulman (en Anglais, 1931), les Manuscrits Pnakotiques, Unaussprechlichen Kulten (Corrompu).
Niveau de Vie: 3 (Niveau de Vie de la Librairie 4)
Compétences Générales: Fuite 4, Santé 4.
Modificateur de Vigilance: -1 (myope)
Modificateur de Discrétion: +1 (habitué à rester debout sur de longues périodes)

Bouquiniste

Nom: Allan Chessover

Description Physique: Bientôt la quarantaine, longiligne, dégingandé, nez en pointe, dents gâtées, pomme d'Adam proéminente.
Abracadabrantesque: Chessover souffre d'insomnies de façon quasi permanente, ne dormant peut-être qu'une nuit sur quatre. Ses errances nocturnes à travers la ville lui permettent souvent de dénicher des trouvailles remarquables sur les marchés avant qu'ils ne soient officiellement ouverts. Il connaît virtuellement tous les commerces londoniens ouverts la nuit et appartient à un cercle d'amis insomniaques qui se retrouvent autour de folles parties de jeu d'argent, ou pour arpenter les lieux étranges de Londres (les Chasseurs de Livres nantis de La Patente pourront connaître ce club étrange.) Il ramène parfois de ces excursions des livres qui n'apparaissent dans aucun catalogue – des livres qui semblent n'avoir jamais existé avant qu'il ne les « trouve ».
Sordide: Chessover consomme de l'héroïne à très hautes doses (Médecine ou Pharmacologie pourront détecter les signes de son addiction). Quand Chessover a de quoi étancher pleinement sa soif de drogue, c'est un bouquiniste efficace, voire remarquable. Entre deux injections, il atteint une phase maniaque durant laquelle il écume la ville pendant deux ou trois jours, sans jamais dormir, ou alors seulement quelques heures. Il perçoit alors les livres à travers une sorte de brume luminescente qui lui permet de flairer les raretés aussi sûrement qu'un connaisseur. En revanche, sans héroïne, sa phase maniaque s'écroule et la brume se transforme en migraine. Dans ces périodes, il découpe au rasoir des gravures et des cartes, dans des bibliothèques ou partout ailleurs où il le peut, ou se contente de voler des in-octavo et des volumes de moindre taille pour une revente rapide. En manque d'héroïne, il vendra n'importe qui et n'importe quoi pour obtenir sa prochaine dose. Durant de telles périodes, il émet tant de signaux différents que même Psychologie ne peut indiquer lesquels sont vrais.
Technicolor: En fait, Chessover n'a pas dormi une seule nuit depuis la puberté. Durant ces quelques dernières décennies, il a vu un vampire se nourrir, un monstre phosphorescent dans la Tamise, une seconde lune horrible et un lot trop conséquent de fantômes. Il est pour ainsi dire complètement détaché de la société humaine. Psychanalyse combinée à Histoire Orale pourra déclencher le récit calme de ses expériences. Les Chasseurs de Livres pourraient aussi tomber sur son journal intime, avant ou après sa mystérieuse disparition. (Peut correspondre aussi bien au mode Abracadabrantesque que Sordide.)

Corrompu: Alors qu'il venait tout juste de débuter comme bouquiniste, Chessover trouva et lut un exemplaire de Rêves à Caerleon, un volume extrêmement rare écrit par Robert Valentine, un poète sous l'emprise des lloigors. Sa condition (quelle que soit celle choisie par le Gardien)vient de cette époque. Aujourd'hui, il est à la recherche d'un autre exemplaire qui, il l'espère, pourra le guérir d'une façon ou d'une autre.
Autres Noms: Ralph Plomer; Saul Meier; Jack Dryffyd
Autres Descriptions: (1) la petite quarantaine, silhouette osseuse, sempiternelle barbe de trois jours, doigts torves ; (2) bientôt la cinquantaine, une moumoute qui ne trompe personne, dégage une entêtante odeur d'eau de Cologne bon marché, teint rubicond, chemise auréolée de sueur; (3) environ la quarantaine, maigreur cadavérique, bourré de tics, pupilles dilatées, pardessus mackintosh couvert de taches.
Signes Particuliers: (1) sucre son thé à outrance; (2) griffonne sur un épais carnet; (3) porte par tous les temps un pull tricoté main en piteux état.
Bibliophilies: (1) les œuvres de De Quincey ou de Coleridge, tout ce qui parle d'opium; (2) les cartes postales représentant des cirques ou des foires aux monstres; (3) les œuvres de Poe, Baudelaire, ou Nerval; (4) Rêves à Caerleon de Robert Valentine (en Anglais, 1808) (Corrompu).
Niveau de Vie: 1-2 (Niveau de Vie de la Librairie 3-4)
Compétences Générales: Piquer 4, Fuite 6, Santé 3, Organisation 4, Bagarre 4, Mêlée 2 (cran d'arrêt, -1).
Modificateur de Vigilance: +1
Modificateur de Discrétion: 0

Agent de Collection

Nom: Hamilton Golding

Description Physique: La petite quarantaine, cheveux bruns, physique quelconque, verres teintés dissimulant des yeux vert pâle, teint très clair, carrure moyenne, cravate Balliol.
Abracadabrantesque: Golding est l'agent de collection personnel d'un client extrêmement discret, au sujet duquel circulent les plus folles rumeurs. Est-ce le Juif Errant ? Le Dr. Fu Manchu ? Sherlock Holmes, rendu immortel grâce à de la gelée royale ? Merlin ? Les Illuminati ? Le fantôme de Christopher Marlowe ? C'est au Gardien de placer la barre en terme d'étrangeté pour sa campagne - mais il ne fait aucun doute que le client de Golding est au sommet. Il suffit que Golding fasse une acquisition dans une vente aux enchères ou dans une librairie pour que la communauté des chasseurs de livres achète aussitôt tous les ouvrages en rapport, dans l'espoir que celui-ci leur fera profiter des sommes généreuses que ses clients ont pour habitude d'offrir. Bien qu'un peu snob, Golding répondra avec une parfaite courtoisie à tout interlocuteur poli, mais ne traitera vraiment qu'avec des experts (niveau 3+) en Histoire de l'Art, Bibliologie, Histoire, ou Occultisme (utilisées comme compétences relationnelles).
Sordide: Le véritable travail de Golding consiste à retrouver tout livre ou document qui pourrait embarrasser des hommes riches ou haut placés. Journaux intimes, manuscrits, lettres et même photographies peuvent l'intéresser. Il reste ouvert à la Négociation, sachant qu'à la fin il obtient toujours ce qu'il veut. (Correspond aussi très bien aux modes Abracadabrantesque ou Technicolor.)
Technicolor: Golding est connu dans tout le milieu comme le plus pointu des experts en ouvrages sur la lycanthropie. (Il est sensible à la Flatterie concernant la maîtrise qu'il a de ce sujet.) Il procède souvent à des visitures à l'étranger, afin d'expertiser des annales judiciaires françaises très recherchées ou des exemplaires de journaux à sensations allemands. Il achète dans de nombreux domaines connexes à son sujet de prédilection – les sagas nordiques, les mémoires de chasseurs en Inde ou en Malaisie, les manuscrits médiévaux enluminés par des cynocephali – et revend toujours avec une marge significative.

Corrompu : Le Golding Abracadabrantesque est un agent de Yith, qui acquiert des textes occultes que des voyageurs Yithiens mémorisent et transfèrent jusqu'à la Grande Bibliothèque. Le Golding Sordide travaille pour un culte d'adorateurs dégénérés de Shub-Niggurath. Le Golding en Technicolor œuvre pour les goules du Highgate Cemetery : elles lui ont promis l'immortalité en échange de ses bons et loyaux services. Prendre en Filature Golding, ou dépenser des points en Connaissance de la Rue, conduira vraisemblablement les Chasseurs de Livres à une de ces pistes. Son intérêt pour la lycanthropie relève de recherches qu'il mène pour son propre compte (il croit que la lycanthropie et les goules sont liées) et lui fournit une couverture pour les livres qu'il achète en fait pour ses clients (des journaux intimes et des grimoires de nécromant dans la majeure partie des cas).
Autres Noms : Cecily Vernon; Edmund Hough; Damon Sifakis
Autres Descriptions : (1) presque la trentaine, lunettes cerclées d'acier, mince, doigts longs et fins; (2) la bonne trentaine, silhouette dense, cheveux noirs bouclés, yeux bruns, expression de fouine; (3) la bonne quarantaine, épaules puissantes, fine moustache, menton carré, cheveux gris et clairsemés, costume de bonne facture.
Signes Particuliers : (1) magnétisme sexuel remarquable; (2) parle avec un fort accent du West Country quand il est nerveux; (3) mâche de la menthe poivrée avant ses rendez-vous d'affaire.
Bibliophilies : (1) les œuvres traitant de la lycanthropie (Technicolor); (2) les incunables, surtout les éditions italiennes pré-Manutius; (3) les bulletins scientifiques de la Royal Society datant du premier siècle de sa création (1660-1760) et les ouvrages s'y rapportant; (4) Les Cultes des Goules (Technicolor Corrompu).
Niveau de Vie : 5 (la ligne de crédit de son commanditaire peut monter jusqu'à 7 ou 8)
Compétences Générales : Athlétisme 5, Conduite 3, Armes à Feu 4, Fuite 7, Santé 7, Hypnose 5 (Abracadabrantesque, Abracadabrantesque Corrompu), Magie 6 (Corrompu).
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : 0

Ajuster les caractéristiques

Certains PNJ peuvent être amenés à affronter physiquement les Investigateurs, en particulier dans une campagne Pulp. Les principaux antagonistes d'une aventure devraient avoir un niveau de Santé de 8-12. Quant aux antagonistes secondaires, ils devraient posséder un niveau de Santé d'au moins 4-8. Quel que soit leur grade, donnez aux personnages sinistres (notamment les bandits et les adeptes) au moins une compétence de combat (Armes à Feu, Bagarre, ou Mêlée) à un niveau de 6-8 et d'autres compétences à des niveaux d'au moins 2-4. Augmentez leurs modificateurs de Vigilance et de Discrétion de 1-2. Les sorciers devraient posséder des niveaux de Magie (si cette compétence est utilisée) de 8-10 voire plus. Les principaux antagonistes peuvent aussi faire appel à du soutien sous la forme d'hommes de main patibulaires, de domestiques trop musclés pour être honnêtes et autres créatures mineures du Mythe. Des figures sinistres mais dont la menace reste indirecte devraient conserver des niveaux de combat peu élevés, mais avoir un niveau en Fuite de 8-12 si vous voulez qu'ils aient une chance de s'échapper lorsque les Investigateurs viendront fracasser leur porte.

COLLECTIONNEURS

Professeur

Nom: Gilbert Warrender

Description Physique: Aux alentours de la soixantaine, menton en pointe, sourcils broussailleux, cheveux poivre-et-sel retenus par un catogan, profondes rides aux coins de ses lèvres minces. Il aime s'écouter parler et donner la leçon– les Chasseurs de Livres les plus subtils pourront grâce à Histoire Orale lui faire divulguer des informations qu'il devrait normalement garder sous silence.
Abracadabrantesque : Warrender est un Orientaliste, une pointure en anthropologie, en théologie et en histoire du Proche Orient. Il connaît un nombre impressionnant de langues issues de cette région, aussi bien anciennes que modernes et possède une petite collection d'antiquités perses et ottomanes, comme tout Investigateur Antiquaire le saura. Il a des contacts étendus dans tout le Proche Orient et quelques autres dans les communautés d'expatriés levantins de Londres. Jusqu'en 1935, il compte T.E. Lawrence au nombre de ses amis personnels. Après la mort de Lawrence, il commence à prendre des précautions exagérées afin d'assurer sa propre sécurité. Il porte des costumes en tweed et affectionne les robes arabes. (Niveau de Vie 5)
Sordide : Warrender est un physiologiste qui suit avec avidité les dernières recherches allemandes portant sur l'encéphalopathie et a même contribué de son côté à cette science. Il a amassé de précieuses données expérimentales (et une petite fortune) grâce à la conception de systèmes neuro-électriques pour le compte d'aliénistes d'avant-garde qui testent ces machines sur leurs patients sans défense. Ce dont ces engins sont précisément capables, laver le cerveau, lire les pensées, créer de faux souvenirs, faciliter la possession de patients, reste à l'entière discrétion du Gardien. Il porte une blouse de laboratoire sur un costume taillé à Savile Row.
Technicolor : Warrender est un érudit en occultisme, un expert en mythologie et en manipulation des masses. Il possède une imposante bibliothèque sur ces sujets et on fait souvent appel à son opinion sur tout ce qui peut aller des maisons hantées aux scènes de crimes les plus bizarres. Il voyage assez souvent à l'étranger, afin d'enquêter sur certains phénomènes étranges qu'il fait découvrir ensuite dans ses livres à succès. Il porte toujours des vêtements sombres et stylés, à la coupe impeccable, ainsi qu'une cravate de l'Athenaeum Club.
Corrompu : Le Warrender Abracadabrantesque a cru faire une affaire en passant un marché avec les Habitants des Sables du désert syrien, mais il réalise aujourd'hui combien il ferait mieux de leur trouver quelqu'un d'autre à sacrifier. User de Psychologie permettra de détecter sa paranoïa grandissante. Le Warrender Sordide a construit une radio astrale (comme dans "Par-delà le Mur du Sommeil ") et entre peu à peu en contact avec une Entité puissante, en brûlant l'esprit de ses sujets-tests comme s'il s'agissait du contenu de vulgaires éprouvettes. Bureaucratie permettra d'éplucher les dossiers psychiatriques menant à la découverte du pot-aux-roses. Le Warrender en Technicolor est un adorateur dévoué de Nyarlathotep, qui a rencontré le Grand Messager sous un nombre incalculable de formes partout à travers le monde. Son but est d'écrire une version largement remaniée des Cultes Sans Noms qui s'adresserait au plus grand nombre et qui ouvrirait ainsi des millions de lecteurs au règne de son sombre maître. La Psychologie ne révélera rien de spécifique sur la dévotion de Warrender, mais dévoilera plutôt la jubilation secrète qu'il ressent à manipuler les autres.
Autres Noms : Terrence Penrose; Dame Barbara Oldwyn; Harold Kenrick
Autres Descriptions : (1) pas loin de la soixantaine, yeux pétillants, teint rougeaud, joues et menton ronds, membres courtauds; (2) 70 ans passés, bouc blanc taillé avec soin, dents de cheval, oreilles écartées, plus de six pieds de haut; (3) la quarantaine, bedonnant, front large, bajoues et double-menton, brun à la moustache hirsute et aux cheveux filasses, doigts épais.
Signes Particuliers : (1) tire sans cesse sur une pipe en bruyère; (2) marche avec une claudication prononcée; (3) inconditionnel de l'opéra.
Bibliophilies : (1) tout texte rare ou historique suffisamment important concernant sa spécialité universitaire; (2) partitions de Musique Baroque; (3) éditions de Shakespeare datant de l'époque de la Restauration; (4) *De Vermis Mysteriis* (Abracadabrantesque Corrompu) ou tout livre se référant au Necronomicon (Corrompu).
Niveau de Vie : 6
Compétences Générales : Athlétisme 2, Conduite 2, Électricité 2 (Sordide), Fuite 4, Premiers Soins 4, Magie 3 (10 en Technicolor Corrompu), Mécanique 2 (Sordide), Bagarre 2.
Modificateur de Vigilance : -1 (distrait)
Modificateur de Discrétion : 0

Artiste

Nom: Jefferey Yeovil

Description Physiques : La petite trentaine, sourire ironique, tempes et moustaches prématurément grises, menton et sourcils épais, sensiblement plus petit que la moyenne.
Abracadabrantesque : Yeovil est un peintre s'inspirant de l'Expressionnisme, sans toutefois tomber dans l'abstrait. Ses paysages désolés, qui ne sont pas sans rappeler ceux de Gauguin, dépeignent des horizons exotiques – des horizons qu'il est bien en peine d'identifier précisément. Rien ne saurait l'arrêter de les peindre. Des éditeurs ont commencé à utiliser son art pour en faire des couvertures de livres, ce qui lui vaut les reproches de confrères jaloux qui le taxent d'artiste soumis à la bourgeoisie. Lui apporter du Réconfort quant à son honnêteté politique lui importera plus que n'importe quelle Flatterie concernant ses œuvres. Il est sûr de son art, mais infiniment moins de son intégrité politique – parce qu'il se vend aux bourgeois, dans tous les sens du terme.
Sordide : Yeovil possède une galerie (dédiée uniquement à la photographie réaliste et à la sculpture abstraite) jouissant d'une réputation certaine dans les milieux bohèmes. Il compte au nombre de ses clients personnels Anthony Blunt et John Maynard Keynes, ainsi que d'autres membres du Bloomsbury Group. Mais il serait diffamatoire de spéculer sur une implication de ces gentlemans dans les à-côtés lucratifs de Yeovil – la prostitution pédophile de jeunes modèles pour photographes. Et Yeovil donne suffisamment de pots-de-vin à certains pontes de la police pour qu'on lui signale toute personne qui utiliserait le Jargon Policier afin de remonter jusqu'à lui. (le Yeovil Sordide est suffisamment riche pour avoir un Niveau de Vie à 5, mais sa politique radicale du "tout pour choquer le bourgeois" diminue son Niveau de Vie social et relationnel à 3.)
Technicolor : Yeovil est un réalisateur de films travaillant pour les Studios Shepperton et il a deux grandes passions: les livres d'horreur (plus ils sont anciens et outranciers, meilleurs ils sont) et les films d'horreur (plus ils sont récents et explicites, meilleurs ils sont). Il veut désespérément réaliser une réponse britannique à Dracula et Frankenstein, mais sise dans le Londres moderne. (Les censeurs du Royaume Uni créent en 1933 la classification "H" (pour "Horrifique") et elle n'aura de cesse pendant deux décennies d'étriper le cinéma d'horreur britannique.) Il pourra pointer le bout de son nez (et peut-être même l'objectif de sa caméra) à la recherche de matériel pour ses films si les aventures des

Chasseurs de Livres sont mentionnées dans les journaux, ou s'ils font un peu trop parler d'eux du côté de Soho ou de la "Flicker Alley" de Covent Garden. Une Intimidation suffisamment ferme le fera reculer – jusqu'à ce que sa curiosité surpasse sa couardise. Il montre certains de ses métrages à ses amis, essayant ainsi de les rallier à son projet de "film d'horreur britannique moderne". (Un Yeovil en Technicolor Sordide pourrait montrer des *snuff movies* occultes durant ces sessions.)

Corrompu : Le Yeovil Abracadabrantesque peint, en effet, les horreurs du Mythe: au Gardien de choisir si ses toiles représentent des paysages oniriques cthuloïdes, des Portails vers d'autres dimensions, des Couleurs vivantes, ou d'autres aspects du cauchemar hasturien. Histoire de l'Art permettra de remarquer une étrange ressemblance avec les peintures de Robert Blake et d'Henry Wilcox. (Mais aucune avec celles de Pickman : son style hyper réaliste n'a rien de commun avec celui de Yeovil.) Le Yeovil Sordide est un des Cinq Dactyles des Keirecheires, dont le culte pourra éventuellement être découvert grâce à une investigation périlleuse (vraisemblablement par le biais de Filature). Le Yeovil en Technicolor a été subjugué par la Mater Tenebrarum, un avatar de Mormo et a passé un pacte faustien avec elle: l'inspiration artistique en échange de sa force vitale. Des femmes et des jeunes filles sombres , enchanteresses et souvent aveugles, peuplent l'œuvre filmique de Yeovil. Une investigation usant de la Psychanalyse montrera l'apparente fixation du réalisateur pour cette figure jungienne de l'anima.

Autres Noms : Connor Boynton; Morgan Church-Jones; Elena Squiers

Autres Descriptions : (1) environ 40 ans, semblable à un oiseau déplumé, long nez, yeux et cheveux noirs, garde les mains enfouies dans ses poches; (2) pas loin de la soixantaine, plutôt grand, barbe et cheveux grisonnants et plutôt longs, profil romain, voix de baryton; (3) la bonne trentaine, cheveux châtains détachés, yeux bleu ciel derrière des lunettes cerclées de noir, bouche lippue, dents et doigts tachés par la nicotine.

Signes Particuliers : (1) vous rabattra les oreilles avec Kandinsky; (2) aime envahir l'espace vital des autres pour mieux les séduire; (3) sifflote lorsqu'il réfléchit ou travaille.

Bibliophilies : (1) les œuvres des Préraphaélites, ainsi que celles des Symbolistes et des Décadents: Mallarmé, Rimbaud, Beardsley, Wilde, etc.; (2) les photographies de Lewis Carroll, les photographies de "fées" et d'"esprits" et les livres en rapport (Sordide); (3) les éditions originales d'œuvres gothiques en Allemand et en Anglais; (4) Le Roi en Jaune, Les Révélations de Glaaki, ou le Cthaat Aquadingen (Corrompu)

Niveau de Vie : 3 (ligne de crédit de mécènes ou d'investisseurs 5)

Compétences Générales: Athlétisme 5 (Technicolor: se balader partout avec une caméra demande une belle carrure), Conduite 1, Fuite 4, Premiers Soins 3, Magie 12 (Sordide Corrompu), Mécanique 2 (Technicolor), Bagarre 2.

Modificateur de Vigilance : +2 (-2 en phase de création artistique)

Modificateur de Discrétion : 0

Pair du Royaume

Nom : Sir William Ancherley, Lord Ravenswood

Description Physique : Tout juste la cinquantaine, allure martiale, nuque raide, tête carrée nantie d'un visage taillé à la serpe et brûlé par le soleil, cheveux et moustache gris acier et taillés court.

Abracadabrantesque : Lord Ravenswood a servi en Inde et en Égypte. Son manoir spacieux du Berkshire et sa maison de Mayfair regorgent d'artefacts exotiques, de peaux d'animaux et d'armes étranges récupérés au cours de ses voyages. Il possède à la campagne une ménagerie de bêtes sauvages et de paons, ainsi que tout un équipage de serviteurs aussi basanés que méfiants. À un moment ou à un autre de la trentaine d'années qu'il a passées au service de l'Empire, il a certainement dû voler l'œil d'un petit dieu jaune, ouvert la tombe d'une momie, ou tuer un babouin sacré. Un œil connaisseur en Occultisme ou en Archéologie fera le lien avec la gemme, le papyrus, ou la dague sur la cheminée.

Sordide : Wladyslaw Anczercy a investi les profits de la distillerie paternelle dans des journaux satyriques spécialisés dans les scandales et les articles réactionnaires. Lorsque le Gouvernement actuel a pris le pouvoir, il est devenu "William Ancherley" et après une généreuse donation au parti en place, son nom s'est retrouvé sur la Liste des Lords. De baron de la presse, il est devenu en trente ans un simple baronnet, en faisant la promotion de la xénophobie, des briseurs de grèves, de l'antisémitisme, en soutenant l'avant-garde "de la main gantée de fer, qui, armée de la hache et des faisceaux, saura ramener l'ordre et la loi", en rabaissant l'Angleterre et en élevant Hitler au rang de modèle et enfin en instillant la paranoïa quant à la décadence morale et la chute de la race blanche. C'est un personnage horrible et répugnant, mais qui payera néanmoins les Chasseurs de Livres rubis sur l'ongle pour tout ce qui se rapporte à Kathulos, aux Tcho-Tchos, ou à toute autre menace du Mythe venant de l'étranger. En lui assurant régulièrement – Réconfort, jusqu'à en avoir la nausée – qu'eux aussi prônent l'eugénisme et le désarmement aérien, les Chasseurs de Livres pourront obtenir de Lord Ravenswood son soutien financier ou médiatique.

Technicolor : Comme en mode Abracadabrantesque, si ce n'est que Lord Ravenswood est en plus un Sataniste en vogue. Reste au Gardien de décider si sa seigneurie a réellement foi en Lucifer, ou s'il aime plutôt le sadisme, les draperies pourpres, l'égoïsme, les catins dénudées et les vapeurs de haschisch. Utiliser Connaissance de la Rue, pour aguicher le Lord avec le meilleur des deux derniers "produits" évoqués précédemment, vaudra au Chasseur de Livres une place pour la prochaine orgie.

Corrompu : Lord Ravenswood est le rejeton d'une dynastie sous l'emprise des lloigors (la famille du Ravenswood Sordide a vainement fuit la Galicie pour tenter de leur échapper), mais, grâce à des rituels et des sacrifices complexes, il a évité les cancers et les suicides qui pourrissent sa lignée. (Bibliothèque pourra mettre en perspective la toile d'influence des lloigors sur sa généalogie.) Ses systèmes sanguin et nerveux sont extrêmement sensibles aux énergies du Mythe. Que cela fasse de lui naturellement un mage ou le point d'impact d'un cataclysme à venir reste le choix du Gardien. Le Lord explore toutes les options, qu'il s'agisse de passer un pacte avec un autre dieu ou un démon, de vendre son âme, sa fille, ou toute autre valeur d'échange qui fera l'affaire.

Autres Noms : Lady Violet Fullham; August Danvers, Baron Syme; Sir Geoffrey Fitzjames

Autres Descriptions : (1) environ 60 ans, toux de tuberculeux, mains et pieds trop grands pour sa taille, couperose sur les joues et le nez, yeux bleus, lunettes cerclées d'or; (2) bientôt la soixantaine, silhouette délicate, pilosité pâle avec des sourcils presque invisibles, muscles qui tendent à laisser place à la graisse, tête en forme de dôme; (3) la bonne quarantaine, cheveux cuivrés soigneusement coiffés, yeux verrons, collier de barbe impeccablement rasé, plus grand que la moyenne.

Signes Particuliers : (1) fulmine avec aigreur contre les taxes; (2) boit du brandy coupé au soda; (3) joue compulsivement avec une vieille chevalière en or massif.

Bibliophilies : (1) folios et in-quarto des débuts de Shakespeare; (2) éditions originales de Galton, Gobineau, Chamberlain, Herder et autres théoriciens de la race (Sordide); (3) grimoires antiques et livres de chasseurs de sorcières – plus ils sont illustrés, meilleurs ils sont (Technicolor) ; (4) actuellement, le Livre de Iod, le Liber Ivonis et Les Monstres et Leurs Semblables (Corrompu).

Niveau de Vie : 7+

Compétences Générales : Athlétisme 4, Conduite 2, Armes à Feu 4, Fuite 4, Premiers Soins 4, Magie 10 (Corrompu), Équitation 6.

Modificateur de Vigilance : 0

Modificateur de Discrétion : +1 (pratique la chasse)

SCÉNARIOS

En général, les scénarios d'une campagne de Chasseurs de Livres ne diffèrent pas de ceux d'une campagne traditionnelle pour Cthulhu: il s'agit de polars occultes qui révèlent (en partie) le Mythe secret qui se cache derrière notre réalité. Leur ossature, ou leur structure, est essentiellement la même et présente habituellement les mêmes éléments de base: une amorce, un faisceau d'indices, une horrible révélation et les réactions des antagonistes.

Les différences d'une campagne des Mystères de Londres reposent sur sa toile de fond: le commerce des livres, l'ambiance et le style particuliers du Londres imaginé par le Gardien et les Chasseurs de Livres eux-mêmes. Un érudit de la Nouvelle Angleterre ou un détective dur à cuire ont des options et des tactiques différentes de celles d'un occultiste dépravé ou d'un faussaire de l'East End. À chaque étape du scénario (à la fois lors de sa création préalable et durant la partie), le Gardien doit être pleinement conscient des possibilités inhérentes à ces différences. Présentez les PNJ de façon à ce qu'ils reflètent le monde dans lequel les Chasseurs de Livres évoluent: criminels minables, bibliophiles obsessionnels, nobles consanguins et satanistes lubriques. Soyez prêt à composer avec les plans des joueurs : cambriolage, contrefaçon, contrebande, incendie, ou chantage – leurs conséquences et contrecoups devront plutôt venir des rivaux des Chasseurs de Livres, ou de bandes criminelles, plutôt que de Scotland Yard ou de la bonne société.

Injectez dans chacune de vos scènes des éléments du style que vous avez choisi, sous forme de descriptions ou d'indices. Si le style est Sordide, la nature des indices devra relever de la dépravation ou de la souffrance, les scènes devront se jouer dans des rues jonchées de détritus et bordées de caniveaux suintants et le ciel devra être toujours gris et chargé. Si le Style est en Technicolor, il devra y avoir dans la bibliothèque des vitraux recouverts de grandes draperies pourpres, des pentacles peints sur les murs du hangar et du sang scintillant (ou de l'ichor brillant) sur la tapisserie. Les campagnes Abracadabrantesques devront impliquer pléthore de PNJ d'origine étrangère, plus de variété dans l'architecture de Londres et toute une foule d'événements étranges ou inexplicables: des avions fantômes, des insectes utilisant des runes, une bande d'assassins gauchers...

Et par-dessus tout, CHAQUE phase de tout scénario de Chasseurs de Livres devra impliquer... un livre. Tous les scénarios n'ont pas besoin de débuter par un ouvrage du Mythe disparu (ou retrouvé), ni de commencer dans une bibliothèque ou lors d'une vente aux enchères. Mais quelqu'un dans l'aventure devrait être motivé par la bibliomanie, l'indice jusqu'à l'antre de la créature se trouver dans un vieux journal intime, ou le grand méchant être un écrivain.

Voici l'ossature "standard" d'un scénario, une version quelque peu modifiée et augmentée de celle p. 157 du Livre de Base de Cthulhu. Pour chaque élément, nous présentons quelques suggestions qui appliquent les directives données. Rappelez-vous bien que chaque élément n'a pas systématiquement besoin d'impliquer un livre – mais qu'il devrait y avoir un ouvrage ou deux quelque part dans chaque aventure.

L'Amorce: L'événement, le problème, ou l'opportunité qui attire les Investigateurs.

- Un mystérieux étranger demande aux Chasseurs de Livres de localiser un ouvrage rare.
- Un tome horrifique fait son apparition lors d'une liquidation domaniale : le propriétaire précédent est mort dans des circonstances très étranges.
- Un des plus précieux commanditaires de la boutique des Chasseurs de Livres change soudainement ses goûts en matière de livres et reste plutôt évasif quant aux raisons de ce changement.

Le Voile: Les Investigateurs remontent les pistes découlant de leurs soupçons initiaux. Leurs investigations les mènent à un indice-clé (et peut-être à diverses fausses pistes), mais rien qui ne confirme leurs soupçons. Les individus passés au crible par les Chasseurs apparaissent comme plausiblement innocents.
- Les Chasseurs de Livres confrontent leur suspect à la maison des ventes, où il n'achète que des livres sans aucun rapport ou intérêt.
- Les Chasseurs de Livres pénètrent par effraction dans la bibliothèque du suspect et trouvent un des rayons vide.
- Leur suspect offre aux Chasseurs de Livres – ou à leurs concurrents – une commission juteuse pour acquérir un livre apparemment sans importance pour lui.
- Le livre volé refait surface à une vente aux enchères et est racheté par un gentleman à la réputation sans tâche.

L'Éveil: Les Investigateurs subissent un choc horrifique, le plus souvent une victime horriblement mutilée, ou l'attaque de forces mauvaises et/ou surnaturelles.
- Des monstres commencent à attaquer quiconque a été en contact avec un ouvrage spécifique.
- En se rendant aux puces, un Chasseur de Livres s'égare dans un Londres aussi inconnu qu'onirique.
- Le client des Chasseurs de Livres est retrouvé mort; l'ouvrage qu'il cherchait gît, intact, à côté de son cadavre. Ou brûlé dans l'âtre. Ou bien dans son tube digestif. Ou...

La Première Révélation: Bien que le choc horrifique qu'ils ont essuyé ait pu leur coûté cher, les Investigateurs gagnent une information les rapprochant du cœur du mystère.
- L'attaque des antagonistes (ou la nature de l'Éveil) ressemble de près à quelque chose mentionné dans un livre qu'un Chasseur a lu.
- Les assaillants essayent de détruire un seul ouvrage de la boutique en particulier.
- Le cadavre est couvert de signes que les Chasseurs de Livres reconnaissent comme étant tirés d'un livre rare: les annotations de son propriétaire, ses illustrations, ou les mots de l'ouvrage en lui-même.

Le Contrecoup: Les antagonistes, jugeant que l'enquête des Investigateurs va trop loin, agissent directement contre ceux-ci. Il s'agit d'un événement optionnel flottant qui peut être inséré au moment où l'action le demande.
- L'antagoniste dérobe, dans la boutique des Chasseurs de Livres ou dans une bibliothèque personnelle, un ouvrage-clé nécessaire à l'investigation.
- L'antagoniste attire un ou plusieurs Chasseurs de Livres dans une embuscade, peut-être en proposant de leur revendre un ouvrage de valeur.
- L'antagoniste dissimule une chose-poussière (p. 66) sur un des Chasseur de Livres, ou dans leur boutique.

Le Retournement de Situation: La Première Révélation vient à son tour bousculer les préjugés des Chasseurs de Livres, ainsi que leur équilibre mental.
- Un journal intime du XVIIIe mentionne le grand méchant, en le décrivant précisément.
- Lors d'une vente aux enchères, quelqu'un que les Chasseurs de Livres ont lavé de tout soupçon montre un intérêt inattendu pour les ouvrages du Mythe.
- Leur suspect numéro un est retrouvé atrocement massacré et des pages du livre qu'il lisait au moment de sa mort ont été arrachées.

Le Secours: Les Investigateurs bénéficient d'une aide ou d'une information inattendue qui les remet sur les rails de la victoire. Ce peut être le résultat de leur investigation (un témoin-clé fait surface) ou le résultat du contrecoup ("On aurait dit que ces choses débouchaient de Deptford Park."). Il s'agit d'un événement optionnel flottant qui peut être inséré au moment où l'action le demande.

- Un collectionneur, dont les Chasseurs de Livres ont sauvé la vie lors d'une précédente attaque, leur donne accès à un ouvrage contenant un indice-clé.
- Un vieux client détient des informations en lien avec le mystère.
- Un PNJ récurrent entre en scène avec un indice énigmatique, renvoyant à un ouvrage que les Chasseurs de Livres possèdent ou dont ils devront retrouver la trace.

La Révélation Finale: Les Investigateurs apprennent réellement de quoi il retourne – et que c'est pire que tout ce qu'ils avaient imaginé.

- Les actions de leur adversaire mènent à l'accomplissement d'une prophétie du Necronomicon.
- La preuve conduisant à la Révélation Finale provient de trois ou quatre livres différents, qui ont été rassemblés, acquis, ou découverts durant le scénario.
- Étudier une carte de Londres indiquant le prochain et dernier forfait du grand méchant permet de mettre en perspective ses précédentes activités.

Le Coup Monté: Les Investigateurs mettent en place et exécutent une action capitale avant que la Confrontation n'ait lieu. Cet élément n'apparaît pas systématiquement. Lorsque c'est le cas, il est en général le produit de l'ingéniosité des joueurs plutôt qu'un plan prévu à l'avance par le Gardien.

- Les Chasseurs de Livres doivent voler, emprunter, ou retrouver un livre crucial pour accomplir – ou pour faire échouer – un rituel.
- Les Chasseurs de Livres doivent piéger le livre du grand méchant, ou l'échanger contre une contrefaçon inutile (ou dangereuse).
- Les Chasseurs de Livres doivent corrompre un des alliés de l'antagoniste afin qu'il retourne sa veste. L'allié est un collectionneur de livre (évidemment).

La Confrontation: Les Investigateurs affrontent les forces du mal lors d'une confrontation décisive, en espérant remporter ne serait-ce qu'une victoire tactique qui restaurerait un semblant d'ordre dans un avenir proche. (La portée de cette victoire peut grandement varier dans une campagne Puriste.)

- Les Chasseurs de Livres ont altéré le tome du grand méchant de façon à ce que son rituel le détruise lui, plutôt que la terre entière.
- Les Chasseurs de Livres lisent un contre-rituel tiré d'un de leurs ouvrages, tout en faisant barrage aux alliés monstrueux de l'antagoniste.
- Les Chasseurs de Livres doivent tuer les antagonistes sans explosifs ni feu, afin de pouvoir piller après coup la bibliothèque du grand méchant.
- On peut jouer de la flexibilité structurale de l'ossature en y ajoutant un ou plusieurs événements flottants, qui peuvent être insérés dans le scénario au moment où l'action le demande. Le Contrecoup et le Secours sont des exemples de ce genre d'événements. D'autres reposent sur une scène impliquant un but personnel ou la Motivation d'un personnage, une interaction avec une Source d'Équilibre Mental, une enchère ou toute amorce pour un futur scénario, la conséquence tardive d'un précédent scénario, ou un événement troublant lié à un lieu ou une date spécifique. Les joueurs peuvent ajouter leurs propres éléments au scénario, le plus souvent en se lançant dans une "mini-quête" pour obtenir un livre crucial, une preuve, ou tout autre ressource qui fera avancer leur plan. Le Coup Monté est un exemple d'élément que les joueurs peuvent potentiellement amener d'eux-mêmes.
- Il s'agit d'un canevas auquel se reporter si nécessaire, mais en aucun cas d'un parcours obligé auquel il faudra coller à tout prix. Chaque élément, quel qu'il soit, peut comprendre une seule scène, un certain nombre de scènes, ou être seulement une partie d'une scène. Un Secours peut être nécessaire plus tôt que prévu dans l'histoire. Multiplier les fausses pistes peut vous aider à rythmer les événements de votre scénario et à respecter votre chronologie. Le plus important est de répondre aux initiatives des joueurs, de les épauler et de les orienter – plutôt que les diriger – à travers les développements de l'histoire, grâce à une structure qui satisfasse tout le monde. Il est utile, lors de la création de l'Amorce, de penser d'ores et déjà à ce que pourraient être le Retournement de Situation et la Révélation Finale.
- En cours de partie, il est très rare que l'aventure corresponde précisément à ce canevas. Malgré cela, utilisez cette structure pour tenter des prévisions: une fois en jeu, cela vous aidera à réagir de façon vivante et interactive face au désordre inhérent à tout scénario.

La Carte de Campagne

Pensez sérieusement à la création d'une carte de campagne pour votre Londres. Imprimez un plan de Londres et commencez à y noter les lieux étranges, les "zones d'effroi" du Mythe, les "Lignes de Force" et toute autre information intéressante. Si vous n'avez pas la chance d'habiter Londres, gardez toujours cette carte sous la main – punaisée à un panneau, ou téléchargée sur une tablette graphique – elle vous aidera à vous orienter dans vos aventures et à garder des repères géographiques exacts. La simple lecture de noms de rues peut vous rappeler d'autres fictions londoniennes que vous voudriez évoquer en jeu, que vous soyez joueur ou Gardien. Dressez des plans d'évasion et des embuscades. Indiquez les coins où vous êtes raisonnablement sûr qu'il n'y a aucune horreur chasseresse. Coloriez les bas-fonds envahis par les goules et marquez d'un X le Portail Hyperdimensionnel vers Lomar.

Si vous avez introduit dans votre campagne la Mégapolisomancie (p. 72), ou encore toute autre magie, ou élément scénaristique, basé sur la géographie, le Gardien comme les joueurs trouveront leur carte personnalisée incroyablement utile. En effet, au fur et à mesure que votre carte de campagne deviendra de plus en plus précise et annotée, vous verrez se dessiner par eux-mêmes des lieux de pouvoir que vous n'aviez pas prévus.
Londres est ainsi faite.



Aventures Inspirées Par Les Joueurs

Si vous n'avez pas de scénario sous le coude pour la soirée à venir, ou si le scénario en cours exige un "temps mort" au nom de la vraisemblance narrative (attendre une encre spéciale de Belgique, ou encore la pleine lune), laissez les joueurs choisir une amorce scénaristique à laquelle ils voudraient s'atteler. Les joueurs peuvent profiter d'une partie entre deux aventures pour vérifier certaines rumeurs – nous vous conseillons d'accéder à cette demande avec plaisir et diligence. Après tout, les rumeurs sont des amorces comme les autres! Vous n'avez plus qu'à les développer et à continuer à tisser votre toile. Ne vous inquiétez pas si les joueurs s'offusquent de vos improvisations: les aventures choisies par les joueurs – surtout celles ancrées dans les expériences passées ou les intérêts spécifiques de leurs personnages – ne peuvent démarrer sans une dose de bonne volonté et d'investissement de la part de ceux-ci. Tant que vous saurez susciter le mystère et des frissons, les détails de l'histoire suivront d'eux-mêmes.

Amorces Scénaristiques

Les aventures écartent souvent certaines possibilités de leur ossature: des pistes d'enquête abandonnées, des cibles trop riches pour être démarchées ou cambriolées, une maison des ventes qui n'était pas connectée à ce culte précis. Au fur à mesure de la campagne, les joueurs devraient noter ces différentes pistes, possibilités et sources sur un "mémo". Entre le lot d'impasses qui ne fera qu'enfler et les diverses rumeurs circulant à Londres (cf. p. 38), les joueurs devraient rapidement accumuler un catalogue conséquent d'amorces scénaristiques.

Une fois que les joueurs ont choisi une amorce scénaristique, c'est au Gardien d'improviser les réponses à leurs actions. Décidez quels éléments représentent des menaces réellement issues du Mythe, lesquels relèvent plus du simple occultisme ou de l'horreur purement humaine. Voyez aussi lesquels peuvent être rapidement identifiés comme étant de fausses pistes et lesquels mènent à des bénéfices ou des informations quant au défi choisi.

Ensuite, dressez un portrait-robot de l'antagoniste. Si vous séchez, parcourez la liste des cultes et des monstres de ce livre (ou celle du Livre de Base) et choisissez-en un qui vous plaise, ou qui corresponde à votre élément bibliographique, afin d'en faire le grand méchant de votre scénario. Vous pouvez aussi utiliser un PNJ tiré de la liste des "dramatis personae" de votre campagne (cf. p. 76) pour remplir ce rôle. Ou encore construire votre antagoniste à partir d'un (ou de plusieurs autres) des PNJs de ce livre (pas seulement ceux en pp. 77, mais aussi les PNJ de

"Lettre Noire à Whitechapel", pp. 92-98). Par ailleurs, vous pouvez également utiliser les personnages présentés plus haut dans la section sur les Styles de campagne (cf pp. 75), ou vous reporter au chapitre sur le Mythe de Cthulhu pour trouver quelque chose d'approchant. Comme indiqué précédemment, ajoutez un livre ou deux si vous n'en avez pas déjà un quelque part. À partir de là, vous avez les prémices essentiels à une ossature scénaristique et devriez être capable d'en déduire un faisceau d'indices, en partant à rebours de l'horrible vérité pour remonter jusqu'à l'amorce.

Utiliser Les Contacts

En fonction de l'amorce choisie, les joueurs doivent décider quel type de contacts pourrait leur fournir un début de réponse ou d'assistance. Les Chasseurs de Livres choisissent un contact parmi toutes les sources à leur disposition : leurs contacts et connexions pré-existants, les contacts de leur quartier, ou tout autre PNJ indiqué sur leur liste des *dramatis personae*. En gardant à l'esprit le type d'aide dont ils ont besoin, les joueurs décident, parmi leurs contacts possibles, lequel peut vraisemblablement leur fournir cette aide. Ils doivent y réfléchir de manière créative. Une approche trop rationnelle ne fera que diminuer leur plaisir et le Gardien devrait les encourager à improviser: les joueurs seront d'autant plus investis dans la campagne. Et ainsi, la tâche et la joie de créer un décorum de campagne sera partagé par toute la table de jeu. Dans cette optique, il revient autant aux joueurs qu'au Gardien de nommer les contacts (s'ils ne sont pas déjà baptisés) et de fournir toutes sortes de détails intéressants ou colorés à leur sujet. Néanmoins, le Gardien devra imposer son veto face à tout détail qui pourrait faire dérailler l'histoire: pas d'ancien chasseur de haut vol qui comme par hasard a son fusil à éléphant sous la main, ni de soupirant suffisamment amoureux pour offrir une émeraude de la taille d'un œuf d'autruche. Un contact vraiment amusant ou intéressant peut migrer vers la liste des *dramatis personae* et devenir un PNJ récurrent, avec tous les dangers inhérents à une telle position.

Pour localiser un contact, il faut peut-être simplement lui envoyer un télégramme ou passer à son local, mais cela peut aussi entraîner une conversation désagréable, ou un détour peu sûr par une ruelle sombre. Si le Gardien veut impliquer le contact plus directement dans l'intrigue, une confrontation avec un monstre ou un dément peut être envisagée: peut-être que le contact devra d'abord être sauvé ou soigné par les Chasseurs de Livres avant de pouvoir les aider réellement.

En général, les contacts font avancer l'histoire sans jamais résoudre aucun problème vraiment majeur (ni prendre aucun risque réel) à la place des Chasseurs de Livres. Souvenez-vous bien que dans un scénario GUMSHOE, chaque scène contient idéalement un indice (voire un lot d'indices) permettant de faire avancer l'histoire et que chaque indice est encadré par une scène excitante ou intrigante. Chaque contact fournit un renseignement, une assistance, ou un coup de pouce permettant éliminer l'obstacle d'une scène et d'en récupérer l'indice.

Le simple fait de faire appel à un contact ne met pas nécessairement les Chasseurs de Livres sur la bonne piste, bien que cela puisse devenir le cas si le Gardien est pressé ou si les joueurs piétinent pitoyablement. Mais en général, le contact fournit plutôt une direction où chercher l'information voulue:

"J'crois ben que je l'ai vu entrer dans ce fichu égout, mon gars."
"Partez, ou je vous chasserai comme de vulgaires rôdeurs, ainsi que je l'ai déjà fait la nuit dernière face ce métèque."
"J'avais pas entendu un cri comme cuilà depuis qu'j'ai quitté la Necropolis Railway y'a 10 ans. C'est d'ailleurs la faute à ce cri si j'l'ai quittée."
"Si vous voulez mon avis, je crois qu'il s'agit d'une réminiscence des bandes Mohocks qui sévissaient à l'époque de la Reine Anne. Une incomprise, cette pauvre Reine."

Aussitôt que les joueurs ont découvert l'indice d'une scène, une nouvelle question devrait surgir. Répondre à cette nouvelle question peut être aussi simple que de passer à une autre scène dans un autre lieu, mais peut aussi exiger de plus amples recherches (dans une bibliothèque, une librairie, ou sur le terrain), ou le nouveau coup de main d'un autre contact. Si les joueurs estiment qu'ils ont besoin d'un nouveau coup de pouce pour progresser dans la bonne direction, ou s'ils tournent en rond sans trop savoir quoi faire, tendez-leur la feuille des *dramatis personae* ou la liste des contacts du quartier dans lequel ils se trouvent et laissez-les choisir un nouveau contact à mettre en jeu.

Créer un Ensemble... Ensemble

Construire une aventure inspirée par les joueurs demeure un travail collectif. En tant que Gardien, vous devez improviser et réagir, mais aussi anticiper les indices qui pourront servir à un futur scénario ou au balisage du terrain vers le grand final. Dans chaque scène, le Gardien devrait en général introduire un PNJ mémorable (à moins que le contact soit déjà lui-même mémorable, ou que son rôle soit d'aiguiller les Chasseurs de Livres vers le nœud de l'action), ou un conflit potentiel – voire les deux. Ce qui vaut pour vos grands méchants fonctionne aussi pour tous les autres PNJ dont vous aurez besoin: vous pouvez les piocher dans votre liste de *dramatis personae*, dans la section des PNJ de ce livre, ou parmi ceux d'une autre aventure. Tout PNJ d'une scène peut devenir un antagoniste secondaire, un informateur, ou même un allié – mais faites en sorte que les joueurs puissent interagir avec ce PNJ de manière intéressante.

Vous n'avez pas à attendre sagement que les joueurs recrutent un contact: s'ils ont l'air de tourner en rond sans véritable but, leur lancer un monstre ou une attaque d'adeptes dans les pattes, ou encore "tuer" un de leurs contact, fera efficacement monter la pression d'un cran. S'il s'agit d'une campagne Pulp, mettez en péril une Source d'Équilibre Mental et lâchez une information par ce biais – un classique de la Révélation Finale sauce Pulp. En style Abracadabrantesque, ne vous souciez pas outre mesure de la profondeur intellectuelle ou de la vraisemblance de votre campagne. Utilisez simplement chaque indice pour orienter les joueurs vers la scène suivante, là où ils pourront chercher des réponses aux questions que cet indice soulève. Remontez le fil de l'ossature p. 75, passez du Voile à l'Éveil, puis de l'Éveil à la Première Révélation et ainsi de suite, aussi rapidement que vous pouvez vous le permettre. Supprimer le Voile et le Retournement de Situation donnera un scénario effréné façon "chasse aux monstres". Ajouter un Contrecoup vous donnera le temps nécessaire pour peaufiner une Révélation Finale suffisamment effrayante ou étrange.

Maintenez la progression des joueurs et leur enthousiasme à remonter la piste qu'ils ont choisie: faire progresser une histoire est une victoire en soi. En cas de flottement, envoyez donc deux brutes (ou Choses) armées de kriss défoncer la porte, comme aurait pu vous le dire Raymond Chandler s'il avait écrit pour Weird Tales plutôt que Black Mask. Si le ton de la campagne le permet, laissez les joueurs décider eux aussi des conditions de victoire: si leur plan sonne bien, il fonctionnera... mais peut-être pas sans quelque mauvaise surprise de dernière minute.

Lettre Noire à Whitechapel

"La police désespère d'y ramener l'ordre et essaye plutôt d'élever des barrières pour protéger le monde extérieur de la contagion. Au bruit des patrouilles répond une sorte de silence spectral. Les sujets appréhendés ne font jamais de confidences. Quant aux délits, ils sont aussi variés que les dialectes locaux. Ils vont de l'introduction frauduleuse du rhum et des interdits de séjour, en passant par divers stades d'illégalités et de vices obscurs, jusqu'aux meurtres et aux crimes les plus horribles."

– Horreur à Red Hook

Ce scénario peut se dérouler à tout moment durant les années trente. Il fait une parfaite introduction "in media res" pour une campagne de Chasseurs de Livres. Il met en scène des concurrents, des occultistes miteux, un club de bibliophile et une facette horrifique du paysage londonien – tous pourront être réutilisés pour d'autres scénarios, si le Gardien le désire. Il y a, comme dans les meilleurs films Pulp, pléthore de personnages – mais ils restent fondamentalement sordides et lugubres malgré la présence de dieux vindicatifs. Le ton emprunte aux Londres Sordide et en Technicolor, avec un soupçon d'exotisme qui tendrait presque vers le style Abracadabrantesque.

Les Gardiens ont toute latitude pour user et abuser à leur convenance de tous les PNJ, monstres et autres éléments de ce scénario. Les Gardiens devraient lire attentivement et en totalité l'aventure avant de la faire jouer. Elle est suffisamment détaillée et dense pour donner lieu à des suites, grâce aux fausses pistes et aux thèmes d'investigation qu'elle contient. En bref, son but est d'offrir en premier lieu un maximum de pistes pour explorer en profondeur le décorum des Mystères de Londres. Elle peut aussi, (très) accessoirement, faire office d'introduction à l'univers de Cthulhu.

L'Éventreur Passé Au Scalpel De La Littérature

Tout comme "L'Horreur de Kingsbury" du Livre de Base de Cthulhu, ce scénario est basé sur des événements authentiques. Tous les détails concernant les meurtres de l'Éventreur, les lieux où ils ont été commis, etc... sont historiquement exacts, y compris l'alignement étrange des scènes de crime qui forme un *vesica piscis*. "Roslyn D'Onston", née Robert D'Onston Stephenson, a réellement existé. Concernant la carrière de D'Onston et les preuves le désignant comme étant l'Éventreur, mes sources proviennent de l'intriguant *The True Face of Jack the Ripper* de Melvin Harris. Quant à la théorie de l'alignement, vous pourrez vous reporter au fascinant *Jack the Ripper's Black Magic Rituals* d'Ivor Edwards. Excepté pour ce qui est du *Caedis Urbi*, toutes les données de la vie et de la carrière de d'Onston présentées dans cette aventure sont fidèles, ainsi que celles se rapportant à Cremers, Collins, O'Donnell et Crowley. Je me suis contenté de n'ajouter qu'un seul détail aux travaux du Professeur Krappe sur la figure déjà ô combien intrigante de Balor.

J'ai emprunté Thibaut de Castries ainsi que les grandes lignes de la mégapolisomancie, au chef-d'œuvre de l'horreur urbaine et du fantastique lovecraftien écrit par Fritz Leiber, «Notre Dame des Ténèbres». Les Nagaäe, rarement exploités ailleurs (et modifiés par mes soins), proviennent de "Obscur Est Mon Nom", une histoire du Mythe écrite par Eddy C. Bertin. J'ai quelque peu changé la version que Ramsey Campbell a donné du Byatis de Robert Bloch (dans "The Room in the Castle"). Qu'on veuille bien m'en excuser.

L'Ossature

L'Impassible Mr. Dives engage les Chasseurs de Livres afin d'acquérir un grimoire très rare. Durant leurs investigations, ils rencontrent un certain nombre de Concurrents en Lice – aussi bien des pros que des sorciers. Un de ces concurrents les conduit sans doute jusqu'au vendeur, Ambrose Bowers, à moins qu'ils ne déclenchent un Piège Mortel à Wapping, dans sa vieille demeure. Ils peuvent aussi découvrir, dans les Bureaux d'Horace & Moore sur Mitre Street, que leur client est un mage obsédé par l'Éventreur. Finalement, les Chasseurs de Livres découvrent que le livre qu'ils cherchent appartenait à Jack L'Éventreur en personne. Ils peuvent chercher l'Identité du Monstre, ou se remettre au travail et survivre jusqu'à la Vente aux Enchères à Whitechapel marquant la fin de l'histoire. Voire peut-être la Fin de Tout.

À la base, cette aventure ne se compose que de trois scènes principales : Dives engage les Chasseurs de Livres, puis ils apprennent pour la vente aux enchères (normalement après leur rencontre avec Bowers) et enfin, ils participent à la vente. Toutes les autres scènes et informations ne sont que des ramifications.

L'Horrible Vérité

Les meurtres de l'Éventreur dessinent l'Oeil de Byatis, une entité horrifique enfouie dans le sous-sol de Londres – et qui, d'une certaine façon, incarne peut-être la ville. L'Éventreur, cependant, a joué à un jeu dangereux : ses meurtres étaient un rituel dédié à l'entité rivale de Byatis : Nodens. L'Éventreur s'était donné pour but de matérialiser l'Oeil, puis de le refermer en partie, afin de s'accaparer la force magique de Byatis ainsi concentrée. À l'instar de la plupart des rituels du Mythe, celui-ci fonctionna, mais pas tout à fait comme l'avait envisagé son architecte : le contrecoup mystique pervertit radicalement son instinct, sa personnalité et finalement son essence-même. La Lettre Noire contient les calculs de l'Éventreur, permettant ainsi aux Chasseurs de Livres – ou à quiconque remontant jusqu'au tome – de refermer l'Oeil de Byatis, si tant est qu'ils choisissent d'en payer le prix. Mais, en attendant, les énergies de Byatis continuent de corrompre Londres. Bien évidemment, la Lettre Noire peut aussi permettre d'ouvrir complètement l'Oeil de Byatis...

Nodens: Aucune Obligation d'Achat

Certains joueurs et Gardiens ont quelques problèmes avec Nodens, une réaction qui s'explique peut-être par le fait qu'August Derleth et Brian Lumley, entre autres, en ont fait un Dieu "bon". Ce qui est plutôt injuste pour Derleth et consort, puisqu'ils n'ont fait que suivre les lignes tracées par Lovecraft dans La Quête de Kadath l'Inconnu. C'est encore plus injuste envers Nodens, dont l'équivalent dans "Le Grand Dieu Pan" d'Arthur Machen est l'horrifique Pan lui-même et dont la représentation dans "L'Étrange Maison Haute Dans La Brume" de Lovecraft est assez ambiguë. Cette aventure s'inspire de cette version plus âpre de Nodens et plus particulièrement de cette force prédatrice de la folie décrite par Machen et qui, patiemment, remodèle l'humanité. Cette histoire s'inspire également de la preuve étymologique du rôle de Nodens en tant qu'une des divinités tutélaires de Londres, comme indiqué p. 40. L'effet dramatique s'en trouve renforcé, puisqu'il s'agit dès lors de la lutte de pauvres humains pour un livre placé au cœur d'une guerre secrète entre les titans du passé primitif de Londres.

Ceci étant, vous n'avez pas du tout besoin de mentionner ou d'impliquer Nodens. Partez du principe que les rituels de la Lettre Noire proviennent d'un savoir pnakotique ou quelque chose du genre et que tout effet néfaste découle seulement de la répercussion de l'énergie de Byatis.

À ce propos : si vous ne voulez pas introduire la mégapolisomancie dans votre campagne, laissez complètement tomber Thibaut de Castries et son livre. En lieu et place, Louis de Castries utilise la magie conventionnelle du Mythe: Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton (ou un Chien-Liche : les règles sont dans ce cas les mêmes, sauf que l'amulette du chien-liche remplace le Signe des Anciens), Hurlement de Pan (peut-être en usant des bruits de la circulation ou du bourdonnement des lignes électriques) et Rune-Cible (Materia Magica, p. 20 ; c'est ce sort que lancera Castries par inadvertance sur la mère de Bowers, en voulant invoquer un Chien-Liche ou un Sombre Rejeton). Il en sait suffisamment sur le passé et le Mythe de Londres pour régénérer en totalité sa réserve de Magie (ou sa réserve d'Équilibre Mental à des fins magiques) à Ludgate ou sur l'Île aux Chiens. Il peut aussi régénérer la moitié de ses réserves dans les ombres de Christchurch Spitalfields.

Un Livre Beau à Mourir

L'Impassible Mr. Dives

Choisissez un Chasseur de Livre pour le premier contact : idéalement, un agent de collection, un libraire, ou un dilettante. Ce Chasseur de Livres reçoit une invitation à dîner au Pimander Club, de la part d'un certain Johnstone Dives.

• Le Pimander Club est un établissement privé du West End, dont les membres ont la réputation d'avoir des centres d'intérêts excentriques : l'astrologie, le spiritisme et la Théosophie, ainsi que l'architecture, l'archéologie et les mathématiques. Occultisme permettra d'apprendre que ce club fut initialement fondé en 1887 par des snobs amateurs d'hermétisme, parce qu'ils ne voulaient surtout pas se mêler aux plébéiens arrivistes qui avaient fondé l'Aube Dorée la même année.

• D'après le Who's Who, Johnstone Dives est un gentleman oisif. Né à Capetown, d'un père qui a fait fortune grâce à ses mines, formé à Oxford, Premier Prix de Mathématiques. Adresse à Pimlico, lieu de villégiature de l'Ayrshire. (Inutile de faire appel à Bibliothèque, ces informations sont l'équivalent d'une recherche Wikipédia de 2011. Ceci étant, une vraie dépense en Bibliothèque indiquera les publications occasionnelles de Dives concernant la topologie non-euclidienne.) un Chasseur de Livres Occultiste (ou quiconque fera une dépense en Occultisme) saura que Dives a fréquenté de loin quelques sociétés magiques, mais sans vraiment s'y impliquer et qu'il a la réputation peu flatteuse de rabaisser avec arrogance ceux qu'il considère comme des "bénis-oui-oui."

Dives se trouve être un homme d'une cinquantaine d'années, au visage aquilin et à l'air acerbe, avec des cheveux blanc-jaune qui lui retombent sur les oreilles. Il s'habille bien, mais n'est pas particulièrement élégant. Ses manières sont, au mieux, brusques. Durant le dîner, il explique au Chasseur de Livre qu'il a de bonnes raisons de croire qu'un exemplaire du *Caedis Urbi Verae Claves* de Johannes Turris a refait surface lors d'une vente aux enchères. À ce point, libre au Chasseur de Livres de faire remarquer, grâce à Bibliologie, qu'aucun exemplaire de l'ouvrage interdit et controversé de Turris n'est sorti des grandes bibliothèques depuis 1805. "En effet, monsieur, mais je compte sur la vente de cet exemplaire précis – le prétendu exemplaire de De Castries. Et je compte le récupérer dans les cinq jours – une semaine, tout au plus. Par ailleurs, je compte sur vous pour l'acquérir et l'authentifier pour moi. Peu importe le prix, vos services ne sauraient souffrir aucune radinerie. Mais il me FAUT cet exemplaire-là et aucun autre."

Dives préfère en rester là, mais avec une utilisation appropriée de Connaissance de la Rue (remonter jusqu'aux connections criminelles qui ont besoin de savoir qui menacer) ou de Flatterie (feindre une admiration béate face au talent nécessaire à Dives pour découvrir cette opportunité bibliologique), il fournit quelques informations supplémentaires (Indice-Clé). Dives a un concurrent collectionneur, Paul Fletcher, un astronome d'Afrique du Sud. Il y a peu, les agents de Dives ont réussi à intercepter un télégramme envoyé par Fletcher à un certain Aston Drummell : dans cinq jours, Fletcher arrive de Capetown à bord du Carpentaria et Drummell doit le rencontrer au Broadgate Hotel "avec les Clés de la Ville" (vraisemblablement en référence au titre anglais de l'ouvrage, Les Vraies Clés de la Cité des Morts).

Le Pimander Club

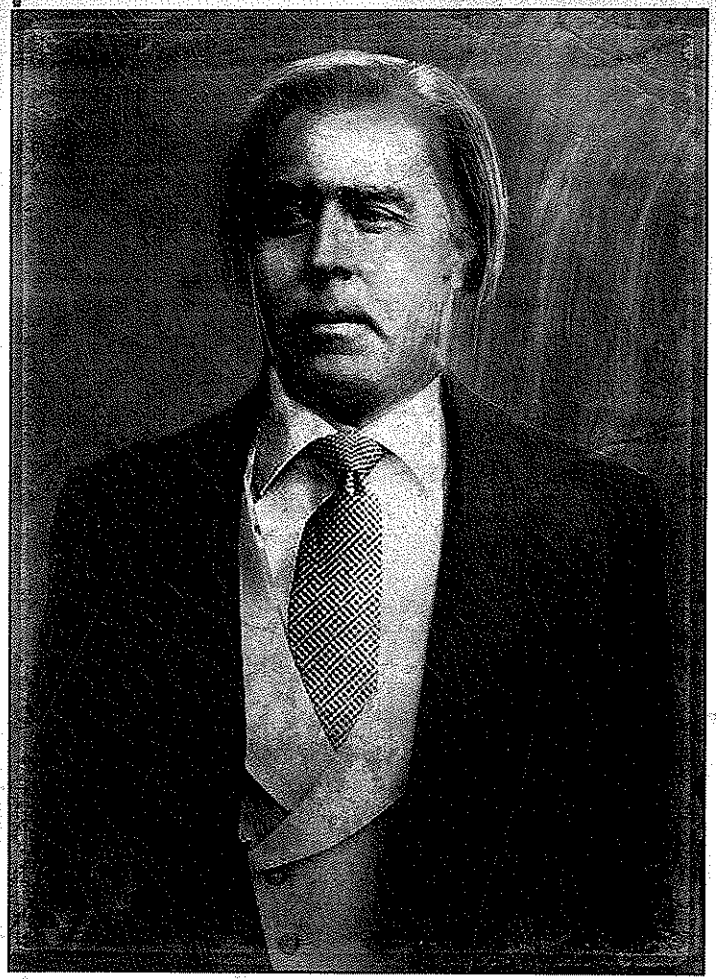
Derrière ses magnifiques piliers en marbre blanc et ses imposantes pierres de taille victoriennes, le Pimander Club abrite une salle de lecture, un fumoir et une bibliothèque. Chacune de ces pièces est avant tout remarquable par le nombre et la qualité des fauteuils (et des membres) qui y sont installés. Sa salle à manger (dans la plus pure tradition des meilleurs clubs londoniens) est beaucoup moins remarquable, bien qu'elle abrite un excellent cellier. Les chambres à l'étage sont uniquement réservées aux membres les plus importants, aux invités venus de clubs partenaires situés à l'étranger et au bureau du club. On y trouve tous les grands périodiques et sa bibliothèque dédiée à l'occultisme (réservée aux membres et invités) est assez respectable: elle procure 1 point de bonus pour la réserve en Occultisme et (grâce à ses nombreuses raretés et catalogues d'enchères) 1 point à la réserve spécialisée en Bibliologie pour les travaux en occultisme.

Le Gardien pourra utiliser le Club à son gré dans d'autres aventures et :

• Faire miroiter une adhésion dans ce club (et un partenariat avec sa légion de cinglés pleins aux as et obsédés par l'étrange) aux Chasseurs de Livres appropriés, afin de l'utiliser comme une carotte, ou comme une récompense à un acte d'héroïsme secret réellement remarquable.

• En faire une amorce scénaristique récurrente. Même si les Chasseurs de Livres ne pourront jamais se qualifier pour en devenir membres (pas avec des vêtements pareils, en tout cas), des membres satisfaits pourraient recommander à d'autres les services des Chasseurs de Livres pour traquer un ouvrage ou repousser un monstre. Tout riche excentrique pourra être un membre, ou l'ami d'un membre de ce club. Un membre décédé pourra nommer les Chasseurs de Livres comme exécuteurs testamentaires, afin de conduire une vente domaniale posthume... qui ne manquera pas de les confronter à une horde de charognards assoiffés de vieux livres et les fera, une fois n'est pas coutume, tenir le marteau d'enchère.

• Nicher un culte secret du Mythe au sein des membres du club: les responsables du bureau sont peut-être tous des adorateurs de Yog-Sothoth, ou des adeptes de la Confrérie du Signe Jaune. À moins que les domestiques et les employés du club ne soient les vrais détenteurs du pouvoir occulte et les membres rien de plus qu'une source d'argent et un paravent d'idiots utiles.



Tous les Chasseurs de Livres connaissent Drummell : il s'agit d'un agent de collection spécialisé dans les Lettres noires : des livres imprimés en Allemagne avec une graphie de type "lettre-noire" (communément appelée "écriture gothique" en Français, ndt.). Une dépense en Bibliologie fournira de plus amples renseignements : Drummell est aussi spécialiste en gravures et aplats de grimoires, en cosmographies et en œuvres alchimiques. (Ils se revendent rapidement et n'entraînent aucune question, car ils sont visuellement intéressants et si largement plagiés et reproduits qu'il est presque impossible de les identifier comme volés.) Drummell connaît-il les implications occultes de ces à-côtés ? Les Chasseurs de Livres Occultistes (ou ceux qui demanderont autour d'eux, avec une dépense en Histoire Orale pour obtenir le tuyau) sauront qu'il n'est pas personnellement un des pontes de la scène occultiste londonienne, bien que lui et la librairie pour laquelle il travaille principalement, Hathaway & Co. Livres Rares et Anciens (cf. p. 78), mènent un business juteux avec ce genre de personnages.

En utilisant Psychologie, le Chasseur de Livres sentira que Dives ne dit pas tout et que, malgré un ton qui suinte l'arrogance, ce livre le rend quelque peu nerveux. Dans son interprétation de Dives, le Gardien doit être à la fois impérieusement condescendant et nerveusement agité. Rendez-le aussi soupçonneux que possible afin d'encourager la paranoïa du joueur. Un Chasseur de Livres qui fera une dépense en Médicine remarquera le teint cireux de Dives et la décoloration de ses ongles : il souffre vraisemblablement d'une atteinte au foie. Plus tard, d'éventuels efforts de Filature permettront de surprendre Dives se rendre chez un spécialiste des maladies du foie, sur Harley Street.

Vers De Plus Amples Investigations

Les Chasseurs de Livres ont plusieurs pistes à suivre : le *Caedis Urbi* en lui-même, l'acheteur Paul Fletcher, leur concurrent Aston Drummell et bien sûr leur client Johnstone Dives.

Les Chasseurs de Livres ayant le Goût Pour Les Antiquités, le Besoin de Savoir, ou la Soif de Connaissance comme Motivation trouveront tentant d'enquêter sur le livre. (Les deux dernières Motivations pourront amener à trouver Fletcher tout aussi intriguant.)

Les Chasseurs de Livres ayant l'Arrogance comme Motivation, n'apprécieront sans doute pas Drummell. Le Gardien pourra l'utiliser pour impliquer plus profondément de tels joueurs dans l'aventure. (Ils n'apprécieront peut-être guère plus d'être engagés par un type comme Dives. Au Gardien de rebondir.)

Les Chasseurs de Livres ayant la Cupidité comme Motivation voudront en savoir plus sur la concurrence, soit pour avoir une idée de ce que le livre vaut sur le marché, ou voir s'ils ne peuvent pas obtenir une meilleure offre que celle de Dives.

Au final, la Curiosité ou une de ces pistes les conduira jusqu'au vendeur, un dénommé Ambrose Bowers, qui pourra révéler le lien ténébreux entre le livre et Whitechapel.

Le Livre

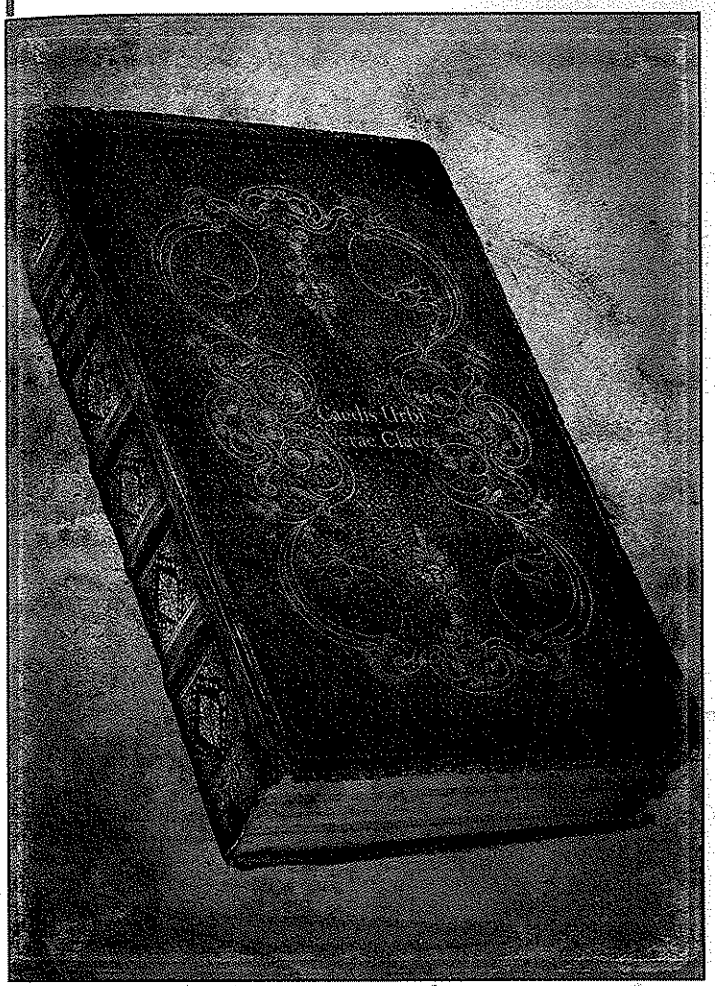
Voici ce que les Chasseurs de Livres peuvent découvrir sur l'ouvrage et ses précédents propriétaires, selon l'usage de différentes compétences :

Bibliologie : *Caedis Urbi Verae Claves* ("Les Vraies Clés de la Cité des Morts"), écrit par Johannes Turris, fut imprimé à Mainz en 1530. L'ouvrage fut presque aussitôt jugé démoniaque par les autorités ecclésiastiques locales qui ordonnèrent son autodafé public. Quelques rares exemplaires échappèrent aux flammes, pour finir, pour la plupart, dans de grandes bibliothèques épiscopales d'Allemagne et d'Italie. Le dernier exemplaire connu a été dérobé au cours des Guerres Napoléoniennes, en 1805, dans la bibliothèque de l'Eglise St. Stéphane de Braunau, en Autriche.

En dépensant d'1 point : Le pillard était un certain Julien de Castries, subséquemment élevé au rang de comte de Castries par Napoléon. Son exemplaire n'a pas été revu depuis que son fils Raymond de Castries l'a montré à un visiteur à Rome en 1860. En dépensant 2 points : Le livre a pour réputation d'être maudit. On prétend que le "De Castries" était présent à Münster en 1542, peu de temps avant que la ville n'implose sous le joug d'un culte eschatologique, ainsi qu'à Magdebourg, peu avant sa destruction en 1631 par des assiégeants pro-Habsbourg (qui auraient rendu le livre à l'Église).

Langues : Latin : "Caedis" est plus spécifiquement traduit par "mort violente," "meurtre," ou "massacre."

Bibliothèque : Julien, Comte de Castries mourut à Moscou en 1812. Son fils Raymond hérita de son titre et le porta jusqu'à ce que la Restauration des Bourbons de 1814 annule tous les titres de la noblesse bonapartiste. On prétendit que Raymond mourut en 1871, suite aux privations qu'il dut endurer durant le siège de Paris. Il eut un fils illégitime, Thibaut.



En dépensant 1 point : Raymond se radicalisa suite au vol de son titre. Il rejoignit en Italie la société terroriste et mystique des Carbonari et combattit aux côtés de Garibaldi en 1860 et 1863. En dépensant 2 points : l'actuel prétendant au titre des De Castriès est Louis de Castries, arrière-petit-fils de Jérôme, le plus jeune frère de Raymond. Louis, un Franc-maçon ésotériste en activité, vit à Lyon.

Occultisme : Au tournant du siècle, Thibaut de Castries fonda à San Francisco la Société Hermétique de la Corne d'Onyx, basée sur la "Sombre Science Pythagoricienne." Il prétendait que le tremblement de terre de 1906 était son fait et croyait en l'existence de "gigantesques forces parapsychiques" englobant la "nouvelle nécropole," la massive cité industrielle d'aujourd'hui.

En dépensant 1 point : Il écrivit sur ses théories un livre intitulé Mégapolisomancie, ou La Nouvelle Science des Villes. Avec cet indice, une dépense d'1 point en Bibliologie révélera que De Castrie tenta de détruire tous les exemplaires de son propre ouvrage avant de mourir. En dépensant 2 points : Il croyait que toutes les villes attirent ou créent des entités parapsychiques faites de "substance électro-méphitique". Cette substance "étouffe et comprime, sur un laps de temps variable, la vie de tout milieu urbain, au point d'y rendre l'air irrespirable." Ces gigantesques entités parapsychiques, fondamentalement opposées à la vie, sont d'immenses divinités funèbres qui "à la fois créent et incarnent leur propre nécropole."

Caedis Urbi Verae Claves, de Johannes Turris (1530; en Latin)

Les "vraies clés" de ce livre sont de longues explorations et explications concernant la manipulation des énergies d'une cité par le biais de la géométrie, de l'astronomie et d'autres symbolismes. Turris prétendait que toutes les cités humaines sont le reflet de fondations pré-humaines, para-humaines, ou démoniaques, datant du passé ou du futur. Le texte mentionne non seulement l'Atlantide, Rome et Ninive mais aussi (parmi d'autres) Commoriom, Sarnath, Olathoë, ainsi que les cités invisibles des deux pôles magnétiques.

Feuilleter le livre procure 1 point à la Réserve Spécifique d'Investigation pour toute recherche occulte impliquant une ville; 2 points si le lecteur a accès à Mégapolisomancie. Le lire vous procure +1 à votre niveau en Mythe de Cthulhu, 2 points de Potentiel Magique, 1 point de Potentiel en Mégapolisomancie et enfin (si le Gardien le souhaite) l'identité des dieux ou des titans dont les cités étendent leur ombre sur la vôtre.

L'exemplaire copieusement annoté de De Castries-D'Onston ajoute 1 point à la Réserve additionnelle d'Investigation pour toute recherche occulte sur Londres, 1 autre point de potentiel en Mégapolisomancie (pour Londres uniquement) et identifie les divinités tutélaires de Londres comme étant Nodens et Byatis. (Ou Zhar-Lloigor, ou encore Cthugha et Shub-Niggurath. Ou tout ce qui pourra bien convenir au Gardien.)

Mégapolisomancie, ou La Nouvelle Science des Villes, de Thibaut de Castries (1900; en Anglais)

De Castries prétend que les villes, en particuliers les villes modernes, servent d'accumulateurs à des énergies morbides, qu'elles ne sont que les immenses versions en acier et en électricité des Pyramides d'Égypte et d'autres constructions hermétiques antiques. Sa "nouvelle science" englobe le projet d'une architecture nouvelle, les moyens de causer des tremblements de terre et de réveiller les entités "parapsychiques" qui hantent les villes, ainsi qu'une vaste panoplie de divinations et de malédictions utilisant la géométrie sacrée et la cartographie. Le livre fut imprimé à titre privé à San Francisco, à partir d'épreuves tirées en Europe. Avant sa mort en 1929, De Castries avait réuni et brûlé la plupart des exemplaires restants.

Feuilleter le livre procure 1 point à la Réserve Spécifique d'Investigation pour toute recherche occulte impliquant une ville; 2 points si le lecteur a accès aux *Caedis Urbi Verae Claves*. Le lire procure 2 points de Potentiel en Mégapolisomancie; 3 si le lecteur a déjà lu les *Caedis Urbi Verae Claves*.

L'Acheteur

Ce que les Chasseurs de Livres peuvent découvrir sur Paul Fletcher, selon l'usage de différentes compétences :

Astronomie : Le Sud-africain Fletcher était un génie prometteur. Admirateur dévoué et presque fanatique des travaux de John Herschel, il a passé des années à cartographier inlassablement et méthodiquement les constellations de l'Hémisphère Sud. Mais, il y a six ans, le flot de ses publications a brutalement cessé et Fletcher s'est coupé de la plupart de ses contacts professionnels.

En dépensant 1 point : Son dernier papier traitait de NGC 5189, une nébuleuse planétaire située dans la constellation de la Mouche et ressemblant étrangement à notre propre Galaxie. On rapporte qu'il a découvert une nouvelle nébuleuse peu de temps avant d'écrire ce papier, mais que pour des raisons obscures le Journal de la Société Royale d'Astronomie n'a jamais publié sa découverte.

Négociation : En glissant une petite compensation au gardien de nuit du Broadgate Hotel (situé près de la Gare de Liverpool Street), un Chasseur de Livre pourra découvrir que Fletcher a demandé (et obtenu) une chambre au dernier étage, avec vue sur l'Est. La réservation de Fletcher court sur trois nuits, à partir du cinquième soir après le dîner avec Dives. Pénétrer dans cette chambre (grâce à Crochetage, par exemple) permettra de constater que cette vue sur l'est de Londres n'a rien d'extraordinaire et que son centre est le clocher de Christchurch, une église de Spitalfields.

Bibliothèque : Bien que toute bonne bibliothèque scientifique puisse offrir des informations sur les travaux astronomiques de Fletcher (grâce à une dépense d'1 point), seule la Bibliothèque de la Société Royale d'Astronomie de Burlington House (cf. p. 27) possède un exemplaire de l'épreuve finale de son article.

Avec un accès à cette bibliothèque, une dépense d'1 point permettra de mettre la main sur cette épreuve, soumise au JRAS (acronyme anglais du Journal de la Société Royale d'Astronomie) mais jamais publiée : "Découverte d'une nouvelle nébuleuse dans la constellation de la Mouche." Cette épreuve contient les photographies d'une nébuleuse encore inconnue et qui ressemble à un œil scrutateur; Fletcher l'appelle la Nébuleuse de Balor, d'après le géant borgne de la mythologie irlandaise. (Cette nébuleuse a été officiellement découverte depuis, en 1996 et baptisée la Nébuleuse du Sablier. Nous encourageons le Gardien à trouver sur le web une image pour la montrer aux joueurs, ou utiliser le croquis p. 94, ndt) Une dépense de 2 points à Burlington House permettra de découvrir le précédent papier de Fletcher (complet et non corrigé) concernant NGC 5189 et qui explique pourquoi la Société Astronomique a ignoré sa prétendue nouvelle nébuleuse. Le paragraphe final de son article est abscons. Il traite d'échelle et de relativité et implique une connexion astrologique entre NGC 5189 et la destruction de Troie. (NGC 5189 est à environ 3300 années-lumière de distance, approximativement la distance temporelle qui sépare la Guerre de Troie de l'époque moderne.)

Paul Fletcher

Astronomie 4, Fuite 2, Santé 5

Le Concurrent

Voici ce que les Chasseurs de Livres peuvent découvrir sur Aston Drummell, selon l'usage de différentes compétences :

Bibliologie : Donnera l'information sur Drummell p. 90. En dépensant 1 point : les Chasseurs de Livres pourront découvrir sa tournée habituelle de rendez-vous : différents libraires, boutiques d'antiquités et le Bagatelle Club pour jouer aux cartes et rencontrer des clients.

Histoire Orale : (Tout Chasseur de Livres devrait aussi pouvoir faire appel à autant de Compétences Relationnelles qu'il le souhaite, ou encore pouvoir Dénicher une Perle, afin d'obtenir cette information.)

Tailler le bout de gras avec n'importe quel libraire chez qui Drummell a l'habitude de faire une halte révélera que, ces derniers temps, il acquiert des livres dont les sujets ne l'intéressent habituellement pas : la mythologie irlandaise, la géométrie et Jack l'Éventreur. En ce moment, il revend également quelques titres récupérés dans l'East End. Rien de significatif quant aux livres en eux-mêmes. En revanche, l'idée d'un type aussi élégant que Drummell se baladant dans l'East End est troublante.

En dépensant 1 point : Parmi les titres que Drummel a achetés, un seul vient immédiatement à l'esprit : Balor et l'Œil Mauvais, d'Alexander Haggerty Krappe. Ce livre ne vaut pas un clou, ce qui est bizarre de la part de Drummell. Dénicher ce livre est plutôt facile, grâce à Bibliothèque ou la Compétence Spéciale des Libraires. Krappe prétend que le mythe de Lugh et de Balor est seulement le reflet d'un mythe plus vieux et très répandu qui met en scène un héros belliqueux (Lugh, Krishna, Kulhwch, Apollon, Zeus) en lutte contre un géant ou un dieu dévoreur (Balor, Râhu, Ysbadadden, Typhon, Saturne) que le héros tue (souvent par décapitation), ensevelit, ou réduit en esclavage. Souvent, le héros fertile essaye de débaucher, séduire, ou épouser la fille ou la prêtresse du dieu-géant stérile et venimeux. Parfois les Dieux qui s'affrontent sont père et fils, ou frères. Une version comporte un géant borgne nommé Vy (en Serbie) ou Vyatis (en Thrace) dont la bouche ou l'œil doit être maintenu en position ouverte par ses serviteurs. En dépensant 2 points : Drummell a commencé à poser des questions au sujet d'un livre intitulé Mégapolisomancie, de Thibaut de Castries. Peut-être a-t-il un acheteur ?

Avec Recueil d'Indice, examiner les livres que Drummell a revendus à une certaine librairie permettra de découvrir un sous-bock. Sur le dessus sont imprimés, dans un style pseudo-victorien peu convaincant, les mots "Ten Bells", couvrant dix clochers tordus. Ce sous-bock est collé au dos d'un livre, comme si Drummell avait posé sa pile de bouquins sur un comptoir poisseux. La Patente permet d'identifier le "Ten Bells" comme étant un pub de Whitechapel. (Indice-Clé, si les Chasseurs de Livres ratent leur Filature.)

Filature : Suivre efficacement à la trace Drummell, sans qu'il puisse se rendre compte qu'il est filé, équivaut à un test de Difficulté de 3. Sur un succès, le Chasseur de Livres le file à travers Londres pendant un certain temps, pour finalement surprendre son rendez-vous au Ten Bells pub de Commercial Road, à Whitechapel. Si le Chasseur de Livres échoue à son test de Filature, ou si quoi que ce soit met en alerte Drummel, tous les niveaux de Difficulté pour le prendre en Filature augmentent de 1.

Le Ten Bells Pub

Avec un autre test de Filature d'une Difficulté de 4, le Chasseur de Livres peut entendre la conversation de Drummel avec un type mou et moite qui mâchouille le bord de sa moustache et qui semble "en vouloir plus" et "pt'être bien le refourguer à d'autres gens." Au cours de la conversation, Drummell appelle cet homme "Bowers." Bowers tousse, crache et cherche parfois à reprendre son souffle : Médecine diagnostiquera une tuberculose, ou (si nous étions en 1918 plutôt que dans les années trente) une récente attaque de gaz. La phrase-clé : "Écoutez, Bowers, mon vieux, il est un peu tard pour monter sur vos grands chevaux. Votre mère a volé ce livre à quelqu'un qui l'avait volé à un autre, lequel le tenait de son père qui l'avait lui aussi volé. Et pour ce que j'en sais, vous l'avez à votre tour volé à votre mère. Alors si vous commencez à tergiverser, il se pourrait qu'on vous le vole avant que vous n'ayez pu en tirer un seul shilling." La Patente identifiera l'accent de Bowers (entre deux quintes de toux) comme étant celui d'un ouvrier Cockney; une dépense d'1 point précisera qu'il s'agit de l'accent de Wapping.

Se confronter ouvertement à Drummell n'aura rien d'une banale confrontation verbale, comme souvent avec les marchands de livres et leurs concurrents. Son visage de marbre et son professionnalisme réduiront à néant les tentatives de Psychologie de quiconque, exceptées celles d'un confrère agent de collection. Celui-ci flairera le pro traitant une affaire avec un vendeur problématique qui a (malheureusement) commencé à penser par lui-même. Mais une Compétence Relationnelle bien interprétée (un bluff agressif avec Intimidation, ou l'offre, en signe de bonne volonté, d'une Perle pour mener une Négociation) amènera Drummell à baisser sa garde : "Qui est votre client, au fait ? Von Kant ou Dives ?" Si le Chasseur de Livres laisse deviner sa confusion à la mention de "von Kant," Drummell sourira d'un air suffisant : "Si vous ne l'avez pas rencontrée, ce n'est pas moi qui vous recommanderais l'expérience. Gardez toujours un œil sur ses... animaux de compagnie." C'est sur ces dernières paroles qu'il se lèvera pour partir, mais Psychologie permettra de noter que Drummel porte inconsciemment son regard sur la plus proche bouche d'égout.

Piquer quoi que ce soit à Drummel est d'une Difficulté de 5. En cas de succès, le pickpocket récupère le portefeuille de Drummell, qui ne contient que quelques livres, une page du calendrier du Carpentaria, un morceau de papier sur lequel sont inscrits les nom et adresse d'Ambrose Bowers à Wapping, ainsi que tout indice utile à une prochaine aventure ou à un plan ourdi par le Gardien.

Réconfort : Une fois Drummell et Bowers partis, un Chasseur de Livres avec un Niveau de Vie de 1 ou 2 pourra demander au barman irlandais, Terry Fleyt, de lui parler de ce "Bowers." S'il est assuré que personne ne veut de mal à Bowers (et peut-être aussi si on le conforte dans son mépris pour "les foutues manières du West End" qu'incarne Drummel), Fleyt expliquera que jusqu'à il y a environ une semaine, Ambrose Bowers vivait à Wapping avec sa mère (qui travaille encore). Il a apparemment déménagé pour Whitechapel, si on considère ses fréquentes visites aux Ten Bells, mais dit aux gens qu'il vit toujours à Wapping. "Y dit qu'il est sur un gros coup qui va lui permett' d's'en sortir, mais c'est c'que disent la moitié des gens ici. Qué'que chose au sujet d'un bouquin, un qu'il aurait. Ou qu'il a eu." (Un Chasseur de Livres avec un Niveau de Vie à 3 pourra dépenser 1 point en Négociation et quelques billets pour obtenir la même information. Les rupins n'auront droit qu'à un haussement d'épaules.)

Dans l'Œil de Byatis

L'Œil de Byatis, grand ouvert, produit tous les effets (cf. les caractéristiques p. 94) que le Gardien souhaitera. En outre, son regard déforme et altère les expériences des Chasseurs de Livres tandis qu'ils se trouvent à l'intérieur de l'Œil et ce, avec ou sans test de Sixième Sens. Utilisez tout ou partie des événements bizarres suivants, pour coller au rythme de l'aventure ou introduire un peu d'étrangeté :

Des graffitis représentant un œil, souvent dessiné comme surmontant des serpents ondulants, font leur apparition sur des murs et des palissades.

Des hordes de corbeaux perchés sur les lignes de télégraphe et de téléphone, ou qui fuient soudain une menace invisible, en adoptant une formation de vol ovoïde.

Les enseignes d'une boutique forment par coïncidence : "Maison MosBY" "clients sATISfaits"

Un traîne-savates imbibé de gin, en croisant la route des Chasseurs de Livres, murmure dans sa barbe "C'est les crapauds qui l'ont chopé, derrière la porte en pierre. Lui ont sauté à la gorge en un éclair. Comme les serpents avec les oiseaux." Si les Chasseurs de Livres l'interrogent, il prétend n'avoir aucune idée de quoi ils parlent.

Les yeux larmoyants à cause d'une soudaine remontée acide, un Chasseur de Livres interprète le panneau de Batty Street (à un pâté de maison à l'est de Berner Street) comme indiquant "Byatis Street." Dès que le personnage cligne des yeux, le panneau indicateur redevient normal.

Il semblerait que de plus en plus de traîne-savates et de glandeurs arborent un bandeau sur l'œil, ou un énorme kyste sous un seul œil, ou encore des lunettes avec un seul des verres entièrement noirci.

Après la première entrée dans l'Œil, le Chasseur de Livres nanti du plus haut score en Mythe de Cthulhu (ou celui avec la Santé Mentale la plus basse) fait un cauchemar, durant lequel il est poursuivi à travers une forêt par un immense crapaud doté d'un seul œil. Tandis que les arbres se transforment en murs de pierre, le rêveur ne peut s'empêcher de se retourner en entendant le raclement d'une porte, elle aussi faite de pierre... (test d'Équilibre Mental à 2 points suite à ce premier rêve : si le rêveur dort à l'intérieur de l'Œil, le rêve pousse à un test d'Équilibre Mental à 3 points et il reviendra chaque nuit que le rêveur passera à Whitechapel.)

Tandis qu'il poursuit quelqu'un dans une allée sombre, le Chasseur de Livres prend un mauvais virage et se retrouve face à un mur de pierre, dans lequel est creusée une porte, également faite de pierre. Derrière la porte, il entend une sorte de croassement sibilant. Soudain, un seul de ses deux yeux le fait violemment souffrir. Il ne peut ni ouvrir la porte, ni retrouver l'allée. (test d'Équilibre Mental à 3 points)

Le premier Chasseur de Livres à voir l'œil d'un Nagaäe a de soudaines et irrépressibles hallucinations auditives : un sonore croassement sibilant qui forme le mot "BYATIS" et dont l'écho se répercute le long de vastes corridors de pierre. (test d'Équilibre Mental à 3 points; sur un échec, le Chasseur de Livres est aussi victime d'étourdissements pour un nombre de tours égal à la marge d'échec.)

Le Client

Ce que les Chasseurs de Livres peuvent découvrir sur Johnstone Dives, en utilisant différentes compétences :

Bibliologie : Dives acquiert régulièrement des ouvrages sur l'occulte, les mathématiques et l'architecture. Il a la réputation d'être un collectionneur sujet à des lubies, voire à des obsessions : sa poursuite d'un Euclide de 1510 comportant une erreur de typo est encore légendaire.

En dépensant 1 point : sa dernière obsession en date se révèle être l'histoire de Londres et plus particulièrement l'histoire de l'East End : Spitalfields, Whitechapel, Wapping, Shoreditch, etc. Il a engagé différents agents de collection pour débusquer livres, pamphlets et gravures sur le sujet. Cela camoufle en quelque sorte son intérêt, une tactique familière pour garder les prix bas.

Filature : Suivre à couvert Johnstone Dives (quelque peu nerveux) implique un test de Difficulté 4. Après son club, sa demeure de Pimlico et son spécialiste sur Harley Street, Dives conduira finalement son poursuivant jusqu'à la devanture anonyme de bureaux de style victorien (Architecture le confirmera : le bâtiment date probablement des années 1860), sise au 84 Mitre Street, dans la City. Bien qu'il soit virtuellement impossible de suivre Dives dans les escaliers jusqu'au premier étage sans être surpris ou reconnu (Difficulté 7), trouver les bureaux est facile. Recueil d'Indices indiquera la poussière accumulée devant la porte. Un bon Déguisement et quelques outils permettront au Chasseur de Livres de visiter les autres bureaux sans obtenir de résultat. Tout autre moyen qui semblera adéquat montrera également que ce sont les bureaux de "Horace & Moore, Architectes" que Dives a fréquentés.

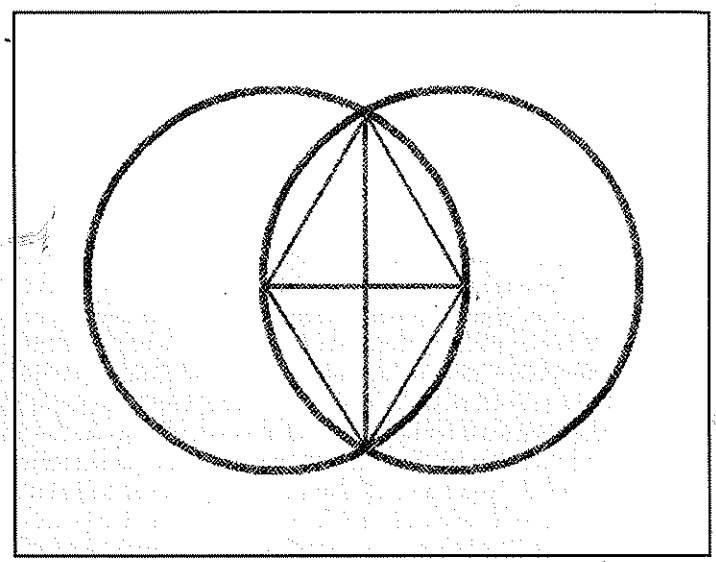
D'autres pistes vers Mitre Street

Lors des parties-tests, certains groupes n'ont jamais, ne serait-ce qu'un instant, imaginé suivre leur client ou enquêter de quelque façon que ce soit sur lui (une confiance et une honnêteté sans bornes complètement étrangères à la plupart des Chasseurs de Livres). Si vous soupçonnez que votre groupe est capable de tels scrupules (ou s'ils perdent Dives dans la rue), utilisez Aston Drummell, Birgit von Kant, Louis de Castries, ou l'un des gros bras de Magwitch (enquêtant sur la concurrence) afin de mener les Chasseurs de Livres jusqu'aux bureaux de Horace & Moore.

Faites en sorte que l'ex-libris de Dives apparaisse dans tous les livres du laboratoire et il est parfaitement possible qu'un chèque barré émis par ses soins et adressé à la compagnie propriétaire de l'immeuble se trouve dans son registre. Ainsi les joueurs pourront remonter de façon concrète jusqu'à Dives.

Horace & Moore

Y entrer par effraction grâce à Crochetage révèle une salle d'accueil poussiéreuse et plutôt vieillotte : un bureau et des chaises nus, une lampe sans ampoule, un téléphone débranché et un cabinet pour ainsi dire vide. Un registre apprend seulement que le loyer est versé à l'année par un office notarial de la City. La serrure de la porte du mur situé derrière le bureau pose problème : elle nécessite une dépense d'1 point en Crochetage pour l'ouvrir sans laisser de signes évidents de l'effraction. Une fois ouverte, cette porte ne débouche pas sur le dédale de couloirs et de bureaux auquel on pourrait s'attendre, mais sur un large espace vide, sans aucun mur intérieur et dominé par un énorme symbole peint sur son sol.



Recourir à l'Occultisme permet d'identifier le symbole comme étant une "vesica piscis," littéralement une "vessie de poisson." Il représente le poisson, la fertilité, l'intersection de deux royaumes (en général le Ciel et la Terre, mais parfois le Ciel et l'Enfer), les portails ou les passages, la racine carrée de trois et la puissance divine.

Le même symbole apparaît sur une grande carte d'état-major épinglée sur le mur Ouest et représentant Whitechapel. En revanche, la carte en elle-même est recouverte de tant de calculs, d'articles de journaux punaisés et de bulletins météo qu'il faut une dépense d'1 point en Recueil d'Indice pour y remarquer le symbole. Une fois découvert, il a de quoi surprendre. Ce symbole tracé sur la carte relie quatre sites à travers Whitechapel (Hanbury Street, Berner Street, Buck's Row, Dorset Street) et un autre dans la City (Mitre Square). L'utilisation du Droit ou de la Patente permet d'identifier ces sites comme étant cinq scènes de crimes commis par Jack l'Éventreur – et permet aussi de remarquer que les fenêtres à l'Est de ce bureau-ci donne sur Mitre Square.

Le long du mur Sud se trouve une longue table de chimiste sur laquelle est installé un laboratoire compact : bec Bunsen, alambics et autres ustensiles. Les tiroirs sur la table contiennent d'innombrables jarres et bouteilles, toutes étiquetées et portant l'écriture élégante de Dives. À travers tout Whitechapel, Dives a apparemment récolté de la terre de chaque cimetière, de l'eau de chaque sortie d'égout et (si l'on en croit les étiquettes) du gaz d'éclairage de chaque lampe qui brûlait à l'époque dans le quartier. Bougies, athamés, craies, cordelettes et autres outils de sorcellerie sont également rangés dans un des tiroirs de la table.

Sur le mur Nord, plusieurs bibliothèques abritent des exemplaires reliés de tous les journaux londoniens des années 1888-1891, ainsi qu'au moins 250 ouvrages sur des sujets variés : l'architecture de Nicholas Hawksmoor, des études sociologiques sur l'East End, les légendes galloises, la géométrie et la topologie et les crimes de Jack L'Éventreur. Bibliologie permet de repérer le fameux Euclide de 1510, bourré à craquer de feuilles noircies de calculs et, rangé non loin, pour ainsi dire vierge de toute annotation, un Billingsley de 1570 dans son édition anglaise préfacée par John Dee. (Lire l'édition de 1510 donne 1 point de potentiel en Mégapolisomancie au lecteur déjà au courant de l'existence de cette science occulte.)

Dérober un ou deux livres est très facile, mais Dives remarquera de manière presque certaine l'absence de l'Euclide de 1510. Un test d'Organisation de Difficulté de 5 sera nécessaire à tout Libraire, Bouquiniste, ou Agent de Collection pour "comme par hasard" avoir sous la main un livre ou une jaquette de la même taille que l'Euclide, afin de pouvoir procéder à une rapide substitution; remplacer de la même façon tout autre livre ne nécessitera qu'un test de Difficulté de 4. (Augmentez ces Difficultés de un pour toute autre Profession.)

À moins que les Chasseurs de Livres ne prévoient d'y passer toute la nuit, ils n'auront pas beaucoup de temps pour compulser toutes les recherches de Dives; néanmoins, un Gardien conciliant pourra leur permettre de survoler le contenu des rayons et d'y découvrir, pour chaque point de Bibliothèque que les Chasseurs de Livres dépenseront à la hâte, l'un des éléments suivants :

- Dives croit que le symbole n'est pas qu'un portail, mais aussi un Œil.
- Londres – Kaer Lud, ou Lud Dun – est la cité galloise du dieu Lludd, alias Nudd, ou Nuada chez les Irlandais. (Archéologie apprendra que Nudd/Nuada était appelé Nodens durant l'antiquité romaine; Occultisme apprendra qu'il est apparenté aux Abysses, ainsi qu'au Grand Dieu Pan.)
- Ludgate est ainsi un lieu de pouvoir lié au dieu Lludd; il en va de même pour la plupart des autres sites londoniens dédiés au Soleil.
- Dives croit que leurs opposés, les sites liés aux Ténèbres ou à la Lune, sont des lieux de pouvoir dédiés à Bran, le géant dont la tête tranchée fut ensevelie sous Tower Hill. "Bran" signifie "corbeau" et sa cité est Lon Din, la "forteresse de l'oiseau sombre."
- Persuadé que bon nombre de mythes sont tronqués et déformés par le temps, Dives va encore plus loin: il identifie Lludd comme étant l'Irlandais Lugh, qui a décapité le géant Balor qui n'avait qu'un seul œil, énorme et dispensateur de mort.
- Par exemple, l'ouvrage Folkloric Survivals of the Severn Valley de Nedwin Readthawe (Brichester, 1910) relie le démon Byatis (un démon prisonnier "derrière une porte de pierre" par les Romains) non seulement avec Balor et Bran, mais aussi avec la légende du Crapaud de Berkeley, un monstre borgne qui hante les bois de la région. (Feuilleter ce livre procure 1 point à la Réserve Spécifique en Histoire, Occultisme, ou Histoire Orale pour toute recherche sur la Severn Valley; il peut être feuilleté plusieurs fois au cours d'une aventure. Le lire offre +1 à votre niveau en Mythe de Cthulhu, mais seulement si vous possédez déjà cette compétence.)
- Certains monuments londoniens sont secrètement des nœuds de concentration de la puissance de Lugh, comme par exemple les églises "apolloniennes" de Nicholas Hawksmoor. (Architecture identifiera la Christchurch de Spitalfields, sur le contour de l'Œil, comme étant une de ces églises.)
- Ainsi, la *vesica* délimite non seulement l'Œil de Balor, mais aussi l'arène du combat entre Lud/Lugh et Bran/Balor, les Dieux jumeaux de Londres toujours en lutte.

Si les Chasseurs de Livres ont l'air de s'éterniser un peu trop, tôt ou tard, Dives surgira inopinément. Grâce à un test de Sixième Sens d'une Difficulté 4, ils l'entendront arriver et pourront s'échapper par la fenêtre qui donne sur Mitre Square. (test d'Athlétisme d'une Difficulté 4 pour descendre sans se blesser.) S'il les trouve dans son laboratoire magique privé, son premier réflexe sera de déclencher un incendie afin de les piéger et de pouvoir porter plainte contre eux à la Police. Un recours rapide au Jargon Policier ou au Droit convaincra Dives qu'inviter le Yard dans son petit temple du meurtre est une mauvaise idée. En revanche, il faudra une prodigieuse interprétation de la compétence Réconfort (et peut-être la promesse d'une Perle) pour persuader Dives de ne pas les laisser brûler dans l'incendie. Si les Chasseurs de Livres se contentent d'effacer les traces de leur passage et de tout emporter pour s'y pencher plus tard, imposez-leur un (voire plusieurs) test(s) de Camouflage d'une Difficulté 5 pour éviter de laisser des indices. Si les joueurs suggèrent de mettre le feu, ils auront besoin de remporter un test de Discrétion d'une Difficulté 5 (Difficulté 4 de minuit 4h du matin) pour éviter d'être vus en train de quitter les lieux de l'incendie – et d'être interrogés par la police. Dives réagira face au cambriolage et/ou à l'incendie en redoublant d'efforts pour obtenir le *Caedis Urbi*. Il poussera également les Chasseurs de Livres à la confrontation avec von Kant, De Castries et Magwitch.

Johnstone Dives

Santé 2, Magie 3+

Les autres scènes de crime

La découverte du laboratoire de Dives, à Mitre Square, peut pousser les Chasseurs de Livres (en manque d'indices ou de frissons) à inspecter les quatre autres scène de crimes de l'Éventreur indiquées sur la carte. Dorset Street (anciennement Miller's Court), là où Mary Kelley a été assassinée, n'existe plus. Le Marché aux Fruits de Spitalfields occupe aujourd'hui l'endroit. Hanbury Street, lieu du meurtre d'Annie Chapman, correspond dorénavant à une brasserie ayant peu ou pas d'importance pour le Mythe. En revanche, les sites de Buck's Row et Berner Street sont presque aussi mornes et sordides qu'ils l'étaient en 1888. Ce sont là de parfaits endroits où le Gardien pourra :

- lâcher un ou plusieurs Nagaäe, des entités parapsychiques, des chiens-liches, etc. envoyés par un des concurrents des Chasseurs de Livres – notamment Drummell.
- introduire un fantôme, comme l'ombre de D'Onston décrite p. 103.
- faire tomber les joueurs sur De Castries ou von Kamp (voire Dives!) en train de se concentrer sur ce qui aurait dû être un "petit rituel tranquille" (ou sur toute autre manœuvre qui collera au scénario).
- déclencher quelques frayeurs liées à la "zone d'effroi" qu'est l'Œil de Byatis.
- ou du moins ajouter un peu de tension ou d'ambiance.

Le Vendeur

Filer Drummell, ou enquêter de toute autre façon sur ses déplacements, mènera les Chasseurs de Livres jusqu'à Bowers. Une fois von Kant et De Castries apparus sur scène, eux aussi pourront conduire les Chasseurs de Livres jusqu'à ce personnage. À moins qu'ils ne le trouvent par eux-mêmes en remontant la piste de la Lettre Noire.

Filature : Suivre à couvert un type aussi intensément paranoïaque qu'Ambrose Bowers impose un test de Difficulté 5. Mais ce ne sera pas d'une grande utilité. Il les mènera simplement jusqu'à sa piaule miteuse de Brick Lane. Pénétrer par effraction dans cette chambre minable est si simple que cela ne nécessitera aucun Crochetage et une fouille apprendra que Bowers a dissimulé le livre dans un autre endroit.

Les Chasseurs de Livres pourront aussi se rabattre sur ses anciennes pénates (ou plutôt, celles de sa mère, Ellen Bowers) à Wapping. Le contact sera plutôt facile avec tout Chasseur de Livres doté d'un Niveau de Vie de 1 ou 2 et effectuant une dépense dans une Compétence Relationnelle plausible. Le coin est très dangereux, mais pas dénué d'intérêt ou d'informations.

Piège Mortel à Wapping

En pénétrant dans le deux-pièces de Bowers, à Wapping, les Chasseurs de Livres remarquent en premier une odeur de putréfaction. Le corps d'une femme d'une cinquantaine d'années gît, presque totalement enfoncé dans les coussins rugueux d'un vieux canapé défoncé. Des os ensanglantés ont éclaboussé la table à ses pieds. Des pièces d'un service à thé dépareillé en argent et en porcelaine reposent sur diverses parties du cadavre. Recueil d'Indice orientera vers une cuillère et un couteau à beurre en argent laissés à plusieurs mètres du corps, près d'un écritoire ouvert et sur lequel repose une grammaire latine de peu de prix. L'écritoire est vide, mais Recueil d'Indice permettra de déceler un lambeau de cuir noir accroché à un clou protubérant. Bibliologie établira qu'il provient de la couverture en maroquin du *Caedis Urbi*. (Bowers a accroché la couverture du livre en le récupérant sur l'écritoire.) Une Expertise Légale déduira que la femme est morte par suffocation tandis qu'on l'enfonçait dans le canapé. Elle porte des contusions, mais pas de blessures apparentes. Les os couverts de sang (comme Biologie pourra le confirmer) sont ceux d'un petit chien. Arrivé à ce stade, le Gardien imposera un test de Sixième Sens d'une Difficulté 4; Les Chasseurs de Livres qui le réussiront noteront, mêlée à celle de la putréfaction, une forte odeur d'ozone et de soufre et qu'elle devient de plus en plus forte. Ils auront ainsi une chance de retenir leur respiration.

Cet air nauséabond et irrespirable résulte de la matérialisation d'une entité parapsychique, provoquée par la présence instigatrice des Investigateurs. L'entité prend forme grâce à la poussière, aux débris du service à thé, à des lambeaux de papier et de vêtements et aux restes du chien de Madame Bowers. Elle ne cessera d'attaquer tant que tous les Chasseurs de Livres, sauf un, ne seront pas morts ou inconscients. L'entité demandera alors au survivant "Qui cherche le Livre ?" Cette question se formera dans la poussière, les lettres suspendues dans l'air et brillant d'un feu électrique. (Durant cette phase, la pression exercée sur le survivant se relâche. La Difficulté pour surmonter la suffocation restera donc constante pendant deux tours.) Si la réponse est utile et sensée, même si elle ne renferme pas un gramme de vérité ("Dives" ou "Drummell," par exemple et non "Moi" or "Va te faire voir"), l'entité se dématérialisera. Toute autre réponse ne fera que prolonger la torture.

Entités Parapsychiques

Les entités parapsychiques sont peut-être des larves nées de l'énergie des villes, ou des parasites de celles-ci. Quoi qu'il en soit, elles sont associées avec les cités et avec les titans inhumains qui les les hantent. Leurs corps immatériels s'épanouissent à travers leur atmosphère "électro-méphitique" surtout à travers celle des villes modernes. Quand ces entités se matérialisent, elles utilisent tous les matériaux à leur disposition, depuis les piles de linge froissé jusqu'aux papiers gras des poubelles et la chair des petits animaux. Elles ne peuvent se matérialiser que dans les endroits particulièrement chargés en énergie parapsychique, ou lorsqu'elles sont ciblées par des manipulations mégapolisomantiques.

Air Nauséabond : Les entités paranormales rendent irrespirable l'air du lieu où se trouve leur cible, provoquant ainsi la suffocation de toute personne présente. (Utilisez les règles sur la suffocation p. 56 du Livre de Base de Cthulhu.) Cela coûte à l'entité 1 point de Santé par tour, mais ne nécessite pas de test de Bagarre.

Caractéristiques

Compétences : Athlétisme 8, Santé 8, Bagarre 8
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +1
Armes : spéciale (air nauséabond; cf. supra); +0 (étouffement par pression)
Armure : les armes physiques qui ne sont pas en argent ne font que le minimum de dégâts. Une entité peut rendre à sa forme matérielle 1 point de Santé par tour. Si sa Santé est réduite à 0, elle se dématérialise pendant 20 minutes. Seule la magie peut la tuer.
Perte d'Équilibre Mental : +1

Même si les Chasseurs de Livres fuient la créature, le Gardien devrait autoriser celui qui aura utilisé Expertise Légale à faire une dernière dépense d'1 point en Recueil d'Indices. Il récupérera alors une enveloppe qu'il aura récupérée sous le cadavre et la glissera dans sa poche au moment de l'attaque. S'ils matent l'entité, n'importe quel Chasseur de Livres pourra alors trouver cette enveloppe, puisqu'ils auront alors tout le temps de fouiller l'appartement.

L'enveloppe est adressé à "Bowers," et a été postée il y a une semaine, à Millwall (qui se trouve sur l'Île aux Chiens, comme le confirmera La Patente). Elle a été décachetée (par l'infortunée Madame Bowers) et contient une feuille de papier très fine (Analyse de Document l'identifiera comme étant de fabrication française et tirée d'un carnet de poche) sur laquelle se trouvent une croix curieusement étirée, plusieurs chiffres soigneusement notés et les mots CAN.BELI+NODON+LIBE.CAE.

Lorsque Mme Bowers a accidentellement ouvert le courrier de son fils, ce papier a invoqué l'entité parapsychique. Elle a tué la pauvre femme et est demeurée en embuscade à attendre Bowers. Mais, grâce au couteau et à la cuillère en argent, il a pu repousser la chose suffisamment longtemps pour attraper le livre et fuir, au prix de dégâts pulmonaires graves causés par l'attaque nauséabonde et suffocante.

C'est au Gardien de décider quand (et si) une dépense est envisageable pour décrypter la feuille. Attendre que les Chasseurs de Livres décortiquent la bibliothèque géomantique et le labo de Dives reste une option très défendable. Le Gardien pourra même distiller, au compte-goutte, révélations et permissions de dépenses, lorsque les Chasseurs de Livres découvriront les différents pans du mystère. Le mieux serait qu'ils soient déjà en possession d'éléments concernant les églises de Hawksmoor, les théories de De Castries sur les entités parapsychiques, la magie basée sur la topologie, Nodens et les mythes gallois, avant que les informations suivantes ne leur soient prodiguées :

• Une dépense 2 points dans La Patente permettra de réaliser que la croix correspond au point de rencontre de deux lignes orientées vers la résidence de Bowers. L'une de ces lignes part de l'Île aux Chiens et l'autre, de St. George-in-the-East, une église de Wapping conçue par Hawksmoor. (Si le Gardien peut s'arranger pour appliquer la feuille de note sur la carte de Dives, cela illustrera au mieux cette découverte.)

• Une dépense d'1 point en Occultisme fera remarquer que l'inscription est presque un palindrome. Ce genre de formule est souvent associé aux "pièges à fantômes" et à l'écriture médiumnique.

• Une dépense d'1 point en Physique démontrera que les chiffres sont des vecteurs mathématiques faisant converger des forces de sources différentes vers un point commun.

• Une autre dépense d'1 point en Occultisme identifiera "Beli" comme étant le père de "Lud," bâtisseur de Ludgate et roi mythique de Grande-Bretagne. Comme Lugh est associé aux chiens, Beli pourrait bien être une autre version du dieu-soleil celtique Belin.

• Une dépense de 2 points en Langue : Latin permettra alors une tentative de traduction : "Le Chien de Beli + Nodens + le Livre des Morts."

Un Gardien extrêmement généreux permettra que la destruction de cette feuille et de son enveloppe entraîne la destruction ou le bannissement de l'entité parapsychique, mais avec le risque évident de ne plus pouvoir consulter le message.

Parler à Bowers

Si les Chasseurs de Livres approchent simplement Ambrose Bowers, ils découvrent que sa panique et son mépris pour Drummell le poussent volontiers à discuter. Même s'ils ne l'approchent pas, c'est lui qui le fera après leur visite à Wapping, ou une fois qu'ils seront devenus eux-mêmes, un pan à part entière de l'histoire. La Négociation est la meilleure tactique. Bowers veut revendre son livre contre un beau paquet de fric et se "barrer pour de bon de la Grande Tumeur. N'importe où, là où y'a du soleil et d'l'espace. Le Canada, p't'être." Réconfort permettra aux Chasseurs de Livres de lui assurer qu'ils ne comptent pas le dénoncer à Drummell ou à De Castries. Bowers pourra alors rester concentré sur son désir de revendre le livre par ses propres moyens.



Après une pinte ou deux au Black Lion Pub ("pas le Bells ! Not'pote Drummell sait qu'j'vais là-bas"), Bowers expliquera ce qui rend cet exemplaire du *Caedis Urbi* si spécial. Il a appartenu à rien de moins que... Jack L'Éventreur! La mère de Bowers ("ç'aurait jamais dû arriver. Elle voulait pas l'vendre, mais moi j'voulais, pis finalement on voulait tous les deux") était au service d'une "lady avec un penchant pour le mystique, v'voyez le genre." Cette lady avait une amie nommée Mabel, qui tomba sous l'emprise d'un certain "Dunstan," un aventurier. Les trois se lancèrent alors ensemble dans les affaires. "En 1890, qu'ç'était." Dunstan ne cessait de se vanter de ses étranges prouesses magiques, mais aussi de son passé de meurtrier. Sa maîtresse décréta qu'il était en fait Jack L'Éventreur.

Mabel vint chercher conseil auprès de son amie mystique. La *lady* en question décida de fouiller les affaires de l'aventurier rangées dans les locaux qu'ils partageaient tous les trois. Elle trouva un coffre fermé à clé renfermant plusieurs livres, des papiers personnels et des foulards tachés de sang. Elle referma le coffre, mais garda un double de la clé. Lorsque leur affaire périclita et que Mabel et Dunstan mirent fin à leur sordide romance, la *lady* ouvrit à nouveau le coffre de l'aventurier. Elle y prit non seulement ses lettres (d'un intérêt très limité), mais aussi le plus ancien et plus puissant de ses livres. Quand elle se retira au Pays de Galles, elle donna le livre à sa domestique la plus fidèle "pour qu'y soit en sécurité, v'voyez. Une sort' d'paiement pour bons et loyaux services."

Psychologie n'aura aucun mal à détecter le mélange de peur et d'avarice qui habite Bowers. Sur ces bases, la même compétence confirmera qu'il dit la vérité telle qu'il la connaît. (À une évidente exception près, la façon dont Bowers a obtenu le livre de sa mère.) Mais il n'acceptera

Retrouver Bowers

Certains groupes de testeurs étaient obsédés par l'idée de retrouver Bowers et c'est bien compréhensible. Dans le scénario tel qu'il est écrit, Bowers disparaît dans les bas-fonds de Whitechapel pour ne réapparaître qu'à la vente aux enchères. Il se peut qu'il ne soit même plus entièrement dans le Londres que nous connaissons, consumé qu'il est par la Lettre Noire et l'emprise de l'Œil. Il n'est pas assez stupide pour retourner à sa demeure de Wapping et le pister jusqu'à sa planque après s'être occupé de sa première adresse est fondamentalement impossible.

Certains Gardiens pourront préférer que Bowers fausse compagnie aux Chasseurs de Livres. Un gamin des rues ou un mendiant pourra leur indiquer qu'"il était encore là y'a une minute". Les Chasseurs de Livres entendront son croassement rauque au milieu d'une taverne bondée. L'un d'entre eux apercevra son visage, pâle et couvert de sueur, au milieu d'une foule assistant à une course hippique ou attendant le métro.

Même ainsi, les joueurs obsédés par Bowers voudront, d'autant plus, parvenir à leurs fins. S'ils mettent la main sur Bowers et le forcent à leur parler, il se refermera comme une huître. À moins d'être torturé. S'ils lui offrent une petite fortune, il acceptera et organisera une rencontre au troisième étage du Black Lion pour leur livrer l'ouvrage... et les doubler. Quand ils arriveront, ils trouveront sur place leurs concurrents : Bowers commencera presque aussitôt la vente aux enchères (cf. p. 102), avec Drummell pour représenter Fletcher.

Alors où est le Livre ?

Caché. Et personne ne sait où, excepté Bowers. Lors des parties-tests, cela a rendu fou de rage certains joueurs. Mais la disparition du livre est loin d'être irréaliste (essayez de trouver un livre précis dans un seul pâté de maisons, sans parler d'une zone de la taille de Whitechapel...) et sa réapparition est en elle-même LE point culminant du scénario.

Si, par un incroyable miracle, un rituel magique encore jamais vu, ou un moment de faiblesse du Gardien, les Chasseurs de Livres parviennent à retrouver le *Caedis Urbi* planqué dans la mansarde d'une piaule minable, sous de vieilles chemises moisies, dans la chambre de la Veuve Klimek ("quel gentil garçon"), dans un sac en toile de jute sous le comptoir du Ten Bells, dans une consigne de la Liverpool Street Station, ou n'importe où ailleurs, l'aventure se transformera en une traque furieuse et mortelle. Les entités parapsychiques, les Nagaäe, les gros bras de Magwitch, des adeptes de Byatis jusqu'ici invisibles et quiconque nanti d'un "système d'alerte" branché sur les énergies du Mythe, tous courront à toutes jambes après les Chasseurs de Livres. La traque les conduira peut-être à Mitre Street, où ils pourront surprendre Dives en train de se rendre dans son temple du meurtre et découvrir qu'il est dangereusement dérangé. À moins que vous n'y mettiez en scène un grand-combat-gratuit-pour-tous... Et ensuite ? Je n'en ai aucune idée, mais il devrait sans doute être question de vengeance.

pas de procéder à la vente du livre sur le champ : "Z'en faites pas; l'est en sécurité. Réfléchissez à une meilleure offre et j'vous dis quand et où qu'on peut faire affaire. Mieux vaudrait pas s'recroiser d'ici là." Sur ces mots, il quittera le pub pour s'enfoncer dans le brouillard si épais du soir.

Ambrose Bowers

Piquer 2, Fuite 4, Santé 4, Sixième Sens 5

L'Éventreur

Bien que ce ne soit pas absolument nécessaire, les Chasseurs de Livres voudront peut-être vérifier l'histoire contée par Bowers. Bureaucratie permettra d'obtenir le nom de la mère de Bowers (Ellen) et si les Chasseurs de Livres d'un Niveau de Vie 3 ou 4 (en usant d'Intimidation, du Jargon Policier, ou d'un Déguisement pour prétendre être des agents des Impôts ou autres fonctionnaires du genre) posent quelques questions officieuses à ses proches et ses voisins, ils pourront remonter la chaîne de ses précédents employeurs jusqu'en 1926, lorsqu'Ellen Bowers quitta le service de la Baronne Vittoria Cremers, ancien agent d'Aleister Crowley et rédactrice adjointe du magazine théosophique Lucifer. En effet, une "lady avec un penchant pour le mystique".

Si la campagne se joue avant 1937, Vittoria Cremers est toujours vivante et vit dans un petit appartement très modeste (son titre ronflant de "Baronne" était russe et devint donc beaucoup moins "ronflant" après 1917...), dans la banlieue sud-ouest de Balham. Les Chasseurs de Livres journalistes pourront poser des questions dans leur entourage et découvrir que Elliott O'Donnell, un journaliste de l'Empire News spécialisé dans les faits divers, a eu, il y a quelques années, quelques entretiens avec la Baronne et compilé ses mémoires. S'il n'y a pas de journaliste dans le groupe, le Gardien devra créer un autre lien vers O'Donnell, peut-être grâce à l'habitude qu'a ce journaliste d'écumer les librairies à la recherche d'informations sur Jack L'Éventreur et la magie noire. Dernier lien possible : une dépense d'1 point en Occultisme (dépense inutile pour les Chasseurs de Livres Occultistes) permettra de se rappeler qu'Aleister Crowley possède soi-disant les foulards évoqués dans l'histoire de Bowers. La Bête sera ravie de broder sur leur histoire pour le prix d'un verre ou d'une dose. Ce peut-être une bonne opportunité pour le Gardien d'introduire Aleister Crowley comme PNJ récurrent... et vraisemblablement nid à fausses pistes.

Avec Cremers ou O'Donnell, Réconfort sera nécessaire pour obtenir leur histoire ("Comme cela a dû être horrible pour vous," ou "Bien sûr, je n'imprimerai rien tant que, de votre côté, vous n'aurez pas sorti votre article"). Avec Crowley, la Flatterie est toujours ce qu'il y a de plus efficace.

La Version de Crowley

Dans les années trente, Crowley a la silhouette flasque et le regard fuyant. Il est très diminué par l'âge (il fête ses 60 ans en 1935) et une vie de débauche. Lorsqu'il était plus jeune, sa mégalomanie fit trembler le monde mais elle n'est plus que publicité mensongère, insinuations et

mesquineries. Il connaît "Dunstan" en tant que "Capitaine Donston," et "Mabel" sous le nom de Mabel Collins, romancière théosophe luttant contre la vivisection (Collins est morte en 1927.) En plus de confirmer les dires de Bowers, il pourra préciser que Collins, Donston et Cremers s'étaient associés dans le commerce des parfums et (regard salace) que d'autres liens les unissaient. (Dans une campagne Sordide se déroulant en 1937 ou plus tard : Ellen Bowers faisait chanter Vittoria Cremers pour sa relation lesbienne avec Mabel Collins. Avec la mort de Cremers en 1937, les revenus de Bowers ont soudain chuté. D'où sa soudaine décision de revendre le livre.)

Crowley dira que Donston était vraiment un mage accompli. Son nom de sorcier était Tautriadelta. ("La Croix et les Trois Triangles"). Le symbole de l'Œil a une croix et deux triangles... mais une dépense d'1 point en Occultisme et Droit rappellera que trois des victimes dont les points forment la croix ont eu l'utérus perforé ou ôté.) Si on l'interroge sur les meurtres de l'Éventreur, Crowley donnera sa théorie : l'Éventreur était sans doute un initié : les meurtres ont eu lieu tandis que Mercure ou Saturne apparaissaient à l'horizon, "réfractées par Whitechapel, pourrait-on dire." (Avec une dépense d'1 point en Archéologie, il apparaîtra que Lugh pourrait, dans ce cas, être identifié au Mercure Romain et le géant dévoreur Saturne à Bres, ennemi de Lugh et "roi de sept ans" des Fomoires.) C'est au Gardien de décider si Crowley a une quelconque connaissance du Mythe de Cthulhu, ou s'il se contente de lancer des noms comme "Nodens" et "Byatis" juste pour coller à son rôle de "maître de la mystification".

L'Histoire de Vittoria Cremers

Vittoria Cremers est une femme d'une soixantaine d'années, toute de noir vêtue et remarquablement accueillante. Mais ses yeux brilleront férocement lorsqu'elle racontera son histoire, avec un accent incongru de Brooklyn. O'Donnell, vêtu de tweed et dégingandé bien qu'il approche de la cinquantaine, impressionnera par sa sincérité et son dévouement. Le cynisme dû à des années d'enquêtes criminelles ne pointe que sporadiquement. L'un comme l'autre confirmeront l'histoire de Bowers, l'identité de "Mabel," et l'existence du commerce de parfums avec Cremers, autrement connu sous le nom de "Roslyn D'Onston." L'un comme l'autre pourront fournir sur D'Onston les données suivantes.

D'Onston était un aventurier et a servi comme chirurgien militaire aux côtés de Garibaldi, en Italie. (C'est là, évidemment, qu'il rencontra Raymond de Castries à qui il vola le *Caedis Urbi*.) Il quitta brutalement l'Italie en 1863 (a-ha!) pour l'Afrique de l'Ouest et, plus tard, l'Inde, pour étudier la magie. Entre deux voyages, il s'installait à Londres, où il vivait à droite et à gauche. Il passa l'automne 1888 au London Hospital, en plein cœur de Whitechapel. Il souffrait de "neurasthénie." En Décembre 1888, D'Onston écrivit une lettre à W.T. Stead du Pall Mall Gazette, signée "Celui Qui Croit Savoir". Il y explique que les meurtres de l'Éventreur font partie d'un rituel de nécromancie et remarque la croix formée par les scènes de crime. Mabel Collins lut cet article, rencontra D'Onston et tomba sous son charme. Durant cette période, D'Onston écrivit de nombreux articles sur la magie (notamment l'art d'obtenir de la puissance magique grâce à des meurtres rituels) pour la Gazette, pour Borderlands (le journal occultiste de Stead) et pour Lucifer. Stead, comme Collins, croyait que D'Onston était l'Éventreur. Quand le ménage à trois, Cremers-Collins-D'Onston prit fin, D'Onston disparut de leurs vies. O'Donnell a été incapable de trouver une quelconque notice nécrologique annonçant sa mort, mais D'Onston devrait avoir maintenant dans les quatre-vingt dix ans.

Une Maudite Enchère

Les Chasseurs de Livres n'auront pas seulement affaire à Drummell, Dives et Bowers. Les dangereux dévots de dieux secrets convoitent eux aussi Les Vraies Clés de la Cité des Morts et eux aussi, ont eu vent de la rumeur annonçant sa présence à Londres.

N'importe lequel de ces concurrents pourrait harceler ou attaquer Drummell et le fera sans doute. Voilà de quoi projeter les Chasseurs de Livres au milieu d'alliances fluctuantes, ou activer certaines Motivations dans le groupe pour aller plus avant dans l'aventure. Si le Gardien veut clarifier un peu la situation, Drummell pourrait bien prendre ses jambes à son cou, ou, au moins, rester terré jusqu'à la vente aux enchères. En règle générale, si Drummell est attaqué en coulisses, mieux vaut pour le Gardien lui laisser quelques options et lui permettre de survivre grâce à certains moyens inavouables... à moins que les Chasseurs de Livres n'aient un besoin soudain de son assistance.

Vu les descriptions individuelles des concurrents, ils harcèleront, pisteront ou attaqueront également les Chasseurs de Livres. Gardez toujours à l'esprit ces velléités de persécution, afin de les mettre en scène dès que possible.

La Maîtresse du Crapaud

Dives n'est pas le seul collectionneur excentrique à avoir lu le télégramme de Fletcher. À Cologne, en Allemagne, Birgit von Kant a entendu parler de la découverte de Fletcher et a décidé de l'intercepter, ou plutôt d'intercepter sa découverte, à Londres. Les Chasseurs de Livres pourront peut-être croiser von Kant à Whitechapel, semblant surveiller Bowers. À moins qu'ils ne la voient parcourir les rayons d'une librairie qu'ils fréquentent, à la recherche d'ouvrages sur l'Éventreur ou la mythologie galloise. Ils pourraient aussi, depuis la fenêtre du laboratoire secret de Dives, la voir parcourir Mitre Square, étudiant attentivement les pavés de la chaussée. Ou bien les trois, selon le niveau de paranoïa que veut instaurer le Gardien. (Faites en sorte que chaque rencontre n'ait pas l'air d'un indice, en vous contentant de les annoncer aux joueurs dans l'ordre décroissant de leur niveau de Filature.) C'est une femme grande, au port altier et qui va sur ses quarante ans. Elle porte un costume d'homme, mais taillé sur mesure et d'une coupe distinctement féminine. Elle doit porter des lunettes lorsqu'elle lit. Si elle est vue de près sans ses lunettes, un Chasseur de Livres avec Médecine pourra remarquer qu'un de ses yeux d'un vert pâle est en fait un œil de verre.

De son côté, elle ne manquera pas de remarquer les Chasseurs de Livres qui croiseront sa route. S'ils ont l'air minable ou confus, elle les ignorera. S'ils semblent compétents ou s'ils lui soufflent le nom de Dives à l'oreille (elle a d'ailleurs l'ouïe très fine), elle se laissera approcher. Elle leur tirera le maximum d'informations, en lâchant gracieusement quelques éléments la concernant afin d'en apprendre beaucoup sur ses concurrents. Après quelques réparties cinglantes, elle donnera son nom et admettra être intéressée par le *Caedis Urbi*. Elle prétendra travailler pour le compte de l'Archevêque de Munich, propriétaire légitime du livre, dérobé en 1805 dans la bibliothèque de l'église de Braunau. Si les Chasseurs de Livres souhaitent assister Sa Grâce, elle leur

Nagaäe

Ces horreurs grotesques semblables à des crapauds sont des extrusions, des serviteurs, ou des parasites, du dieu enseveli Cyaëgha. Certains érudits les ont aussi associés à Nyogtha, Byatis et Zhar. Ces entités sont peut-être toutes des aspects de Cyaëgha, à moins que Nagaäe n'ait de multiples étiologies. Quel que soit le maître qu'ils servent, les Nagaäe ressemblent à d'horribles crapauds insectoïdes. Ils se traînent sur leur monstrueux ventre translucide, en dressant comme une mante leurs quatre pattes antérieures dans une parodie de supplication. Leur chair est caoutchouteuse, leurs gueules baveuses et difformes et leurs yeux protubérants (en général un seul orbe central) surmontent une bouche sans lèvres.

Les Nagaäe haïssent toute forme de vie autre que la leur et sont des parangons de cruauté. C'est, en tous cas, l'impression qu'ils donnent aux gens qu'ils mutilent avec leurs griffes en forme de faucille, qu'ils mordent avec leurs horribles gencives cartilagineuses, ou fouettent de leur double langue venimeuse.

Les Nagaäe peuvent griffer deux cibles à deux reprises à chaque tour, pour un total de quatre attaques. Lécher deux cibles pour deux attaques. Lécher une cible une fois et griffer une autre deux fois, ou mordre une seule cible.

Morsure Venimeuse : Immédiatement après avoir été mordue, la victime doit faire un test de Santé d'une Difficulté 4. Si elle le réussit, elle ne subit que la moitié des dégâts du coup de langue qui a porté (cf. infra). Si elle échoue, la morsure inflige immédiatement 7 points de dégâts à la Santé puis 1 par minute tant que des soins ne sont pas administrés. Libre au monstre ou à son maître d'infliger l'inconscience, la paralysie, ou la mort grâce à cette blessure. Quoi qu'il en soit, la victime est blessée tant qu'elle ne reçoit pas de soins.
Bave Hallucinogène : La salive des Nagaäe perturbe les humains qui entrent en contact avec elle. Elle draine 7 points de la Réserve d' Équilibre Mental de toute victime qui échoue à un test de Santé de Difficulté 4. Au choix du Gardien, la victime pourra souffrir de paranoïa, ou être en proie à des faims insatiables, des désirs incontrôlables, ou tout autre besoin violent et incoercible. (Essayer cet effet sur les Motivations des Chasseurs de Livres pourrait donner des résultats intéressants.) Quoiqu'il en soit, la victime est choquée tant qu'elle ne reçoit pas de soins.

Caractéristiques
Compétences (sur terre/dans l'eau) : Athlétisme 6/8, Santé 12, Bagarre 10/13
Magie : Peu de Nagaäe connaissent la magie en dehors du sort de Contact de leur maîtresse. Quand l'un d'entre eux possède une compétence de Magie, elle est rarement plus haute que 6.
Seuil de Blessure : 3/4
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +2 (dans l'eau)
Armes : +0 (griffes); -1 (morsure; plus venin); bave (cf. supra)
Armure : -2 (peau épaisse et caoutchouteuse)
Perte d'Équilibre Mental : +1

assurera que leur récompense ne leur sera pas comptée qu'au Ciel. Si Psychologie détecte sa série de mensonges, von Kant est suffisamment rompue aux usage du monde pour ne pas insister là-dessus.

Si les Chasseurs de Livres lui semblent dangereux après cette rencontre (ou avant), Birgit invoquera un des Nagaäe depuis les égouts londoniens et lui ordonnera de surveiller ces gêneurs. (Sixième Sens de Difficulté 4 pour le surprendre en planque derrière une grille d'égout, dans un caniveau ouvert sur la Tamise, ou au fond d'une allée particulièrement humide de Whitechapel.) Si les Chasseurs de Livres, d'une façon ou d'une autre, parviennent avant la vente à mettre la main sur le livre (ou transportent quoi que ce soit ressemblant à une Lettre noire du XVIe siècle), le monstre leur volera l'ouvrage, en écharpant quiconque résistera. Que les Chasseurs de Livres parviennent à tuer la bête et Birgit en invoquera deux ...

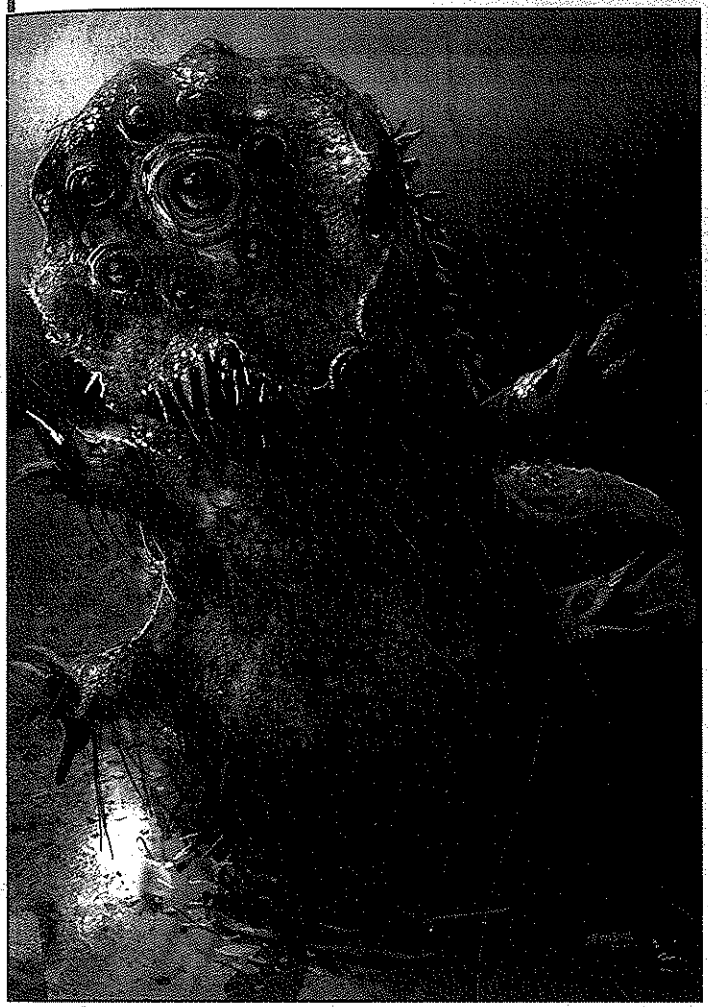
Tout agent de collection, libraire, ou occultiste digne de ce nom aura à peine besoin de Bibliologie ou d'Occultisme pour identifier Birgit von Kant. Elle a épousé Hermann von Kant, le fils du "chasseur de sorcier fou de Westphalie," le Baron Ernst von Kant. (La chasse aux sorcières est une activité quelque peu passée de mode en 1900, même en Westphalie.) Une fois qu'Hermann hérita du titre (après une proclamation du Baron devenu fou, prétendant qu'une sombre déité activait ses membres à sa place), elle devint un des plus importants collectionneurs de manuscrits occultes en Allemagne. En dépensant 1 point, un autre lien viendra à l'esprit : son beau-frère est Joachim Feery, fils illégitime de feu le Baron et érudit très controversé. Il défend ses traductions et commentaires notoirement approximatifs (Notes sur le Necronomicon (1901, éd. abrégée 1907), Notes sur les Mystères de Prinn (1914), Notes sur le Cthaät Aquadingen (1923) et Notes sur le Livre de Dzyan (1930)) en proclamant qu'il en a "rêvé la version correcte." Si la campagne se joue après 1934, le Chasseur de Livres aura la triste tâche d'annoncer à ses compatriotes la mort soudaine de Feery, qui ne laisse étrangement aucun manuscrit, alors qu'il travaillait en ce moment à son chef-d'œuvre : ses Notes sur Von Junzt.

Quel est le véritable projet de Birgit ? C'est au Gardien d'en décider. Choisissez parmi ces options, ou mélangez-les, du moment qu'elles collent à votre campagne :

- Birgit est une collectionneuse folle de grimoires, avec le budget d'une baronne (riche, cette fois-ci) et une fâcheuse tendance à essayer la marchandise.
- Birgit est une adepte dévouée de Cyaëgha ou de Nyogtha, cherchant la Lettre Noire pour réveiller l'un de ces deux titans enfouis dans le sous-sol de Cologne. Ou de Berlin, de Nuremberg, ou d'ailleurs.
- Birgit est une adepte dévouée de Byatis, cherchant à étendre l'emprise du Serpent Barbu sur l'Allemagne.
- Birgit, à l'instar de feu son beau-père, est une croisée dévouée, en lutte contre les forces du mal sous leurs différentes formes, le Mythe, les sorcières, les loups-garous, peu importe. Elle n'hésite pas de temps à autre à invoquer un petit monstre musclé pour faire le sale boulot.
- Il se pourrait bien qu'elle soit démente, tout comme feu son beau-père.
- Birgit est un agent de l'Ahnenerbe, qui veut utiliser les Vraies Clés de la Cité des Morts pour mener sa propre guerre occulte. Ceci est parfaitement compatible avec chacune des versions précédentes !

Birgit von Kant

Athlétisme 8, Armes à Feu 8, Fuite 6, Santé 8, Bagarre 5, Mêlée 8
Magie : 5+



Birgit connaît le sort Invoquer/Contrôler Nagaäe (test de d'Équilibre Mental de Difficulté 4, 3 points de la réserve d'Équilibre Mental ou de Magie et sept minutes dans un lieu abritant un titan éveillé... un lieu tel que Whitechapel) et peut éventuellement connaître d'autres sorts, au choix du Gardien.

Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +0
Armes : +1 (revolver .380 en argent plaqué, orné d'un "K" en lettre noire et en relief sur sa crosse; évidemment, elle a tout un stock de balles en argent); -1 (cravache)

Place Au Maître Des Clés

Dès que les Chasseurs de Livres commencent à voir ou entendre le nom "De Castries" au cours de leurs recherches, Louis de Castries pointe le bout de son nez. Lors de ses recherches sur la carrière de D'Onston, O'Donnell a contacté De Castries au sujet de l'épisode Garibaldi, lui donnant involontairement l'indice dont il avait besoin pour commencer à pister la Lettre Noire disparue de sa famille. Un ami de De Castries au Pimander Club l'a averti que Johnstone Dives était également à la recherche de l'ouvrage. De Castries est au courant que Dives a engagé des agents et a gardé un œil sur les Chasseurs de Livres depuis son arrivée à Londres il y a une semaine. Il a essayé d'attraper Bowers avec un courrier piégé (l'entité parapsychique) à Wapping, mais a raté à la fois Bowers et l'ouvrage. Si les Chasseurs de Livres ont également activé la matérialisation de l'entité, De Castries possède leurs signatures magiques.

Il commencera immédiatement à mettre en place des mesures de magies mégapolisomantiques pour les éloigner (cf. pp. 72), mais ne rejettera pas une proposition de rencontre dans un lieu sûr, surtout si les Chasseurs de Livres l'acculent. Comment pourront-ils pister De Castries ? Ils pourront obtenir une description du "Crapaud Manchot" au Bureau de Poste de Milwall grâce à Jargon Policier ou Négociation et garder l'œil ouvert. Les Chasseurs d'un Niveau de Vie sensiblement élevé pourront méthodiquement utiliser Réconfort dans les meilleurs hôtels pour trouver où "notre bon ami, le sieur De Castries est descendu". Ils pourront se limiter à des sites précis comme les pointes de l'Œil ou la Christchurch de Spitalfields (Filature de Difficulté 6 pour le voir sans être vu à Christchurch; Difficulté 3 sur une scène de crime). Ils pourront demander à O'Donnell de trouver De Castries pour eux (en usant de Flatterie quant à ses talents d'investigation ou en lui promettant une Perle : il collectionne les magazines macabres et la littérature policière). Ou tout autre moyen qui vous semblera raisonnable.

La personne de Louis de Castries n'a de premier abord rien d'extraordinaire : corpulent, rubicond, le cheveux rare, avec une drôle de petite moustache en brosse et une canne ouvragée qu'il porte de manière désinvolte. Seuls ses boutons de manchettes et ses costumes taillés-plus-que-sur-mesure le trahissent comme étant la quintessence même du bourgeois cinquantenaire. Les Chasseurs de Livres anciennement militaires (ou ceux de qui émane une aura d'Intimidation) l'étiquetteront comme étant un vétéran de la Grande Guerre. C'est peut-être pour cette raison que son regard perd parfois toute lueur et reste dans le vague pendant quelques minutes. Oui, c'est probablement ça. Les Chasseurs de Livres pourront l'aborder positivement avec des "M. le Comte," bien qu'il minimise ce genre de Flatterie. ("Ce titre est bonapartiste, je le crains et bien que je révère l'Empereur, il est peu vraisemblable qu'il revienne un jour.") Aiguillé sur le sujet de la Lettre Noire, il maintiendra poliment que le livre est la propriété de sa famille et promettra une récompense pour sa restitution, quels que soient les moyens employés. Si les Chasseurs de Livres sont d'accord, il rappellera ses chiens parapsychiques (à moins que les joueurs ne le doublent, bien sûr). Sinon, il continuera sa campagne d'attaques magiques jusqu'à ce qu'ils fuient Londres.

Louis de Castries

Athlétisme 5, Armes à Feu 6, Fuite 4, Santé 8, Mégapolisomancie 4, Discrétion 3, Mêlée 6

Magie : 10

De Castries peut utiliser toute la panoplie des techniques mégapolisomantiques listées p. 72. Il connaît plutôt bien Londres et est au diapason des énergies de Nodens/Lud qui parcourent la ville.

Modificateur de Vigilance : +2 (hors de l'Œil ou de la Christchurch de Spitalfields); +0 (dans l'Œil)
Modificateur de Discrétion : +1
Armes : +1 (canne-épée); +0 (pistolet FN .25 ; à bout portant ou courte portée uniquement)

Arnaques, Crimes et... Bibliologie

"Maillet" Magwitch (prononcer "maggitch"), ancien détenu de Sa Majesté dans les quartiers de haute sécurité de la prison de Brixton, est actuellement installé à Stepney. C'est une brute massive d'une bonne trentaine d'années, dont le crâne épais et les joues sont toujours mal rasés. Les types du genre à avoir Connaissance de la Rue sauront qu'il est le patron d'une bande de gros bras spécialisés dans les fractures douloureuses et les cambriolages sur les docks. Ils sauront aussi que la meilleure façon de survivre à une rencontre avec Magwitch est de courber poliment l'échine en dépensant 1 point en Connaissance de la Rue. Combattre ses gros bras vaudra aux Chasseurs de Livres une embuscade dans une allée sombre, suivie de coups de bottes dans les côtes.

Il est plus que vraisemblable que Drummell fera appel à Magwitch (via son contact Kane, p. 78) pour aplanir les angles. Mais Magwitch pourrait lui-même avoir des contacts dans la pègre de Whitechapel lui ayant fait savoir qu'un livre recherché par plusieurs millionnaires se balade dans la nature. Magwitch pourrait doubler Drummell pour son propre compte, ou tomber sous la coupe de Nodens ou de Byatis après une confrontation avec De Castries ou von Kant. Magwitch est un joker dans votre manche. Le Gardien pourra lâcher ses gros bras chaque fois qu'il aura besoin d'action brutale, ou d'introduire un avertissement sous forme d'un cadavre.

Magwitch

Athlétisme 9, Armes à Feu 3, Santé 10, Discrétion 12, Mêlée 12

Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +0
Armes : -1 (poings; point de bonus pour brutalité aveugle); +0 (manche de pioche)
Ses gros bras : Athlétisme 8, Santé 7, Discrétion 8, Mêlée 6 (-1 de dégâts; matraque, gourdin, ou cran d'arrêt)

Jusqu'à la Vente

Considérez les cinq jours (qui peuvent se réduire à quatre ou augmenter jusqu'à neuf : les paquebots transatlantiques n'arrivent pas toujours à l'heure) qui vont de l'embauche des Chasseurs de Livres jusqu'à l'arrivée de Fletcher un peu comme une soupe, dans laquelle on peut ajouter à volonté des ingrédients et qu'il faut faire tourner à chaleur constante pour en tirer toute la saveur. Entre De Castries, von Kant, Magwitch et peut-être Drummell, il y aura bien toujours quelqu'un en train de traquer, harceler, maudire, ou lâcher des monstres sur les Chasseurs de Livres. Réclamez toujours de l'action. Si aucun joueur n'a rien à faire dans l'immédiat, faites impitoyablement avancer l'horloge : "La nuit tombe et alors que vous rentrez de votre boutique, une forme hideuse surgit en travers de votre route ..." Les joueurs ne devraient jamais pouvoir reprendre leur souffle et leur équilibre. Leurs personnages devront se sentir sans cesse sur les rotules et de plus en plus pressés par le temps et la réapparition imminente de Bowers.

Durant la soirée du sixième jour, un clochard à qui on a proposé un shilling dépose un message à la librairie des Chasseurs de Livres : "17 Black Lion Yard, 3ème Et. Amenez Cash ou Signature de Sang." En dépensant 1 point dans La Patente, un Chasseur de Livres peut localiser l'adresse : elle se trouve en plein centre de l'Œil. Au troisième étage d'un immeuble vétuste, il faut remonter un couloir comportant deux portes fermées qui ne communiquent pas entre elles, avant de parvenir à une petite pièce sans fenêtre et à l'atmosphère étouffante. La salle est uniquement éclairée par un bec de gaz sortant d'un des murs et la lumière violette et nébuleuse projetée par une lucarne crasseuse percée dans le plafond. De Castries, Fletcher, Drummell, Von Kant et Magwitch (ainsi que Dives, si les Chasseurs de Livres l'ont doublé), ou en tout cas ceux qui parmi eux ont survécu, font tour à tour leur entrée durant la première demi-heure. Seules cinq chaises bancales attendent tous nos acheteurs.

Bowers, en sueur, s'assoit derrière une table, avec dans son dos la seule autre porte de la salle et un sac en jute à ses pieds. Il semble avoir vieilli de plusieurs années depuis la dernière fois que les Chasseurs de Livres l'ont aperçu. Ses yeux sont fiévreux et une veine bat à sa tempe. Sur la table devant lui, reposent un sac noir en piteux état, un bistouri crasseux et les *Caedis Urbi Verae Claves*. Bowers permet à tout acheteur intéressé d'examiner pendant quelques minutes le livre. Bibliologie ou Analyse de Document permet de remarquer immédiatement qu'il s'agit d'un authentique in-folio en lettres noires du XVIe siècle, relié en maroquin noir et dont la couverture comporte une rayure profonde et récente. Feuilleter les pages révèle par ailleurs qu'il est abondamment annoté en anglais et qu'au moins une carte de Londres faite à la main y a été insérée. Ce qui ne diminue sans doute en rien le prix de revente.

Les Enchères débutent

D'une voix chevrotante, entrecoupée de quintes de toux et de remontées de glaires, Bowers pose ses règles. "C'est une vente honnête, comme celles qu'y a sur Bond Street. On paye cash, ou on signe un chèque avec son sang. L'Œil, y saura c'que vous aurez dit et fait et j'vais faire de la sorte que tout soit carré. Alors, qui est-ce qui lance la première enchère ?"

Faites jouer cette scène comme une enchère dramatique simple (cf. pp. 23). Le représentant des Chasseurs de Livres peut ajouter ce qui reste des points de réserve du Niveau de Vie de leur Librairie. Si l'on part du principe que les Chasseurs de Livres travaillent toujours pour Dives, ils peuvent ajouter de sa part 1 point à leur réserve d'enchère pour chaque critère suivant qu'ils remplissent :

- s'ils ont prévenu Dives au sujet de De Castries
- s'ils ont prévenu Dives au sujet de von Kant
- s'ils n'ont pas été détectés tandis qu'ils filaient Dives à travers Londres, ou pendant qu'ils entraient par effraction chez Horace & Moore (ou s'ils n'ont rien fait de tel)
- si, en général, ils n'ont pas agi comme une bande d'idiots de basse classe

De Castries, réserve d'enchère 8 : Il ne fera aucune signature de sang sous le regard de l'Œil. S'il perd, il se comportera en gentleman. Pour l'instant. Il retournera en France pour y recruter des assistants ou y rassembler des troupes liées à de bien sombres connaissances. Maintenant qu'il sait où se trouve le livre, il n'aura pas de repos tant que cet ouvrage n'aura pas retrouvé les rayons de sa bibliothèque.

L'Ombre de Jack : un monstre en option

Bien que cette aventure se déroule en partie à Whitechapel et qu'elle évoque l'image de Jack L'Éventreur, ce dernier en est (à dessein) parfaitement absent. C'est en partie pour laisser au Gardien la possibilité de nier la théorie présentée. Il n'y a pas dans cette aventure de preuve absolue que D'Onston était vraiment l'Éventreur. Vous êtes ainsi libre d'introduire un Jack différent et de faire jouer plus tard une aventure – voire toute une campagne – beaucoup plus proche de l'idée que vous vous faites du véritable L'Éventreur. Peut-être l'Œil de Byatis n'a-t-il rien à voir avec les assassinats de 1888 et D'Onston s'illusionnait sûrement en liant au Mythe ses rituels et ses meurtres.

Et même si vous appréciez la théorie sur D'Onston, vous pensez peut-être qu'aucune véritable aventure sur l'Éventreur ne peut être complète sans LA menace : la fameuse silhouette au chapeau haut-de-forme, rôdant dans le brouillard à la recherche de femmes à découper au scalpel. Cette complication est donc parfaitement optionnelle et peut apparaître chaque fois que les Chasseurs de Livres touchent d'un peu plus près la véritable histoire des *Caedis Urbi Verae Claves*.

Compétences : Athlétisme 8, Santé 12 (uniquement à Whitechapel ou dans l'Œil; ailleurs, 4), Mégapolisomancie 4, Discrétion 8, Mêlée 21
Magie : Si l'Éventreur est D'Onston, il a un score de 12 en Magie (uniquement à Whitechapel ou dans l'Œil; ailleurs, 4). Il connaît les mêmes rites mégapolisomantiques que De Castries, ainsi que Flétrissement et Contacter Nodens. Il peut créer une version à 4 points d'un Portail Dimensionnel menant à sa dimension cauchemardesque personnelle, où le temps s'est arrêté à l'automne 1888. Sa réserve de Magie se réinitialise chaque heure (ou à chaque scène, si c'est plus rapide) tant qu'il est dans l'Œil.
Seuil de Blessure : 4
Modificateur de Vigilance : +2
Modificateur de Discrétion : +2 (+3 dans l'ombre, le brouillard, ou la nuit)
Armes : +0 (couteau enchanté); ignore l'armure
Armure : Sous forme immatérielle, il est immunisé à toutes les armes, excepté son propre couteau. Selon les préférences du Gardien, il pourra être vulnérable à l'électricité, aux attaques magiques, ou aux chiens.
Perte d'Équilibre Mental : +0 (+1 pour les témoins de sexe féminin)
Matérialisation : D'Onston peut, au lieu d'attaquer, dépenser 3 points de Santé (ou de Magie) pour se matérialiser ou se dématérialiser.
Possession : D'Onston peut posséder les vivants. Si une victime dort où que ce soit à Whitechapel ou à l'intérieur de l'Œil et que D'Onston remporte un test simple de Santé (ou de Magie) contre l'Équilibre Mental de la cible, il peut pénétrer dans les rêves de sa victime et occuper son corps jusqu'au lever du soleil, ou jusqu'à ce qu'elle quitte Whitechapel, à moins qu'elle ne soit réveillée par des sels et des Premiers Soins. Contre une victime éveillée, il doit pouvoir la regarder droit dans les yeux et remporter le test d'Équilibre Mental une première fois, puis à nouveau tous les trois tours. Ces deux sorts de possession lui coûtent 2 points de Santé (ou de Magie).
Communion Avec Nodens : D'Onston peut faire entrer une victime en communion avec le redoutable Nodens, en dépensant 3 points de Santé (ou de Magie). Il doit entrer en contact avec sa cible par le biais des rêves ou du regard (cf. Supra) et remporter un test simple de Santé (ou de Magie) contre l'Équilibre Mental de cette cible. S'il est victorieux, la victime perd immédiatement 3 points d'Équilibre Mental et doit réussir un test d'Équilibre Mental de 4 points tandis qu'elle contemple les abysses. (+1 point de perte en Santé Mental si cette perte est due au Mythe.) Durant ce tour, la victime ne peut rien faire, excepté communier avec Nodens et doit passer en dernier à chaque tour, jusqu'à la fin de la scène. Jusqu'à la fin de l'aventure, la victime ne peut pas gagner de points d'Équilibre Mental grâce à sa Motivation, ni dépenser les points de quelque réserve Relationnelle que ce soit. Si la victime ne possède aucun Niveau en Mythe de Cthulhu ni en Magie, elle ajoute dans ce cas un point aux Niveaux de ces compétences.
Régénération par le Sang : pour chaque point de Santé qu'il draine avec son couteau, D'Onston peut récupérer 1 point de compétence au moment où sa victime meurt.

L'humanité de D'Onston est complètement éradiquée, entièrement remplacée par les pensées hallucinées et les résidus psychiques de Nodens. Les souvenirs et la peur font subsister D'Onston dans une sorte d'existence hors du temps et emplie de ténèbres. Il est comme un fantôme hantant son propre passé. Mais lorsqu'un événement majeur ou magique (voire les deux) se produit sur son ancien terrain de chasse, D'Onston se rematérialise. Au Gardien de décider s'il veut brouiller les cartes et où cette piste parallèle doit mener. En tout cas, D'Onston pourrait :

- mettre en oeuvre son retour en (devinez quoi ?) tuant des prostituées. Au cours des huit jours composant cette aventure, il pourrait bien tuer une ou deux filles lors des nuits durant lesquelles les Chasseurs de Livres rôderont à Whitechapel, sans doute pour nourrir leur obsession suspecte de l'Éventreur. (S'il en tue plus, il pourrait fermer l'Œil pour de bon. Ce qui n'est d'aucune utilité narrative.)
- Attaquer Birgit von Kant. Tuer une sorcière procure probablement un plus grand plaisir (et plus d'énergie) que de tuer une prostituée et ce, sans courir le danger de fermer l'Œil. Nodens veut aussi sa peau, puisqu'elle est une (réelle ou potentielle) adepte de Byatis. Selon les alliances que contracteront les Chasseurs de Livres au cours de l'aventure, ils pourront tenter de la sauver, la laisser mourir dans d'atroces souffrances, ou être découverts penchés au-dessus de son corps et couverts de son sang.
- Hanter Johnstone Dives ou Paul Fletcher. Tous deux essayent de retracer les étapes rituelles de D'Onston. Tout à fait le genre de recherches qui conduit à être hanté. Au minimum.
- Posséder Johnstone Dives ou Paul Fletcher. Ceci pourra être une tentative directe de D'Onston pour réintégrer une forme mortelle, ou quelque chose que Dives ou Fletcher recherchera activement à fin de communier avec Nodens. Sous leur forme, D'Onston pourra agresser des prostituées ou Birgit, ou encore mettre en branle toutes sortes de plans malsains.
- Absolument tout faire pour récupérer son livre, dans l'espoir qu'il contienne un sort ou un rituel pour sauver de Nodens le peu qui reste de lui-même. S'il remet la main dessus, il se pourrait (même sans parvenir à ses fins) qu'il disparaisse pour de bon. Qu'il obtienne ce qu'il veut ne dépend que de la sensibilité dramatique du Gardien. Au moins, cela lui permettrait de faire son grand retour dans une suite.

Bien sûr, le Gardien pourra aussi utiliser ces caractéristiques pour mettre en scène, dans une future aventure, le fantôme ou le tulpa d'un autre Jack L'Éventreur.

Dives, réserve d'enchère 10 (s'il lâche un feu d'enchère sur les Chasseurs de Livres) S'il perd en faveur des Chasseurs de Livres, il les détruira financièrement et socialement jusqu'à ce qu'ils l'implorent de leur racheter le livre. S'il perd en faveur de quelqu'un d'autre, il pourrait bien se saisir du bistouri posé sur la table et se frayer un chemin avec le livre jusqu'à la sortie. Magwitch le neutralisera d'un seul coup de poing si le Gardien estime qu'un combat est mal venu dans cette scène.

Drummell, réserve d'enchère 11 (9 s'il travaille sans Fletcher) : S'il perd, il trouvera cela plutôt de bon augure. Ce boulot s'est avéré beaucoup plus compliqué que ce qu'il croyait lorsqu'il l'a accepté. Le Gardien devrait y réfléchir : le scénario a-t-il besoin de plus de compétition, ou d'un allié ? Drummell pourrait représenter les deux. Tout dépend de la façon dont les interactions passées se sont déroulées. Sa sensibilité professionnelle le conduira vers ses confrères Chasseurs de Livres, d'autant qu'il déteste vraiment Bowers, von Kant, De Castries et Dives. D'un autre côté, Fletcher pourrait exiger des mesures supplémentaires, comme par exemple plus de gros bras.

Fletcher, réserve d'enchère 8 (sans Drummell) : S'il perd, il s'effondrera sur le champ, sanglotant et hurlant "Ô Byatis, Grand Serpent Barbu, Œil qui voit tout"... "Tourne Ton Regard vers moi et détruis-moi comme Tu as déjà détruit des soleils !" Ou dégainera de son manteau une grenade à fragmentation (+3 de dégâts) et menacera de la faire exploser (dégâts doublés en lieu clos) s'il n'obtient pas ce qu'il désire. Voire les deux.

Magwitch, réserve d'enchère 7 : La seule réserve dont il dispose est le liquide qu'il a sur lui. Il ne signera jamais quoi que ce soit avec son sang. L'Œil n'a qu'à aller se faire voir. (Cela n'indique en aucun cas une connaissance spéciale concernant l'Œil ou l'Occultisme. Magwitch est, sans doute à juste titre, plutôt soupçonneux.) S'il perd, Magwitch tentera de voler le livre au vainqueur dès qu'il pourra arranger le coup. S'il gagne, il comptera malgré tout récupérer son argent auprès de Bowers. Indécrottable.

Von Kant, réserve d'enchère 9 : Si elle perd, elle installera ses quartiers à Londres pour mener des recherches au British Museum... et surtout devenir une épine dans le pied des Chasseurs de Livres. Elle pourrait même engager les Chasseurs de Livres à ses propres fins, en utilisant certains exemplaires des pamphlets de Feery (ou toute autre rareté qu'elle pourra sortir de son chapeau) comme avance ou paiement. Elle fera tout son possible pour pouvoir au moins étudier les *Caedis Urbi* (avec ou sans permission) et elle passera beaucoup de temps à errer comme une âme en peine dans Whitechapel. Si le Gardien décide qu'elle travaille pour l'Ahnenerbe, ce groupe pourrait bien avoir ses propres projets concernant Bowers et les autres participants de la vente aux enchères, quelle qu'en soit l'issue.

Interruptions

Faites jouer cette vente aux enchères en vous basant sur ce que les joueurs attendent du scénario. S'ils veulent du sang et des monstres, les Nagaäe ou un sombre rejeton peuvent débouler avec pertes et fracas par la lucarne, ou une entité parapsychique se former dans la pièce. S'ils préfèrent une scène de tension relationnelle, l'enchère se déroule normalement. Ils aiment les deux ? Quelqu'un dans la pièce (sans doute Magwitch, mais peut-être bien Dives, Fletcher, ou De Castries) brandit une arme et crée une "impasse mexicaine" pour un grimoire qui probablement réagit... de façon intéressante... au sang.

Si vous avez mis en scène le "fantôme de Jack" et que vous en aimez l'idée, ce dernier possède un des participants, ou Bowers. L'utilisation de Psychologie révélera un "je ne sais quoi" de changé chez le possédé. Si vous êtes doué pour imiter les accents, donnez à la victime une voix mâtinée du grasseyement du North Country. (Un Investigateur Détective Privé ou Bouquiniste, ou encore un Chasseur de Livres attentif, pourra le remarquer. Pour quelque chose de plus efficace, utilisez le joueur doté du plus haut niveau en Langues.) Si D'Onston est découvert, ou qu'il se dévoile de lui-même, il éteindra la lumière (par un moyen magique ou en se plaçant à proximité du bec de gaz), poignardera la cible la plus proche et tentera, dans la confusion et le chaos qui s'en suivront, de voler le grimoire.

Tout combat dans cette pièce exiguë, vétuste et bondée ne peut se dérouler qu'à bout portant.

Chapitre Final

Ce que le Livre renferme

En plus des éléments décrits dans l'encart p. 91 et de tout ce que le Gardien souhaite y voir figurer, la Lettre Noire traite de l'Œil de Byatis.

Pour fermer l'Œil, le mage doit tuer sept prostituées à sa surface et dans ses angles (le centre, la circonférence, où que ce soit sur la croix) et brûler certains de leurs organes comme on le ferait de bougies cérémonielles, "telle une Main de Gloire menant le Seigneur des Lieux vers le Sommeil." L'Éventreur fermait l'Œil et non l'inverse ! Des questions d'Occultisme demeurent : à combien s'élève le décompte à l'heure actuelle ? Si Martha Tabram ou Alice Mackenzie étaient des victimes de l'Éventreur, ce décompte pourrait bien s'élever à six. (L'Œil n'est pas fermé, donc au moins l'une d'entre elles n'a pas été assassinée par Jack.) Si seuls comptent les organes prélevés, le décompte peut alors chuter jusqu'à trois. (Droit permet de se souvenir que Stride n'était absolument pas mutilée et qu'aucun des organes de Polly Nichols ne manquait. À moins que son autopsie n'ait pas révélé tous les détails.)

Pour ouvrir l'Œil, le mage doit étouffer, noyer, ou empoisonner sept vierges ("tuer sans faire couler le Sang"). Une dépense d'1 point en Droit permet de se souvenir du cas de Miriam Angel, retrouvée noyée et empoisonnée en 1887 au 17 Batty Street (Byatis-Street ?) sur le bord de l' Œil. Y aurait-il dans le coin un autre adorateur de Byatis ? Où en est actuellement son décompte personnel ?

Mais l'Œil, en partie fermé ou en partie ouvert, génère des énergies résiduelles auxquelles le mage peut accéder : 1 point de réserve en Magie par mois, au second jour du dernier quartier de lune. (Ou, un point "gratuit" pour la réserve spécifique d'Équilibre Mental, à des fins magiques uniquement, si vous n'utilisez pas la compétence Magie.) Ce pouvoir est accessible à tout sorcier qui tuera ne serait-ce qu'une seule prostituée ou une seule vierge dans le périmètre de l'Œil. Y compris les Chasseurs de Livres.

Les effets d'un Œil complètement ouvert sont laissés à l'entière imagination du Gardien, mais ils sont sans aucun doute fort déplaisants.

Récompenses et Dangers

Si, malgré toutes les tentations et les règles élémentaires du bon sens, les Chasseurs de Livres l'ont joué réglo avec Dives et lui ont ramené les *Caedis Urbi Verae Claves*, il leur offre une généreuse commission et fera leur publicité auprès des autres membres du Pimander Club. Cela compte comme une Bonne Aubaine pour la Librairie des Chasseurs de Livres.

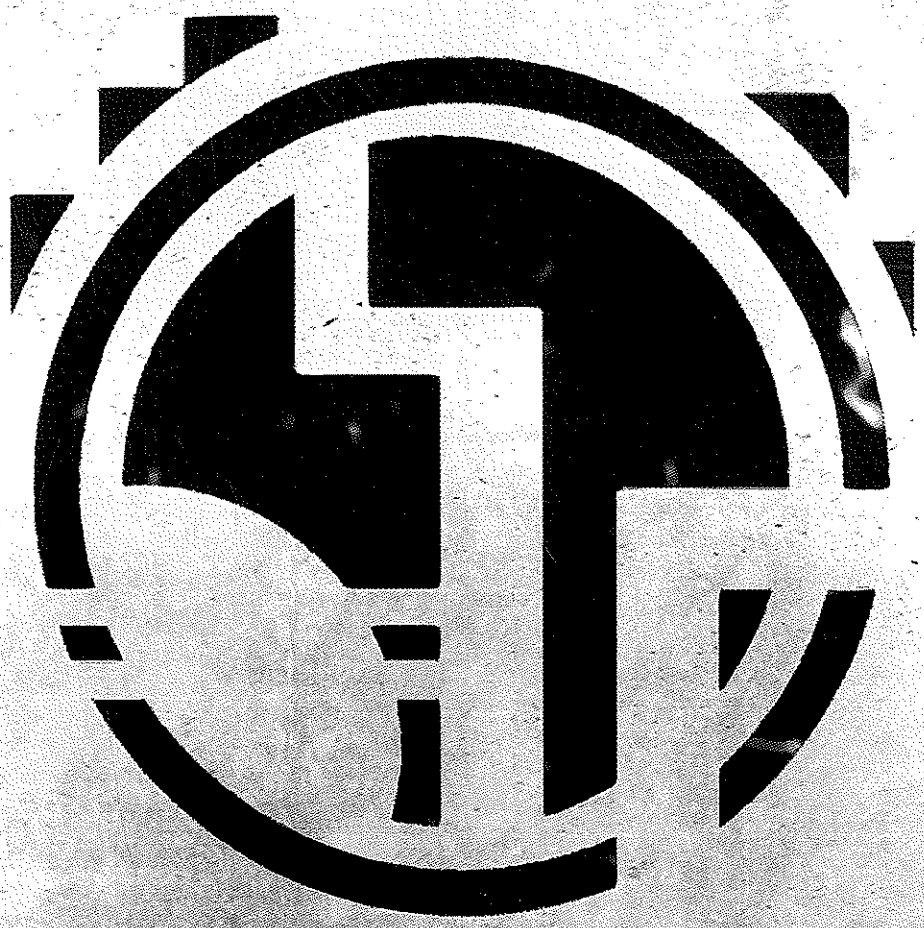
S'ils n'arrivent tout simplement pas à récupérer le livre pour Dives, mais ont fait de bonne foi tous les efforts possibles (ou arrivent à le convaincre que c'est le cas), il accepte leur échec de mauvaise grâce, mais sans réelle inimitié. Si le Gardien le souhaite, d'autres membres du Pimander Club considéreront quand même que les Chasseurs de Livres restent des spécialistes dignes d'être employés à l'avenir. C'est un résultat neutre pour leur Librairie.

S'ils ont volé ou détruit son livre, pillé son laboratoire de Mitre Street, ou trahi Dives d'une façon ou d'une autre, il salira leur réputation auprès de ses camarades du Pimander Club et enverra ses avocats réclamer aux Chasseurs de Livres des dommages et intérêts. Cela compte comme un Revers de Fortune pour leur Librairie.

S'ils ont volé le fameux Euclide de Dives et qu'ils parviennent à le revendre sur le Continent ou en Amérique (trop risqué en Grande-Bretagne), cette Bonne Aubaine annulera le Revers de Fortune décrit précédemment, pour déboucher sur un résultat neutre. Il en sera de même pour une Bonne Aubaine provenant de De Castries ou de von Kant, au cas où les Chasseurs de Livres revendraient le grimoire à l'un des deux.

Ce que Dives, De Castries, von Kant et consorts veulent faire avec la Lettre Noire s'ils arrivent à mettre la main dessus reste à l'entière discrétion du Gardien. Ce ne sera probablement pas beau à voir. Ce qui ne peut être que synonyme de bonnes aventures en prévision.

Si l'Œil de Byatis n'est pas fermé, aucun Chasseur de Livres ne peut recouvrer les pertes de Santé Mentale subies pendant cette aventure.



BIBLIOGRAPHIE

> *"Isolé et livré à moi-même, je passai de longues heures de mon enfance à lire les anciens volumes qui remplissaient la bibliothèque poussiéreuse du château et à errer dans les bois fantomatiques de la colline."*
>
> – L'Alchimiste

Comme de coutume, commençons par H.P. Lovecraft. Ses histoires londoniennes ne sont pas ses meilleures – mais "Hypnos," "Le Molosse," et l'effrayant "L'Horreur dans le Musée" (écrit en tant que nègre pour Hazel Heald) restent des lectures édifiantes. D'abord pour les thèmes de persécution et de paranoïa qu'elles exploitent et parce qu'elles sont sans doute à l'origine de l'histoire new-yorkaise de Lovecraft "Horreur à Red Hook." Ses autres contes d'horreur urbaine, "Lui" et "Air Froid," sont aussi des histoires new-yorkaises, mais clairement influencées par le style "Bagdad sur la Tamise" propre à la fiction londonienne. Enfin, L'Affaire Charles Dexter Ward (qui, hélas, ne mentionne que trop brièvement Londres) est un chef-d'œuvre de l'horreur s'immisçant dans une histoire urbaine. "Celui qui Hantait les Ténèbres" et "La Maison Maudite" fournissent des modèles intéressants de l'horreur architecturale de Lovecraft, les deux titres évoquant des structures réelles de Providence, à Rhode Island.

Howard et Campbell

Cette œuvre s'inspire grandement de deux autres auteurs du Mythe, dont aucun n'est londonien. Le roman «Le Crâne Vivant» de Robert E. Howard est une délicieuse déclinaison du Mythe de Fu Manchu (dont les exploits ont clairement inspiré le cycle d'August Derleth «La trace de Cthulhu» et son gigantesque culte de Cthulhu basé à Limehouse) et un modèle d'aventure cthulhoïde en Technicolor Abracadabrantesque. En revanche, Ramsey Campbell couvre à lui tout seul tout le spectre du Sordide. "Sueurs Froides" est une excellente histoire d'horreur bibliologique, mais "The Franklyn Paragraphs" tient la comparaison. «The Overnight», bien que mettant en scène une librairie hantée, ne traite pas réellement des livres. La plupart de ses histoires du Mythe se déroulent dans l'Ouest de la Grande-Bretagne, à Liverpool ou dans la Severn Valley, mais transplanter cette vision lugubre et décadente de la vie urbaine dans le Londres des années trente peut donner des résultats intéressants.

Autres Auteurs d'Horreur Urbaine

Bien que Robert Louis Stevenson soit, à juste titre, célèbre pour son roman d'horreur londonienne L'Étrange Cas du Docteur Jekyll et de M. Hyde, il reste le pionnier du style Abracadabrantesque et des aventures londoniennes bizarres avec son "Bagdad sur la Tamise" et ses Nouvelles mille et une nuits. Arthur Machen a récupéré le format de Stevenson, des histoires interconnectées narrant d'étranges rencontres dans les rues de Londres, pour l'ancrer plus profondément dans la culture britannique et l'horreur avec son cycle des Trois Imposteurs. D'autres histoires de Machen mettent en scène un Londres horrifique, notamment "La Main Rouge" et "Le Grand Dieu Pan," où Londres est appelé la "Cité des cauchemars." Dans les années trente, Dennis Wheatley a sérieusement mâtiné de Technicolor le Londres Abracadabrantesque de Stevenson et Machen avec ses "Black Magic Series," à commencer par «The Devil Rides Out» (Les vierges de Satan).

Une décennie plus tard et de l'autre côté de l'Atlantique, le correspondant de Lovecraft, Fritz Leiber invente l'horreur fantastique urbaine avec son "Fantôme de Fumée," et la perfectionne dans «Notre-Dame des Ténèbres», un autre texte fondamental et du genre et de ce supplément. Bien que «Les Voies d'Anubis» (de Tim Powers) et «Homunculus» (de James Blaylock) soient sérieusement anachroniques, ils évoquent avec force un Londres horrifique Abracadabran-

tesque. Il en va de même avec Brian Stableford et l'incroyable trilogie gnostique qu'il a amorcée avec son «Loups-Garous de Londres». Outre l'influence de Leiber, ce supplément doit beaucoup au chapitre quatre du «From Hell» d'Alan Moore, dans lequel le Dr. Gull (qui deviendra bientôt l'Éventreur) se promène à travers Londres dans un *cab*, en discourant sur la géographie occulte de la ville. Même chose pour «Snakes and Ladders» (toujours de Moore) qui nous plonge dans le Londres occulte de Machen.

Londres

Et pour Londres en lui-même ? En plus des nombreux séjours que j'ai pu y effectuer, je me suis très régulièrement inspiré des travaux du poète et psychogéographe Iain Sinclair. Pour ce supplément, je me suis plus particulièrement inspiré de son poème «Lud Heat» et de son histoire de chasseur de livres «White Chappell Scarlet Tracings». De même avec Peter Ackroyd, dont le «Londres : La Biographie» est presque aussi indispensable que «The London Encyclopaedia» de Ben Weinreb and Christopher Hibbert. «Hawksmoor», «The Lambs of London», «Chatterton» et «The House of Doctor Dee», entre autres romans d'Ackroyd, évoquent l'histoire, la littérature et l'occultisme de Londres comme peu de romans savent le faire. Les polars glauques de Derek Raymond sont de parfaites illustrations du Londres Sordide, à l'instar de la série de comics «Hellblazer». Les enquêtes baroques de "Bryant & May", par Christopher Fowler, savent très bien insuffler de la bizarrerie Abracadabrantesque à l'histoire et à la géographie londoniennes.

«The Aquarian Guide to Legendary London», publié par John Matthews and Chesca Potter, offre exactement ce que son titre indique : un guide mythologique et historique de Londres à la sauce New Age, tandis que «London Under London» de Richard Trench et Ellis Hillman déterre pour nous les mystères enfouis dans les égouts, les rivières cachées et l'Underground. Peter Underwood traite avec le même angle les phénomènes de hantise dans son «Haunted London» et Martin Fido nous fournit un «Murder Guide to London» intéressant. Pour ce qui est de la géographie sacrée de Londres, commencez par «The New Jerusalem» d'Adrian Gilbert. Au final, même si vous risquez d'avoir du mal à trouver un guide de voyages sur le Londres des années trente, un Lonely Planet ou tout autre guide moderne sur Londres vous fournira déjà des éléments utiles et inspirants.

Pour ce qui est des jeux de rôles, je dois témoigner ici de toute ma reconnaissance envers le travail de Lucya Szachnowski et Gary O'Connell, dont le «Guide de Londres» pour l'Appel de Cthulhu Première édition est remarquablement complet. Toujours pour le même jeu, Pete Tamlyn a compilé le supplément «Une Verte et Plaisante Contrée», que j'ai également consulté à profit; j'ai également utilisé autant que mon Allemand me le permettait «London : Im Nebel der Themse» (développé par Jan Christoph Steines pour Pegasus Press). «Les Masques de Nyarlathotep» de Larry di Tillio et «Terreur sur l'Orient Express» de Geoff Gillan et consorts m'ont aussi offert une masse conséquente d'informations sur Londres.

Chasseurs de Livres

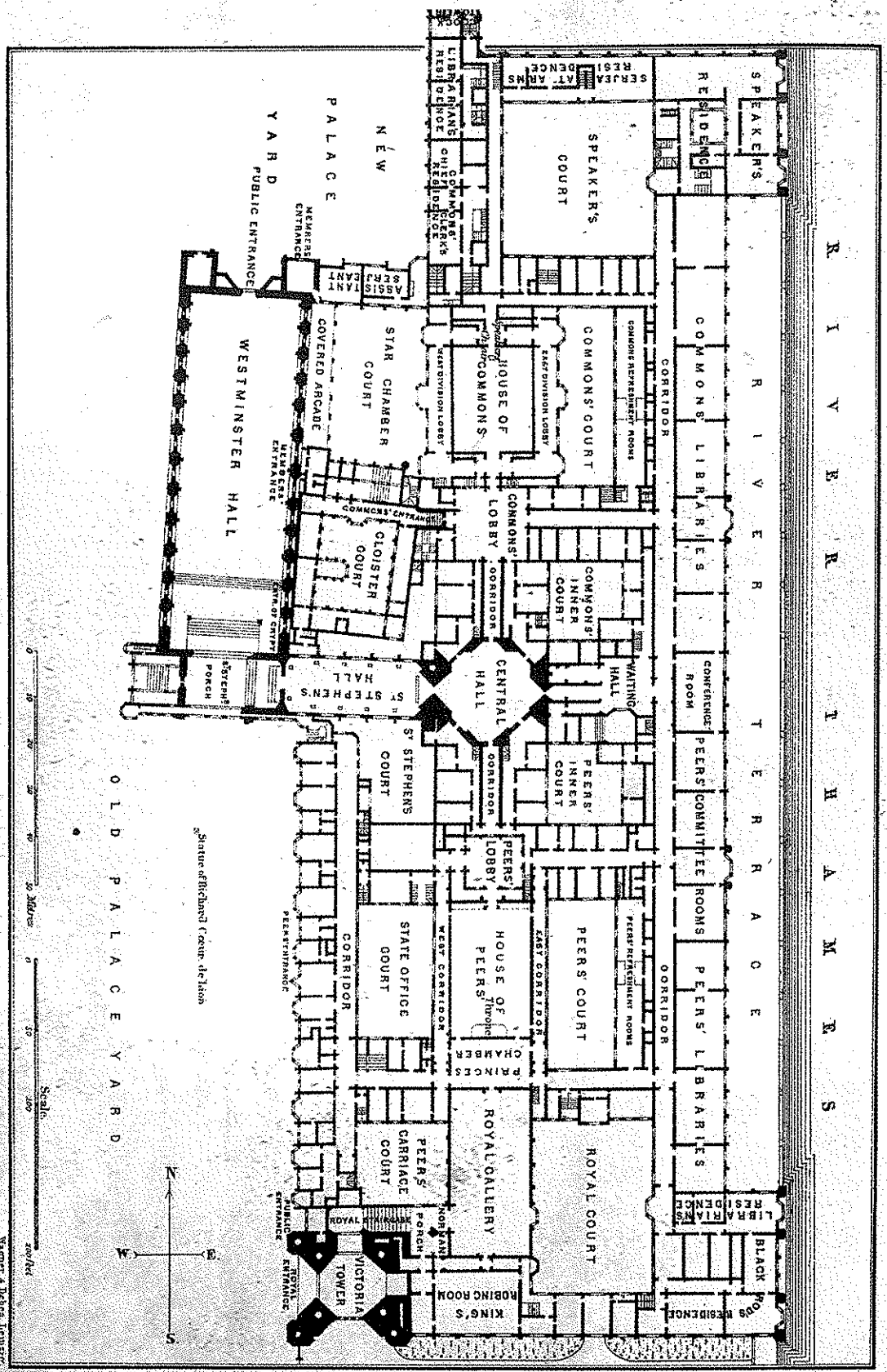
Le thriller «Le Club Dumas», d'Arturo Perez-Reverte, est le parent secret de cet ouvrage, notamment pour ce qui est de la profession d'Agent de Collection. L'adaptation cinématographique de Roman Polanski, «La Neuvième Porte», ajoute du visuel au roman, mais lui enlève l'une des intrigues principales. Les romans de Carlos Ruiz Zafon sur "des livres qui n'existent pas" – «Le Jeu de l'Ange» et «L'Ombre du Vent» – semblent indiquer qu'il y a vraiment quelque chose de particulier dans les librairies espagnoles. Pour ce qui est des histoires anglo-saxonnes, seule «La Maison des Feuilles» de Mark Z. Danielewski est au niveau.

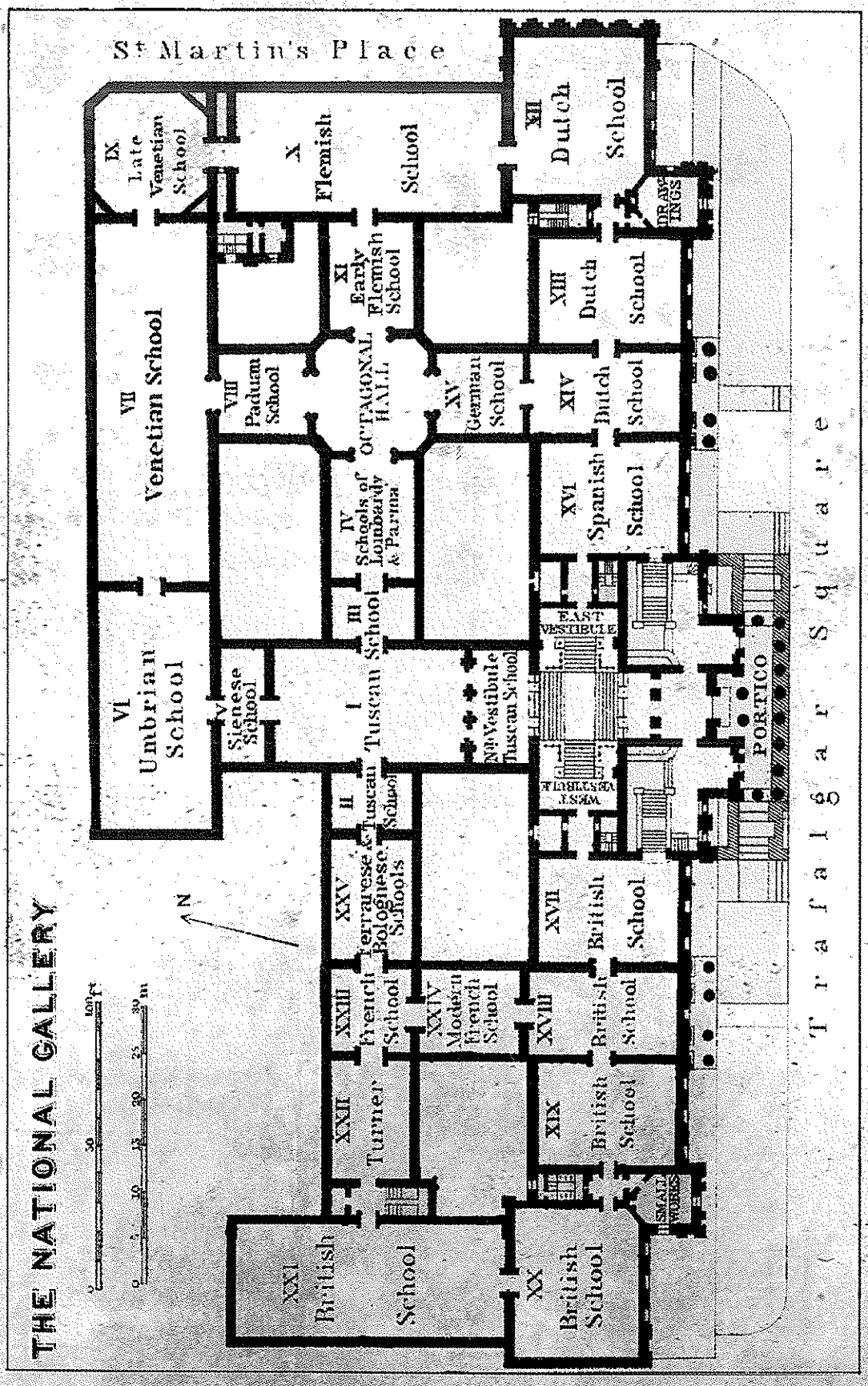
Toujours dans la niche des "bibliomystères", un autre grand gagnant est «Destinataire Inconnu» de John Dunning. Le meurtre d'un bouquiniste qui contient sa dose d'informations sur le commerce du livre rare. Également dignes d'intérêt, «Vol et Volupté» et «The Burglar in the Library», deux romans policiers de Lawrence Block mettant en scène Bernie Rhodenbarr, un cambrioleur devenu libraire et traitant abondamment du commerce des livres rares (et volés).

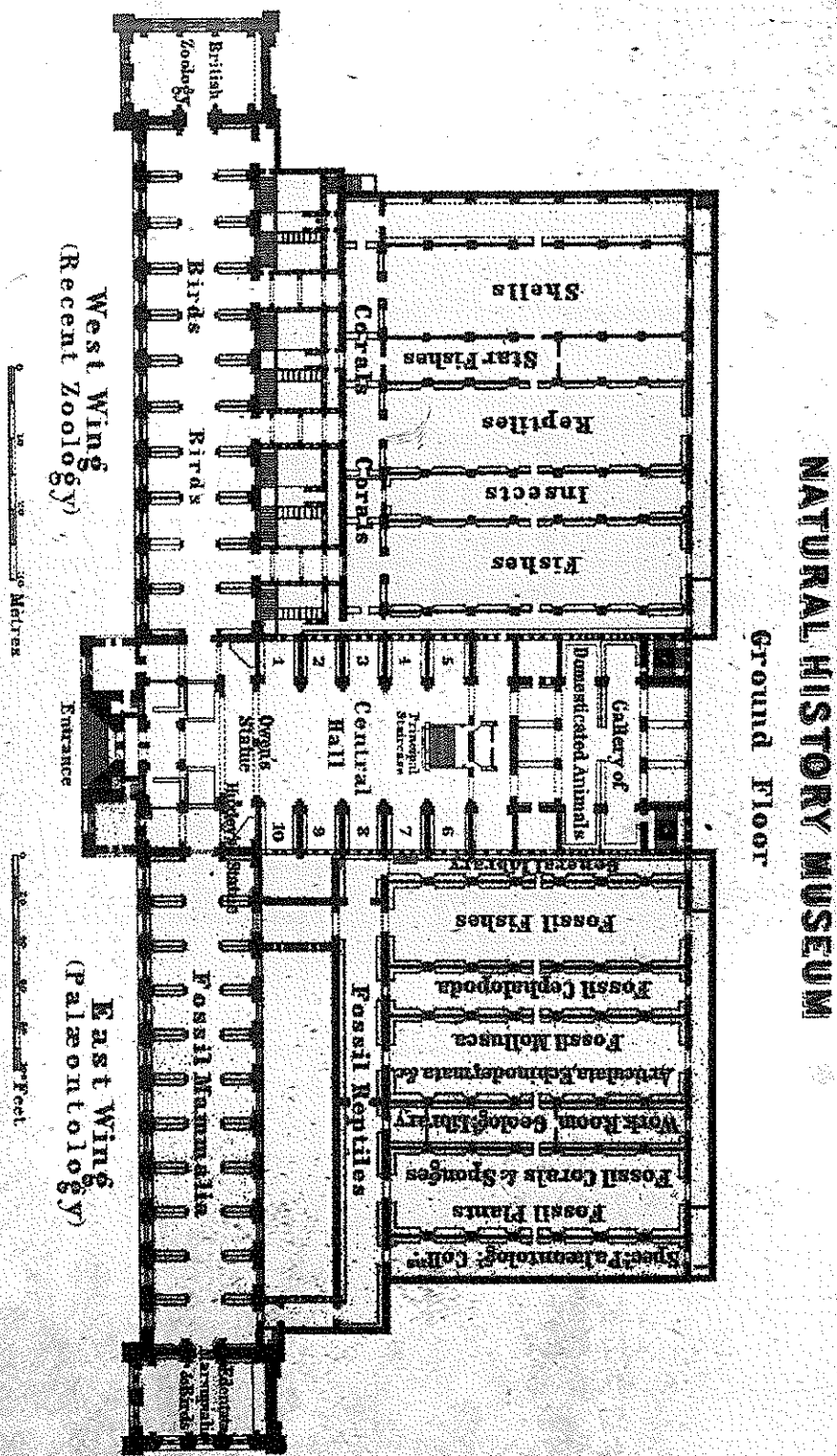
Les romans centrés sur un seul livre rare ou un seul auteur sont sensiblement plus courants. Ceux qui sortent du lot incluent le quasi-surnaturel «Possession» de A.S. Byatt, le très universitaire «La Règle des Quatre» de Ian Caldwell et Dustin Thomason, le *thrilleriffique* «Livre de l'Air et des Ombres» de Michael Gruber, sans compter la hantise joyeuse de «La Fin des Mystères» de Scarlett Thomas.

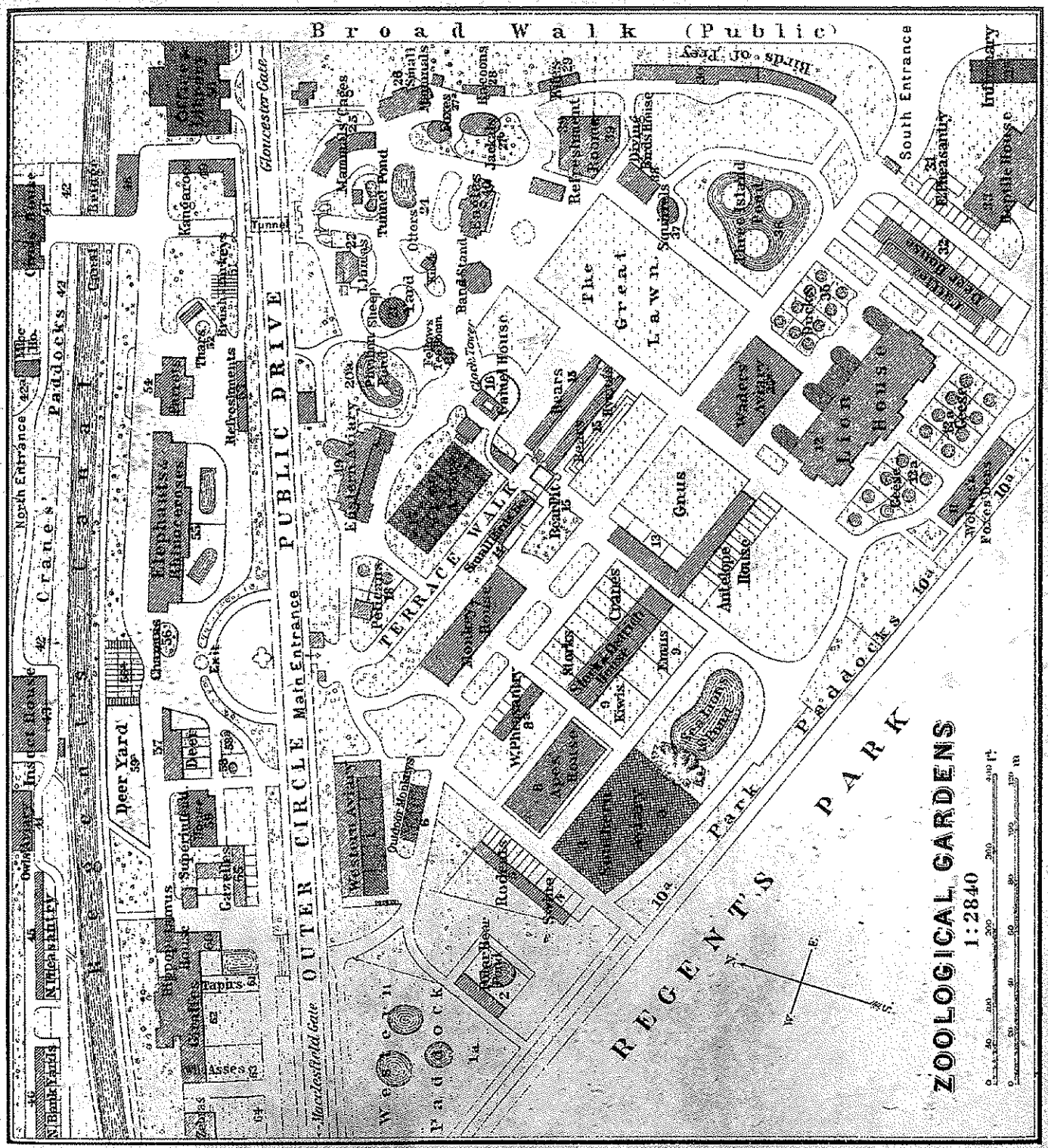
Concernant les activités du même acabit que celles des Chasseurs de Livres, jetez un œil à «Cadillac Jack» de Larry McMurtry et aux polars de la série "Lovejoy" écrite par Jonathan Gash. Leurs protagonistes sont plus des revendeurs d'antiquités que des libraires antiquaires, mais leurs aventures restent de bonnes inspirations.

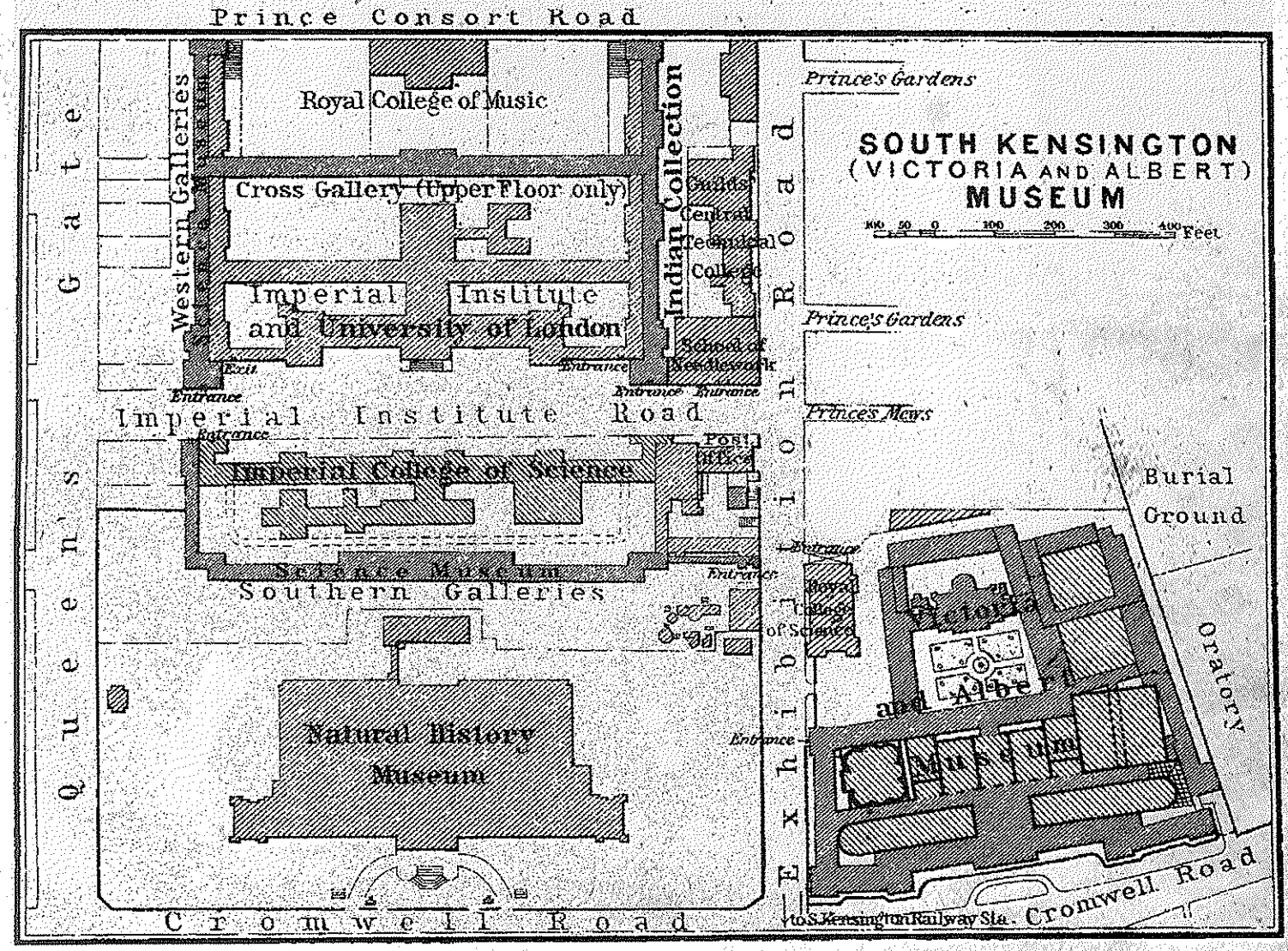
Pour ce qui est de la chasse aux livres dans la vie réelle, consultez les ouvrages de Nicholas Basbanes, qui a fait de la chronique bibliomane un marché de niche. «A Pound of Paper» de John Baxter combine les mémoires d'un bouquiniste aux confessions d'un bibliomane. C'est d'une lecture plus facile (sinon plus légère) que «Taste and Technique in Book-Collecting» de John Carter. Pour d'authentiques crimes liés à la bibliomanie, consultez «The Island of Lost Maps» de Miles Harvey ou «The Man Who Loved Books Too Much» d'Allison Hoover Bartlett. Pour finir, avec «Grimoires», Owen Davies a écrit la première histoire satisfaisante sur les tomes occultes. Il s'agit d'un bon complément au travail qu'ont effectué Daniel Harms et John Wisdom Gonce avec «The Necronomicon Files».


RIVER THAMES
TERRACE
OLD PALACE YARD
NEW PALACE YARD
PUBLIC ENTRANCE
MEMBERS' ENTRANCE
WESTMINSTER HALL
COVERED ARCADE
STAR CHAMBER COURT
HOUSE OF COMMONS
COMMONS' COURT
CORRIDOR
COMMONS' LIBRARIES
SPEAKER'S COURT
SPEAKER'S RESIDENCE
SERJEANT AT ARMS RESIDENCE
LIBRARIANS RESIDENCE
COMMONS' CLERK'S RESIDENCE
ASSISTANT SERJEANT
COMMONS' ENTRANCE
CLOISTER COURT
CRYPT
PORCH
ST STEPHEN'S HALL
COMMONS' LOBBY
CENTRAL HALL
COMMONS' INNER COURT
WAITING HALL
CONFERENCE ROOM
PEERS' COMMITTEE ROOMS
PEERS' LIBRARIES
ST STEPHEN'S COURT
PEERS' INNER COURT
PEERS' LOBBY
STATE OFFICE COURT
HOUSE OF PEERS
PEERS' COURT
ROYAL GALLERY
ROYAL COURT
PEERS' CARRIAGE COURT
KING'S ROBING ROOM
VICTORIA TOWER
ROYAL PORCH
ROYAL ENTRANCE
PUBLIC ENTRANCE
BLACK ROD'S RESIDENCE
Statue of Richard Coeur de Lion
Scale
Metres
Feet
N.
S.
E.
W.
Wagner & Debes Leipzig

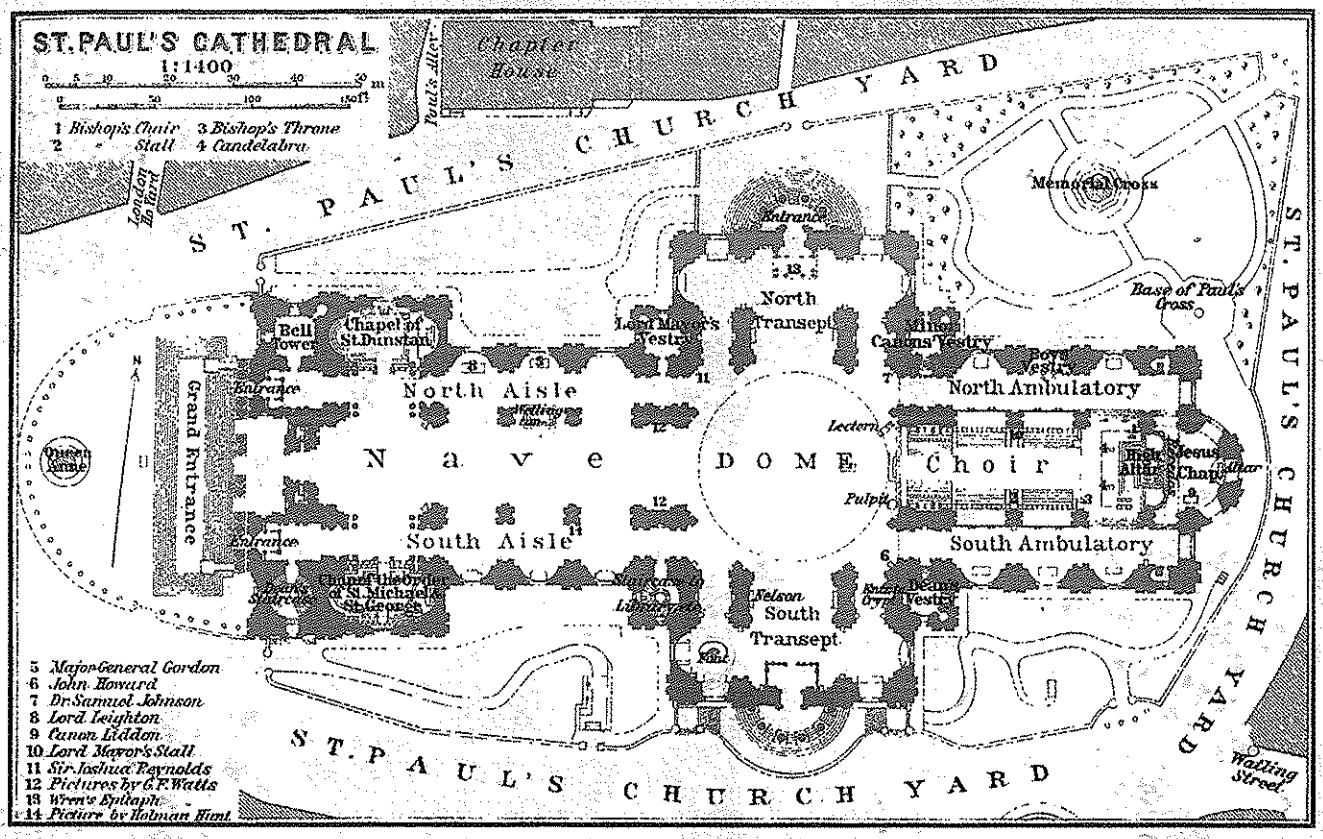

St Martin's Place
Trafalgar Square
THE NATIONAL GALLERY
N
PORTICO
EAST VESTIBULE
WEST VESTIBULE
DRAWINGS
SMALL WORKS
I Tuscan School
II Tuscan & Bolognese Schools
III School
IV Schools of Lombardy & Parma
V Sienese School
VI Umbrian School
VII Venetian School
VIII Paduan School
IX Late Venetian School
X Flemish School
XI Early Flemish School
XII Dutch School
XIII Dutch School
XIV Dutch School
XV German School
XVI Spanish School
XVII British School
XVIII British School
XIX British School
XX British School
XXI British School
XXII Turner School
XXIII French School
XXIV Modern French School
XXV Ferrarese & Bolognese Schools
OCTAGONAL HALL


NATURAL HISTORY MUSEUM
Ground Floor
West Wing
(Recent Zoology)
East Wing
(Palæontology)
Fossil Mammalia
Fossil Reptiles
Central Hall
Birds
Corals
Shells
Star Fishes
Reptiles
Insects
Fishes
Fossil Fishes
Fossil Cephalopoda
Fossil Mollusca
Gallery of Domesticated Animals
Entrance
Metres
Feet

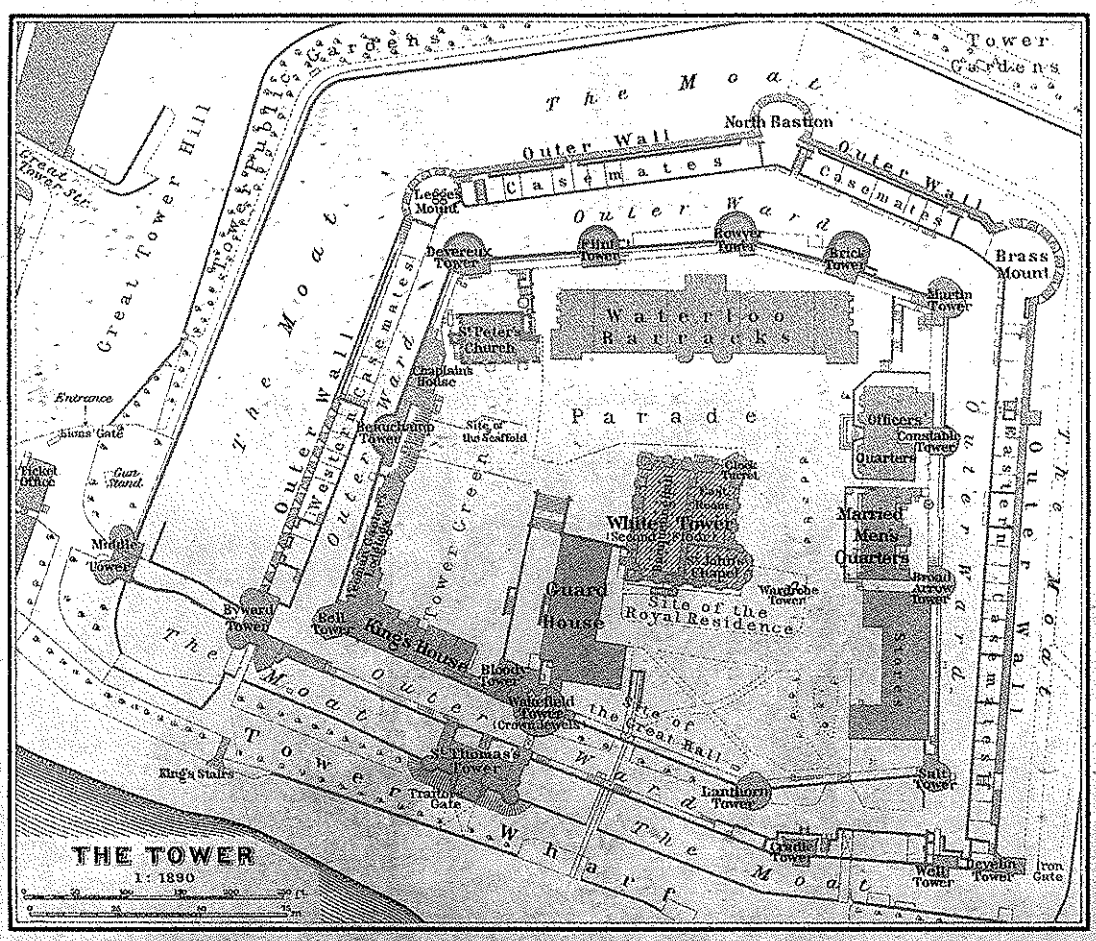

Broad Walk (Public)
Birds of Prey
South Entrance
Infirmary
Reptile House
Pheasantry
Pheasant Pond
Refreshment Rooms
Squirrels
Great Lawn
Monkeys
Lions
Wolves
Foxes
Bears
Panda House
Canal House
Eagles
Vultures
Cranes
Storks
Ostriches
Emus
Antelope House
Zebras
Asses
Camels
Llamas
Sheep
Yaks
Band Stand
Tunnel Pond
Otters
Kangaroos
Mammals' Cages
Small Mammals
Racoons
Jackals
Eagles
Wallaby Pond
Rhinoceroses
Elephants
Deer Yard
Superintendent
Gazelles
Tapirs
Bisons
Horses
Wapiti
Deer
Chimpanzees
Lecture Room
Monkey House
Aquarium
Reptile House
Polar Bear Pond
Seals
Sea Lions
Penguins
Pelicans
Flamingoes
Ducks
Geese
Swans
Rodents
Outdoor Monkeys
Wolves' Dens
Foxes' Dens
Lecture Room
Main Entrance
OUTER CIRCLE
PUBLIC DRIVE
TERRACE WALK
Gloucester Gate
Macclesfield Gate
North Entrance
Inner Circle
Paddocks
Canal
Park
REGENT'S PARK
ZOOLOGICAL GARDENS
1:2840


Prince Consort Road
Queen's Gate
Western Galleries
Royal College of Music
Cross Gallery (Upper Floor only)
Imperial Institute and University of London
Exit
Entrance
Entrance
Entrance
Entrance
Entrance
Imperial Institute Road
Entrance
Imperial College of Science
Post Office
Science Museum Southern Galleries
Entrance
Natural History Museum
Cromwell Road
Indian Collection
Guilds' Central Technical College
School of Needlework
Entrance
Entrance
Exhibition Road
Prince's Gardens
SOUTH KENSINGTON
(VICTORIA AND ALBERT)
MUSEUM
100 50 0 100 200 300 400 Feet
Prince's Gardens
Princes Mews
Burial Ground
Entrance
Royal College of Science
Victoria and Albert Museum
Oratory
Entrance
To S. Kensington Railway Sta.
Cromwell Road

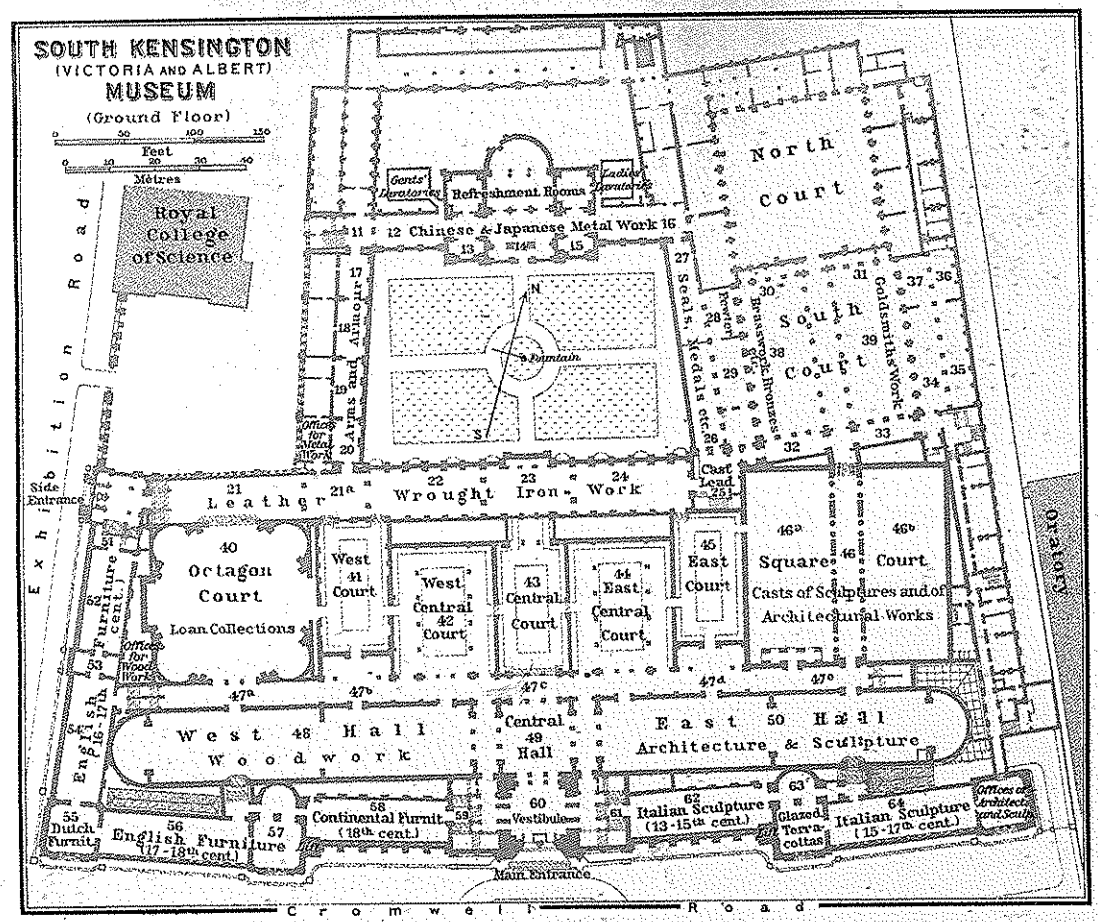
CTHULHU


ST. PAUL'S CATHEDRAL
1:1400
1 Bishop's Chair 3 Bishop's Throne
2 " Stall 4 Candelabra
Chapter House
Paul's Alley
London Wall
ST. PAUL'S CHURCH YARD
Memorial Cross
Entrance
North Transept
Lord Mayor's Vestry
Minor Canons' Vestry
Boys' Vestry
Base of Paul's Cross
Bell Tower
Chapel of St. Dunstan
North Aisle
North Ambulatory
Entrance
Grand Entrance
Nave
DOME
Choir
Lectern
Pulpit
Holy Jesus Altar
Chap.
Altar
Font
South Aisle
South Ambulatory
Entrance
Chapel of the Order of St. Michael & St. George
Staircase to Library etc.
Nelson
South Transept
Deans' Vestry
Watling Street
5 Major-General Gordon
6 John Howard
7 Dr. Samuel Johnson
8 Lord Leighton
9 Canon Liddon
10 Lord Mayor's Stall
11 Sir Joshua Reynolds
12 Pictures by G. F. Watts
13 Wren's Epitaph
14 Picture by Holman Hunt

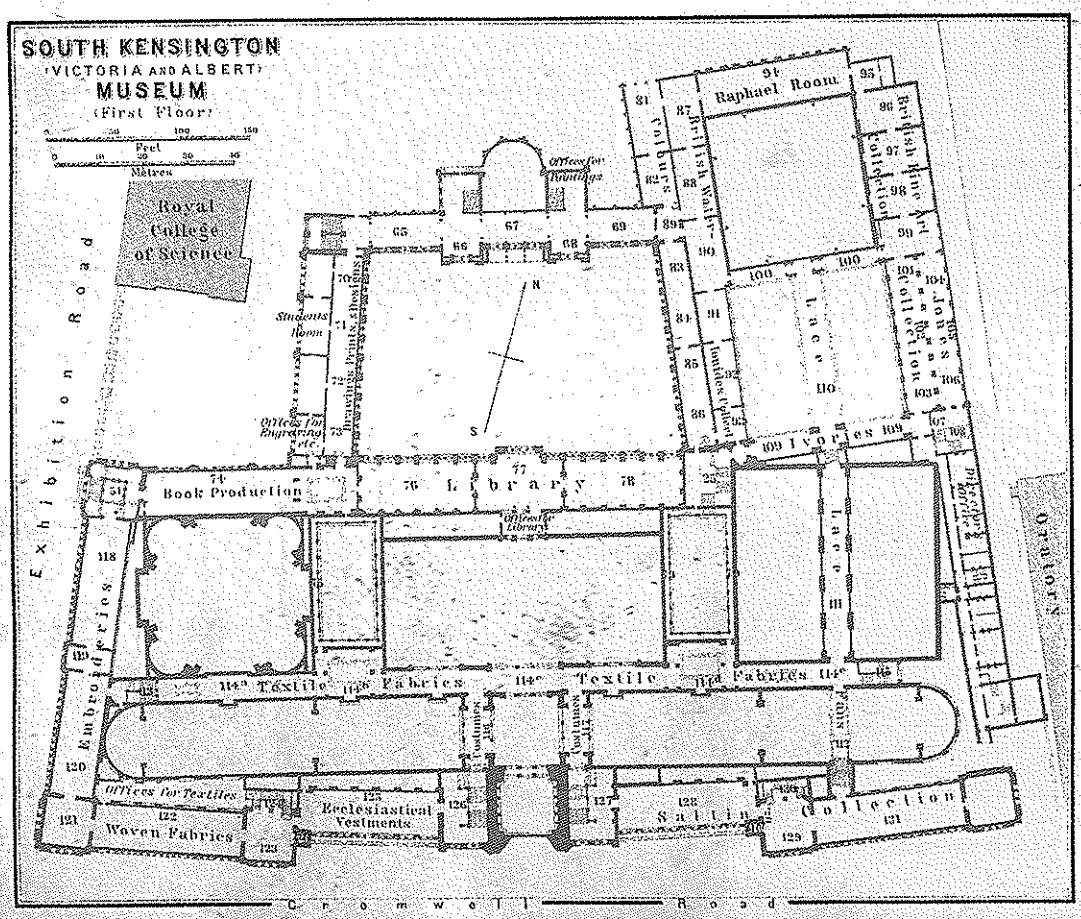
XXVIII


Tower Gardens
the Moat
North Bastion
Outer Wall
Casemates
Outer Ward
Legge's Mound
Devereux Tower
Flint Tower
Bowyer Tower
Brick Tower
Brass Mount
Martin Tower
Great Tower Hill
Great Tower Str.
Waterloo Barracks
St. Peter's Church
Chaplain's House
Parade
Entrance
Lions' Gate
Ticket Office
Gun Stand
Middle Tower
Beauchamp Tower
Site of the Scaffold
Officers' Quarters
Constable Tower
Wakefield Tower
Great Hall
Chapel
White Tower
(Second Stage)
Guard House
Site of the Royal Residence
Wardrobe Tower
Married Men's Quarters
Bowyer Tower
Bell Tower
King's House
Bloody Tower
Site of the Great Wall
St. Thomas's Tower
Traitors' Gate
King's Stairs
Lanthorn Tower
Salt Tower
Cradle Tower
Well Tower
Develin Tower
Iron Gate
THE TOWER
1:1890

XXIX

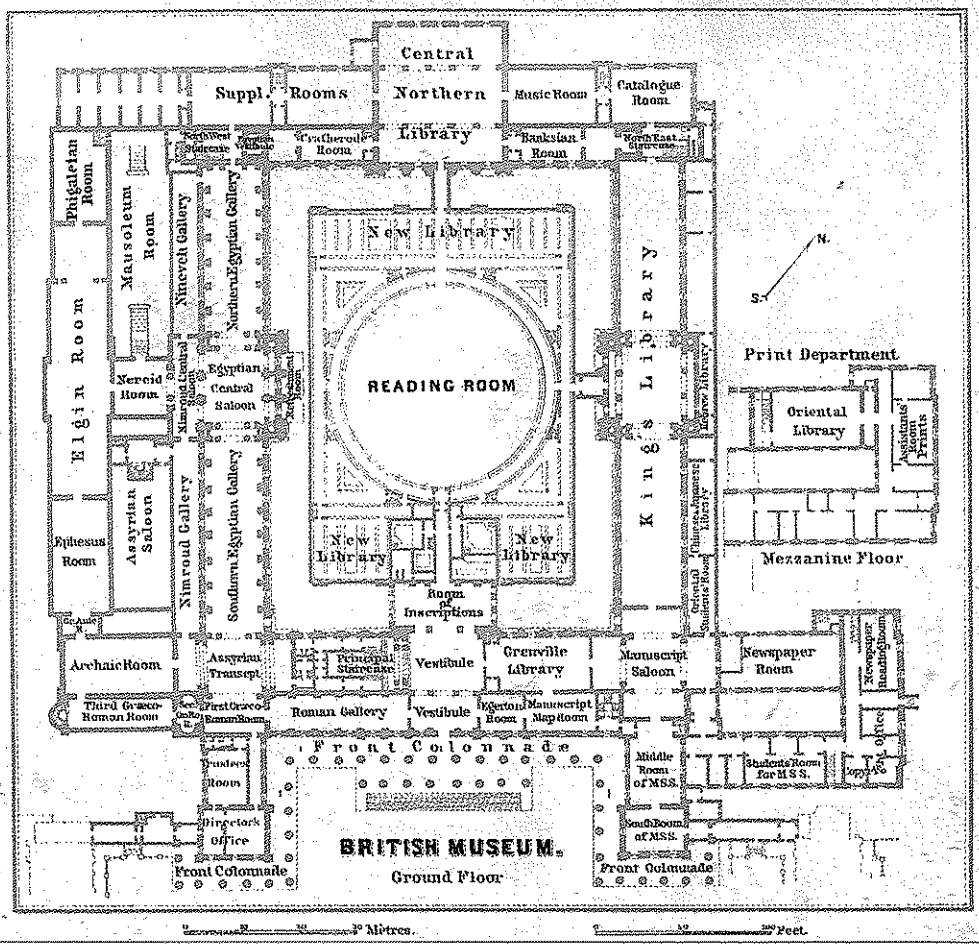

SOUTH KENSINGTON
(VICTORIA AND ALBERT)
MUSEUM
(Ground Floor)
Feet
Metres
Royal College of Science
Exhibition Road
Refreshment Rooms
North Court
Chinese & Japanese Metal Work
Arms and Armour
Fountain
South Court
Seals, Medals etc
Bronzes
Goldsmiths Work
Side Entrance
Leather
Wrought Iron Work
Cast Lead
Square Court
Casts of Sculptures and of Architectural Works
Oratory
40 Octagon Court
Loan Collections
West Court
West Central Court
Central Court
East Central Court
East Court
Furniture
Offices for Wood Work
English 16-17th
West Hall
Woodwork
Central Hall
East Hall
Architecture & Sculpture
Dutch Furnit.
English Furniture (17-18th cent.)
Continental Furnit. (18th cent.)
Vestibules
Italian Sculpture (13-15th cent.)
Glazed Terra-cottas
Italian Sculpture (15-17th cent.)
Offices of Architect and Sculp.
Main Entrance
Cromwell Road

XXX

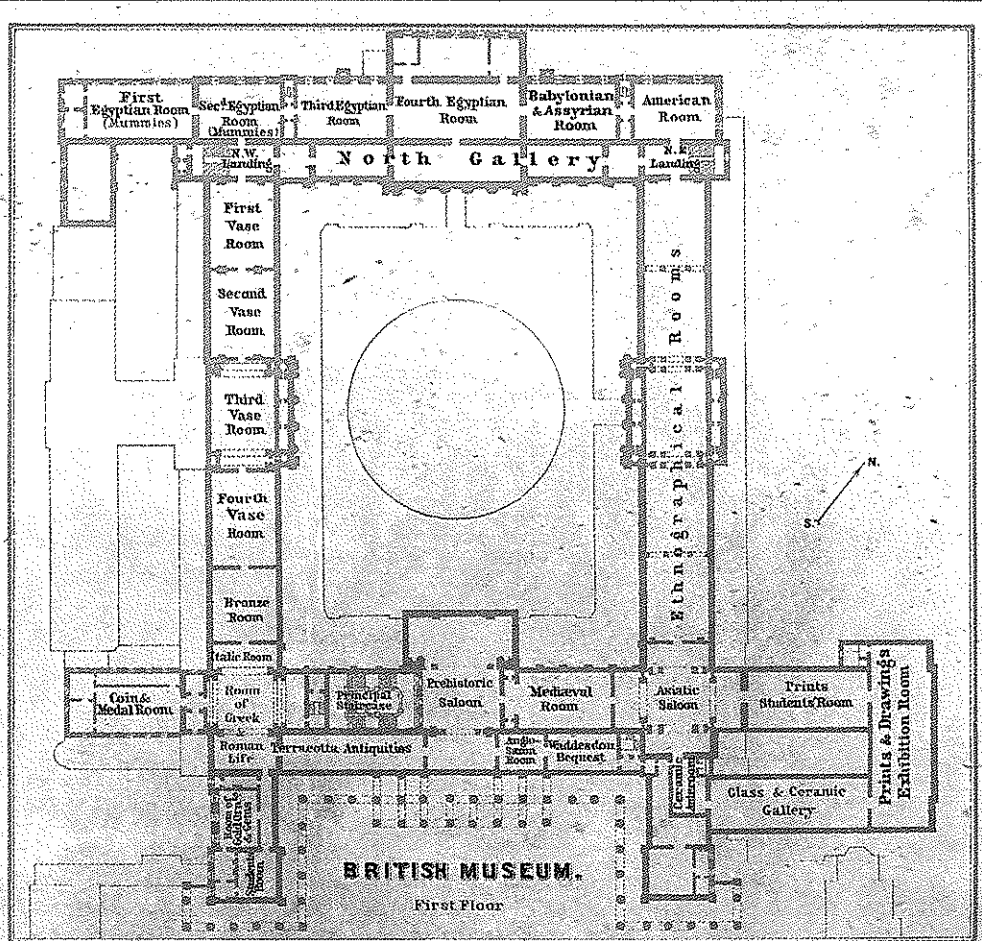

SOUTH KENSINGTON
(VICTORIA AND ALBERT)
MUSEUM
(First Floor)
Feet
Metres
Royal College of Science
Exhibition Road
Raphael Room
British Water-colours
British Water-colour Collection
Offices for Paintings
Students Room
Offices for Engraving etc.
Book Production
Library
Offices for Library
Lace
Ivories
Oratory
Embroideries
Textile Fabrics
Offices for Textiles
Woven Fabrics
Ecclesiastical Vestments
Sculpture
Collection
Cromwell Road

XXXI

XXXII

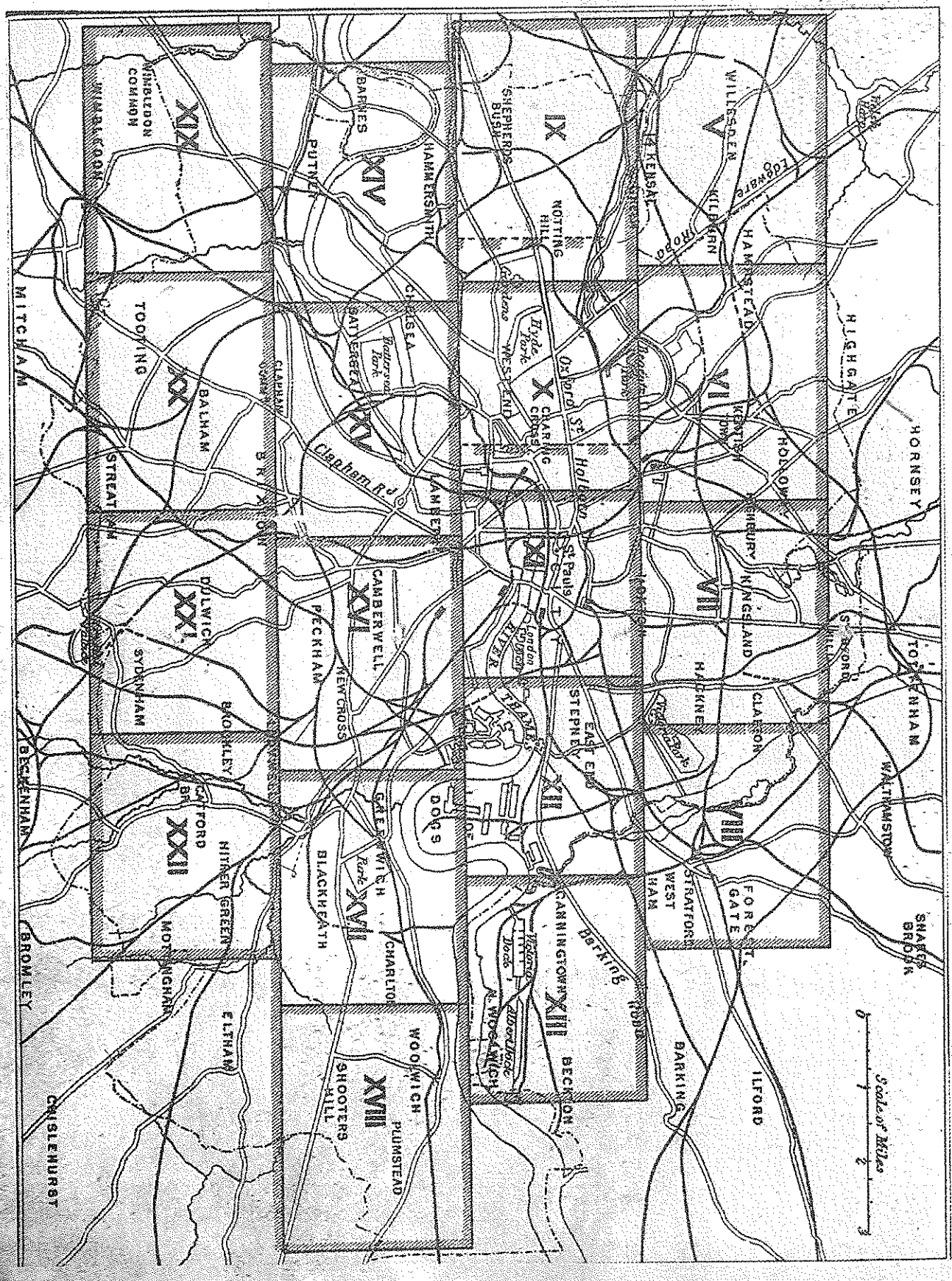


XXXIII

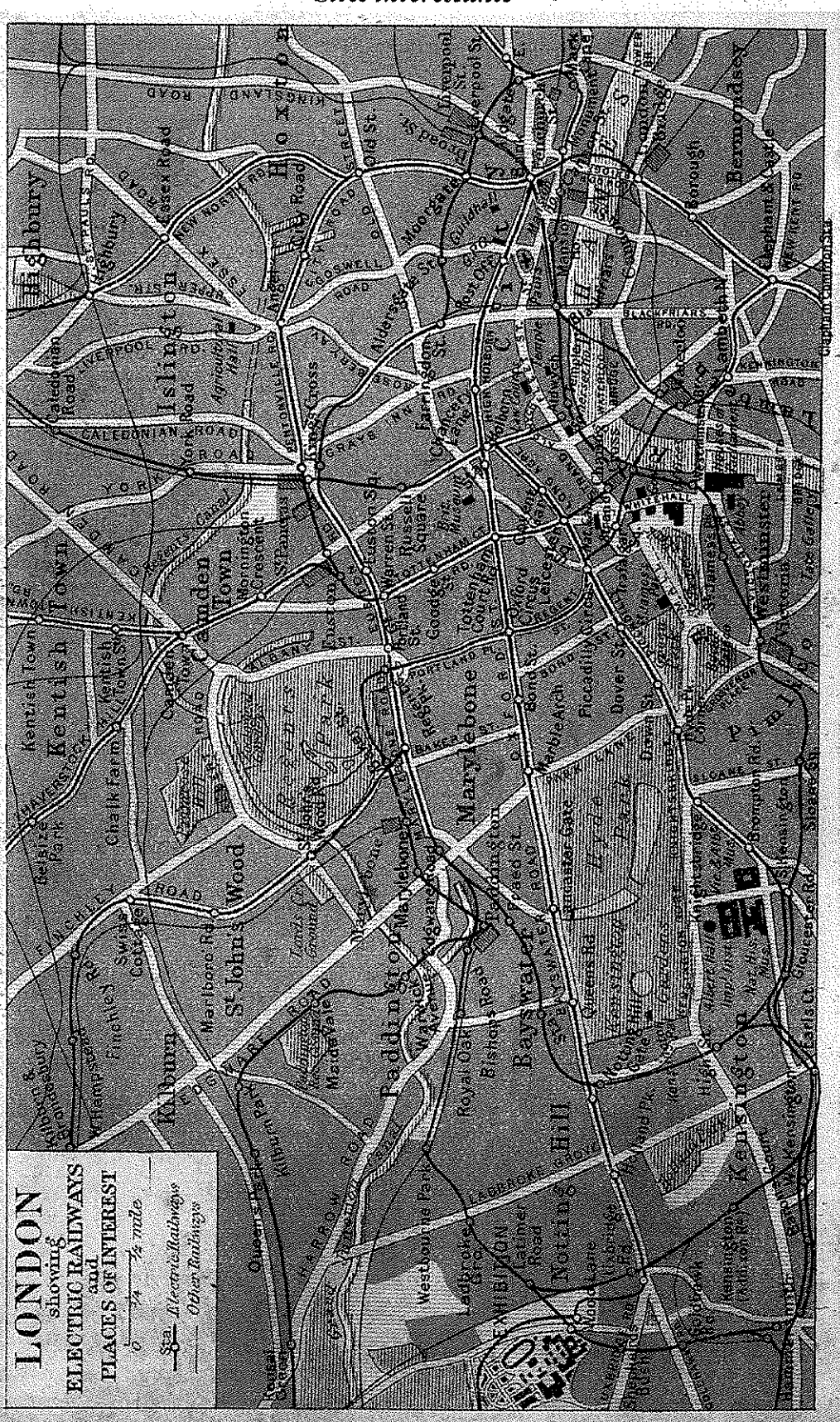


Index des Cartes de Secteurs

Commençant par la gravure V



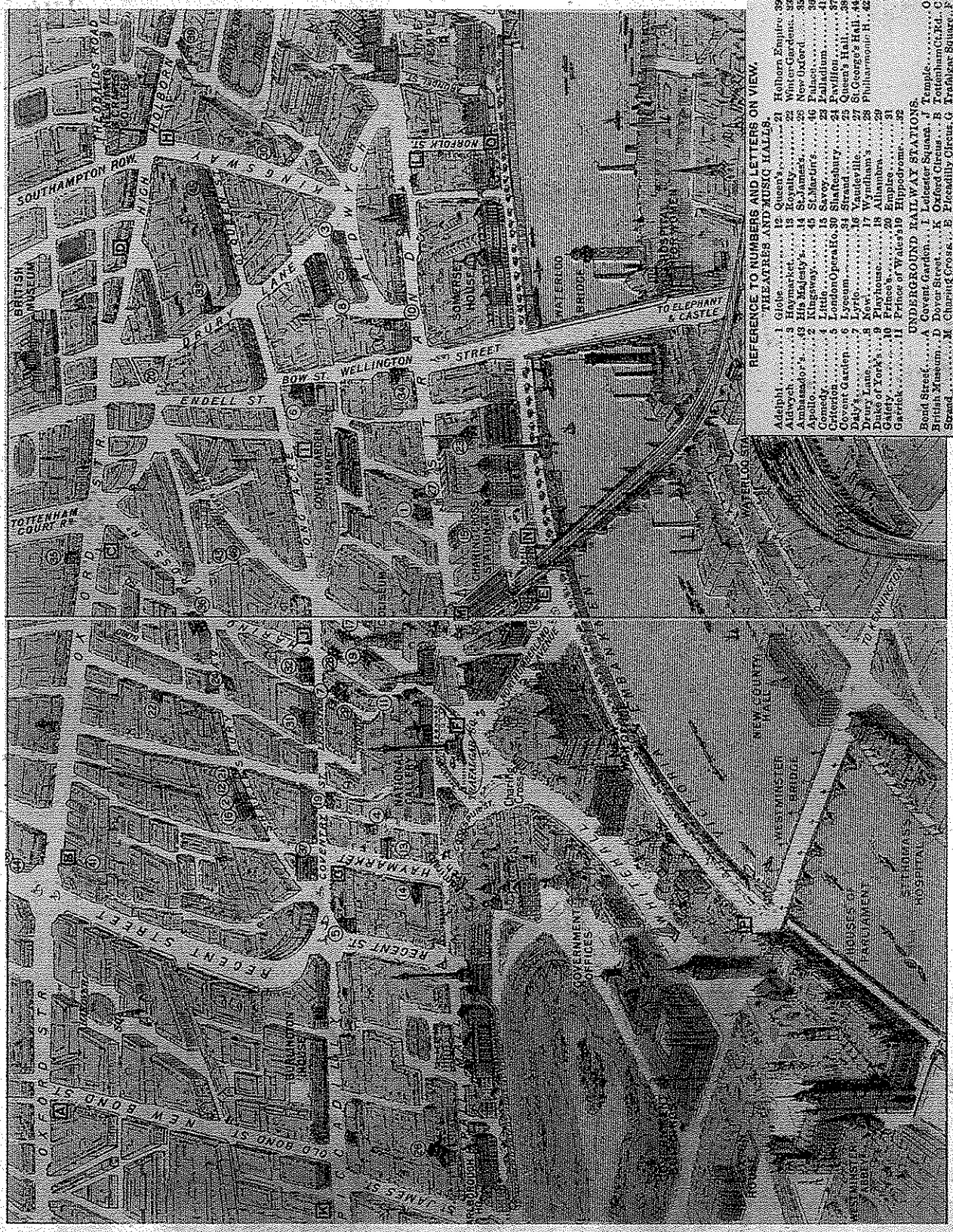
I
Réseau Ferroviaire électrique
Sites intéressants


LONDON
showing
ELECTRIC RAILWAYS
and
PLACES OF INTEREST
Highgate
Hampstead
Islington
Camden Town
Kentish Town
Chalk Farm
St. John's Wood
Marylebone
Paddington
Bayswater
Notting Hill
Kensington
Holborn
Bloomsbury
Westminster
Victoria
Pimlico
Chelsea
Hyde Park
Regent's Park
Euston Rd.
Oxford St.
Piccadilly
Strand
Fleet St.
Embankment
Waterloo
Clapham Junction
Battersea Park
Earl's Court
Olympia
Shepherd's Bush
Hammersmith
Chiswick
Kew Gardens
Richmond
Putney
Wimbledon
Barnes
Mortlake
Hampton Court
Kingston
Surbiton
Thames Ditton
Esher
Epsom
Sutton
Tooting
Streatham
Brixton
Clapham
Wandsworth
Balham
Norwood
Crystal Palace
Dulwich
Peckham
Camberwell
Herne Hill
Brockwell Park
Tulse Hill
Streatham Hill
Streatham Common
Norbury
Thornton Heath
Croydon
Addiscombe
Shirley
Beckenham
Penge
Anerley
Sydenham
Forest Hill
Catford
Lewisham
Blackheath
Greenwich
Deptford
New Cross
Peckham Rye
Nunhead
Honor Oak
Forest Hill
Dulwich
Sydenham Hill
Crystal Palace
Norwood Junction
Selhurst
Addiscombe
Shirley
Beckenham Junction
Penge East

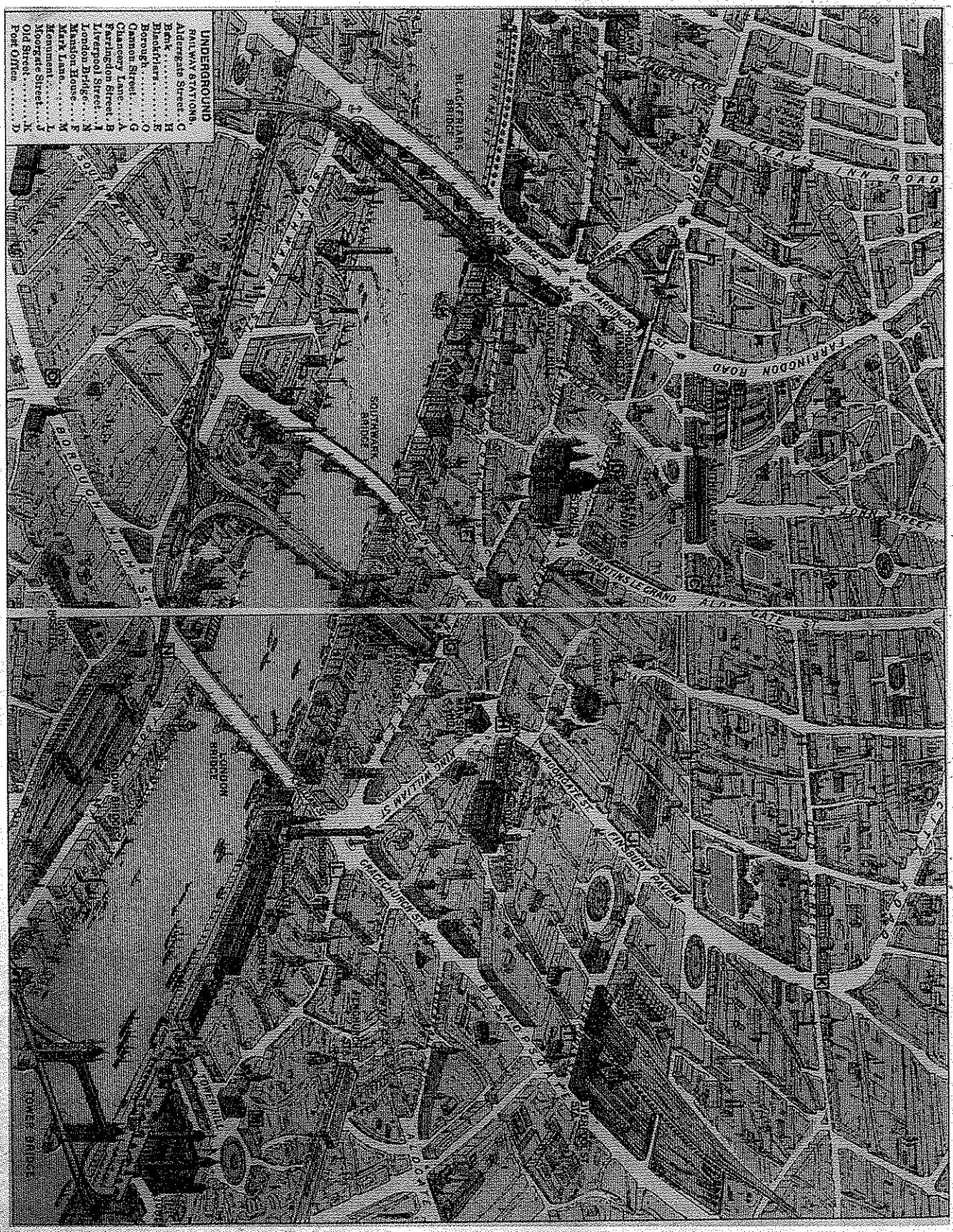
II
Réseau Ferroviaire Londonien



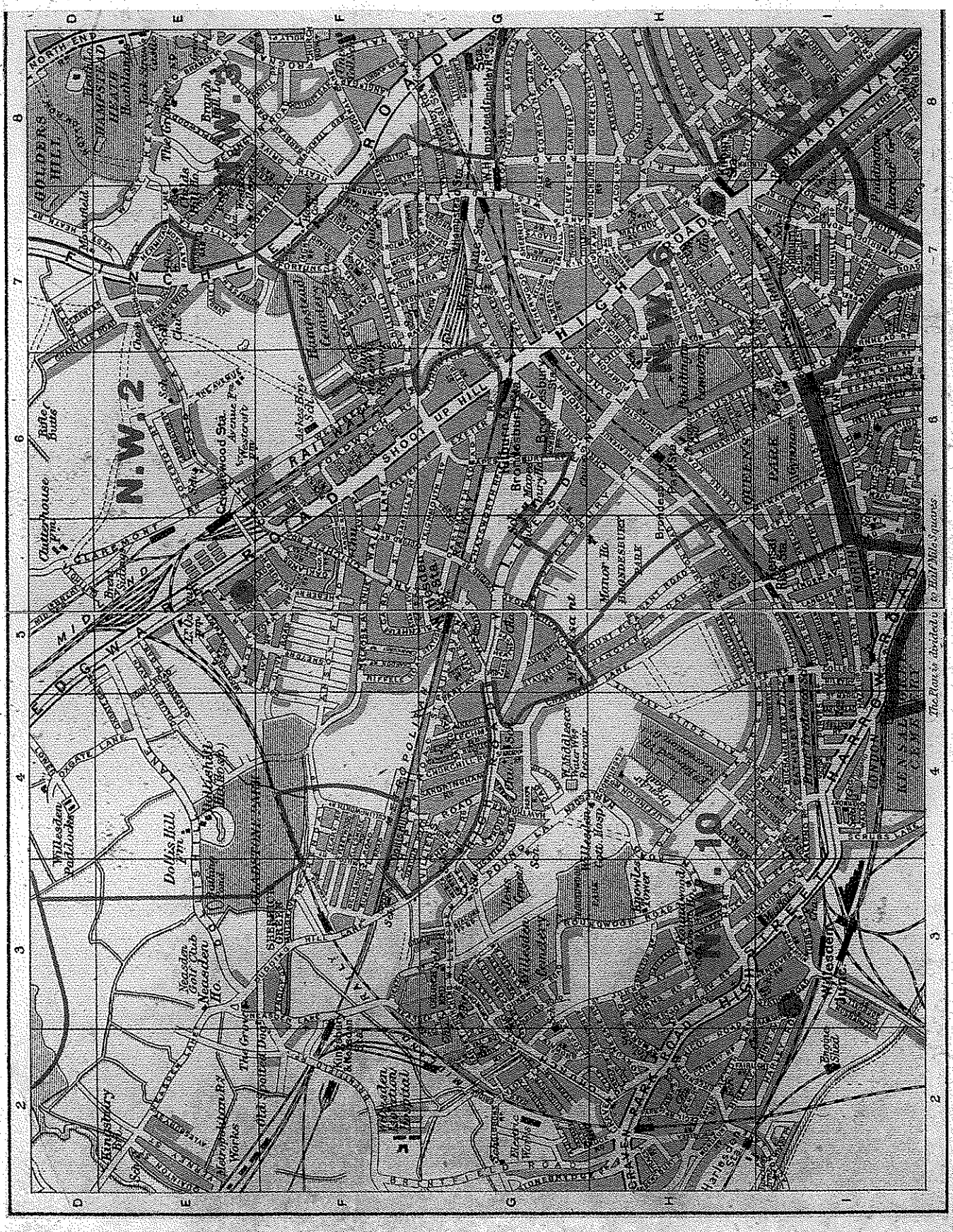
III
Quartier des Théâtres



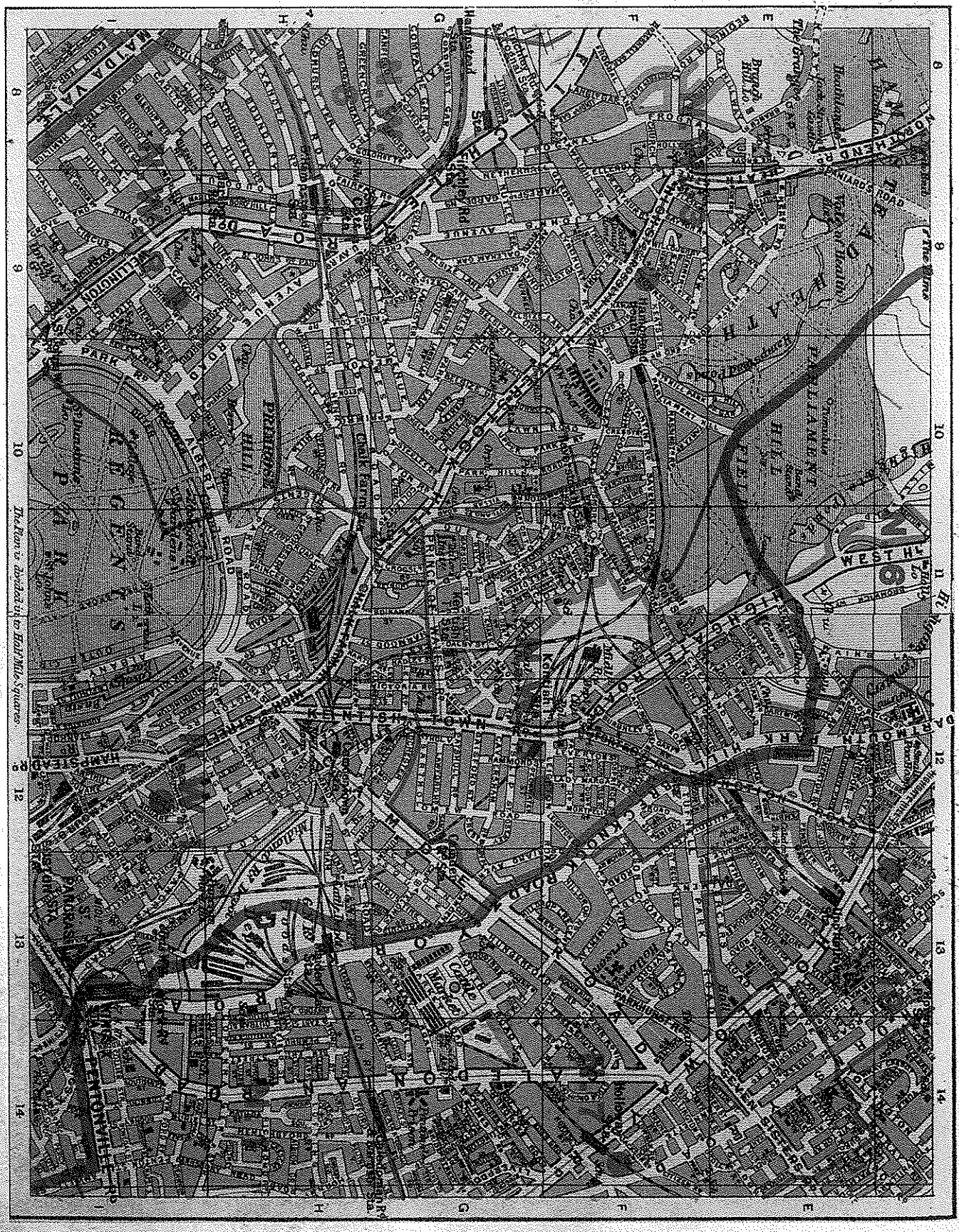
IV
La Cité de Londres



V
Willesden et Kilburn



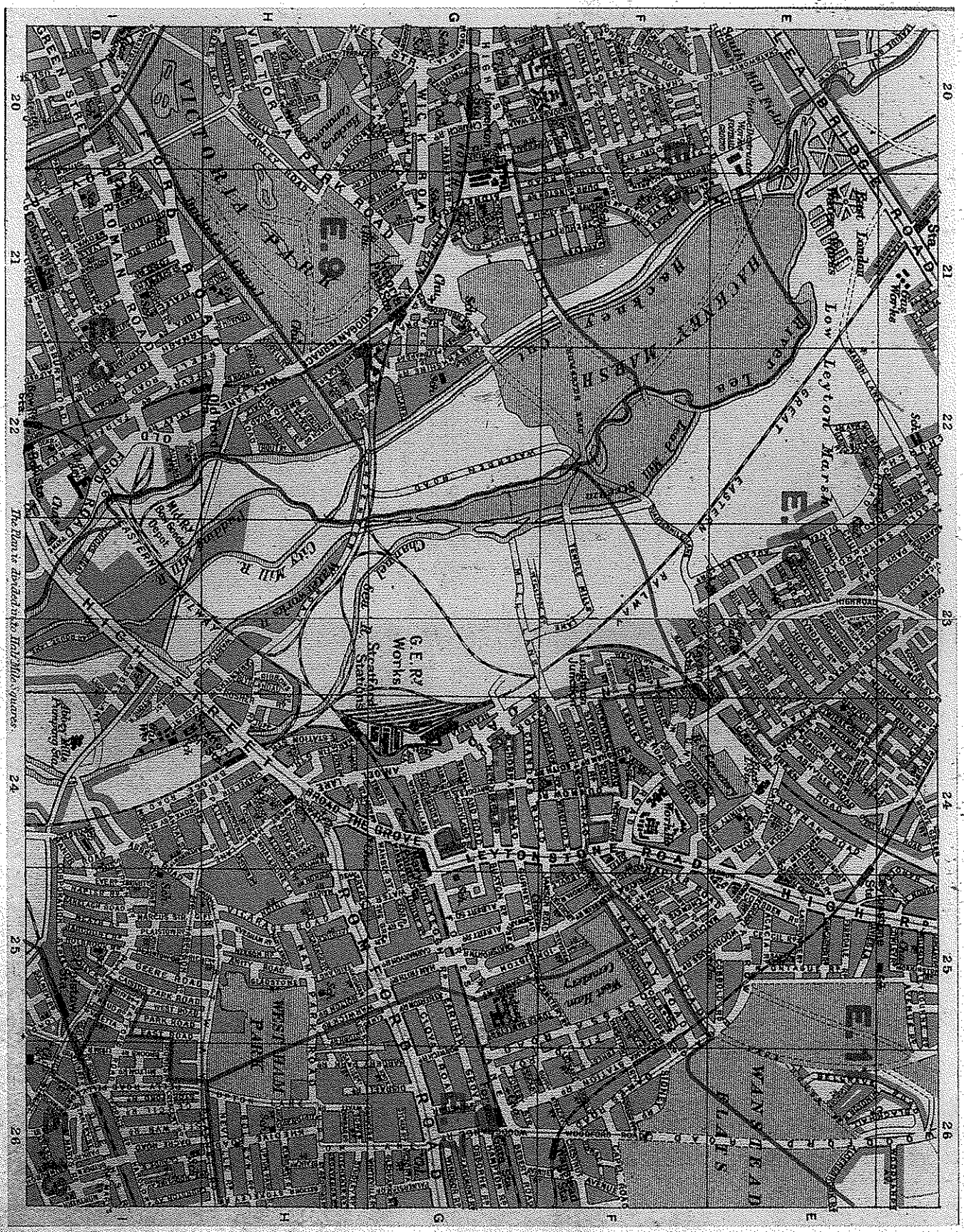
VI
Kentish Town et Hampstead



VII
Highbury et Hackney



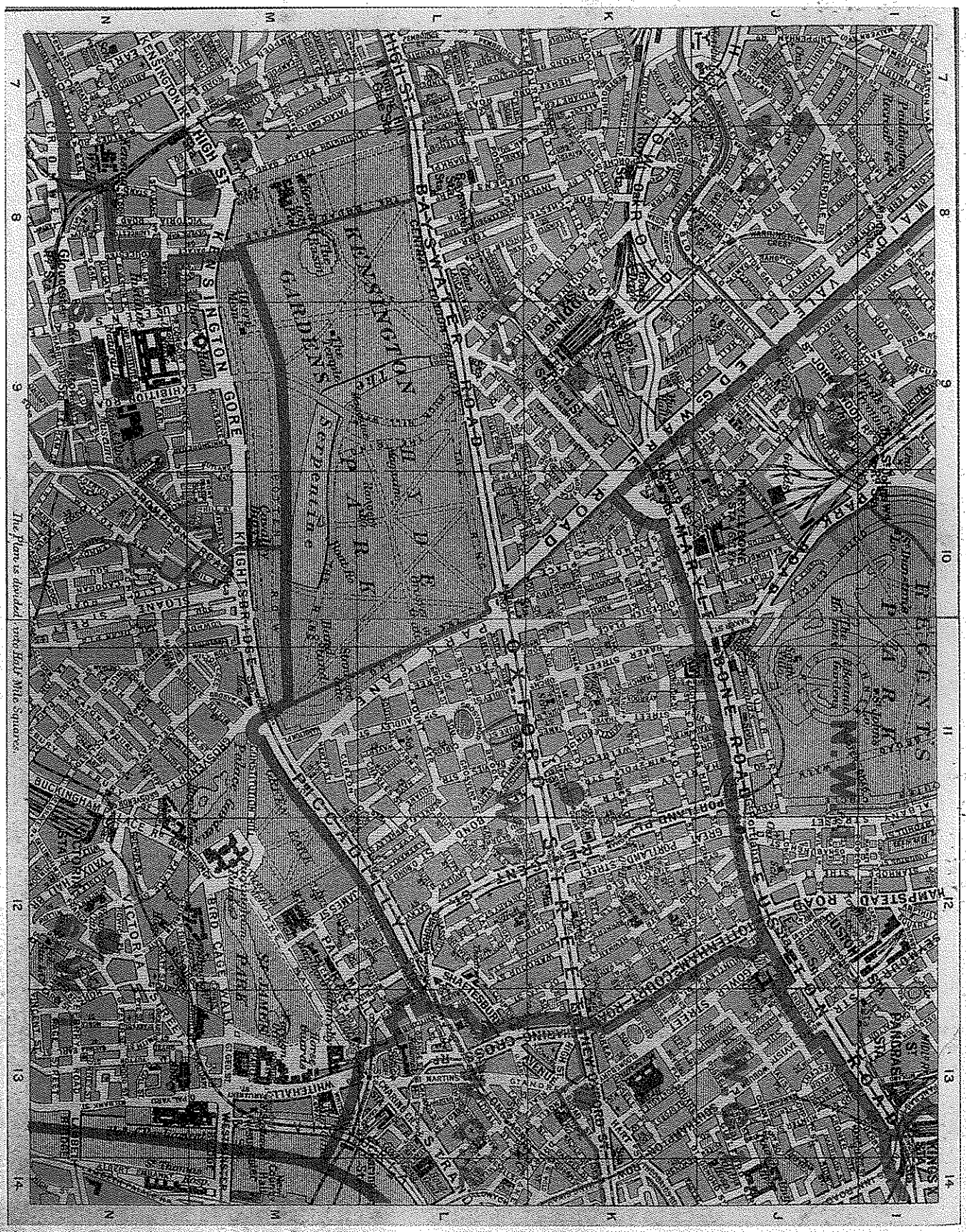
VIII
Stratford et Forest Gate



IX
Notting Hill et Shepherds Bush



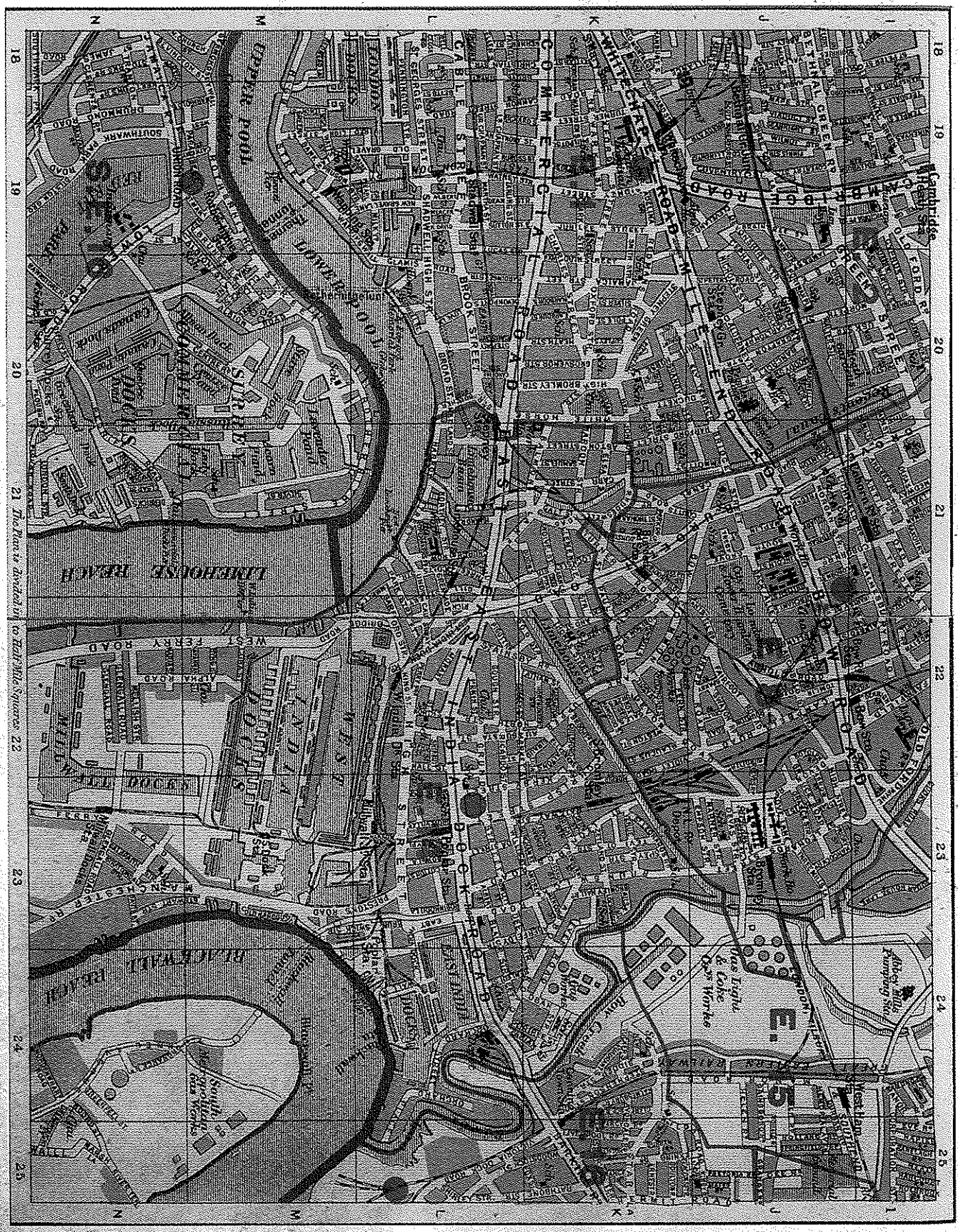
X
West End


The Plan is divided into Half Mile Squares.
KENSINGTON GARDENS
HYDE PARK
KENSINGTON PALACE
HIGH ST.
KENSINGTON
GORE
KNIGHTSBRIDGE
BUCKINGHAM PALACE
VICTORIA
WESTMINSTER
ST. JAMES'S PARK
PICCADILLY
OXFORD STREET
BAYSWATER ROAD
PADDINGTON
EDGWARE ROAD
MARYLEBONE
REGENT'S PARK
HAMPSTEAD ROAD
PORTLAND PLACE
CAVENDISH SQUARE
HOLLES STREET
HANOVER SQUARE
BOND STREET
REGENT STREET
PICCADILLY CIRCUS
HAYMARKET
PALL MALL
WHITEHALL
CHARING CROSS
ST. MARTIN'S
TRAFALGAR SQUARE
NATIONAL GALLERY
ADMIRALTY
HORSE GUARDS
WESTMINSTER ABBEY
HOUSES OF PARLIAMENT
WESTMINSTER BRIDGE
VAUXHALL BRIDGE
CHELSEA BRIDGE
BATTERSEA BRIDGE
CHELSEA
BELGRAVIA
PIMLICO
MAYFAIR
SOHO
CLERKENWELL
HOLBORN
BLOOMSBURY
FITZROVIA
KING'S X
EUSTON ROAD
ST. PANCRAS
CAMDEN TOWN
PRIMROSE HILL
REGENT'S CANAL
SERPENTINE
THE MALL
THE STRAND
FLEET STREET
LUDGATE HILL
ST. PAUL'S
CHEAPSIDE
NEWGATE
HOLBORN VIADUCT
THAMES
WATERLOO BRIDGE
BLACKFRIARS BRIDGE
SOUTHWARK BRIDGE
LONDON BRIDGE
CANNON STREET
MONUMENT
TOWER HILL
TOWER BRIDGE
THE TOWER
WAPPING
RATCLIFF HIGHWAY
LIMEHOUSE
COMMERCIAL ROAD
WHITECHAPEL
ALDGATE
LEADENHALL STREET
BISHOPSGATE
LIVERPOOL STREET
MOORGATE
OLD STREET
CITY ROAD
FINSBURY
ISLINGTON
HIGHBURY
HOLLOWAY
CALEDONIAN ROAD
PENTONVILLE ROAD
GRAYS INN ROAD
KINGSWAY
ALDWYCH
SOUTHAMPTON ROW
RUSSELL SQUARE
TOTTENHAM COURT ROAD
OXFORD STREET
NEW OXFORD STREET
HIGH HOLBORN
THEOBALD'S ROAD
GREAT ORMOND STREET
GOWER STREET
EUSTON ROAD
MARYLEBONE ROAD
BAKER STREET
PORTMAN SQUARE
PORTLAND PLACE
REGENT'S PARK
PRIMROSE HILL
HAMPSTEAD ROAD
CHALK FARM ROAD
ADELAIDE ROAD
FINCHLEY ROAD
WEST END LANE
KILBURN
WILLESDEN
HARROW ROAD
WESTBOURNE GROVE
NOTTING HILL GATE
KENSINGTON HIGH ST.
KENSINGTON CHURCH ST.
KENSINGTON PALACE GDNS.
KENSINGTON GORE
KNIGHTSBRIDGE
SLOANE ST.
SLOANE SQUARE
KING'S ROAD
CHELSEA
OLD BROMPTON ROAD
BROMPTON ROAD
BROMPTON
FULHAM ROAD
WORMWOOD SCRUBS
SHEPHERD'S BUSH
UXBRIDGE ROAD
GOLDHAWK ROAD
HAMMERSMITH
KING STREET
HAMMERSMITH BRIDGE
CHISWICK
BARNES
PUTNEY
PUTNEY BRIDGE
WANDSWORTH BRIDGE
BATTERSEA PARK
BATTERSEA BRIDGE
CHELSEA BRIDGE
VAUXHALL BRIDGE
LAMBETH
LAMBETH PALACE
LAMBETH BRIDGE
WESTMINSTER BRIDGE
WATERLOO BRIDGE
WATERLOO ROAD
WATERLOO STATION
SOUTHWARK
SOUTHWARK BRIDGE
LONDON BRIDGE
BOROUGH HIGH ST.
BOROUGH
ST. THOMAS'S HOSPITAL
GUY'S HOSPITAL
BERMONDSEY
BERMONDSEY ST.
BERMONDSEY WALL
ROTHERHITHE
ROTHERHITHE TUNNEL
DEPTFORD
DEPTFORD BRIDGE
GREENWICH
GREENWICH PARK
GREENWICH OBSERVATORY
GREENWICH HOSPITAL
GREENWICH BRIDGE
GREENWICH FERRY
BLACKWALL TUNNEL
BLACKWALL
POPLAR
MILLWALL
MILLWALL DOCKS
ISLE OF DOGS
WEST INDIA DOCKS
WEST INDIA DOCK ROAD
LIMEHOUSE
LIMEHOUSE BASIN
COMMERCIAL ROAD
COMMERCIAL ROAD EAST
WHITECHAPEL
WHITECHAPEL ROAD
ALDGATE
ALDGATE EAST
LEADENHALL STREET
BISHOPSGATE
LIVERPOOL STREET
MOORGATE
OLD STREET
CITY ROAD
FINSBURY
ISLINGTON
HIGHBURY
HOLLOWAY
CALEDONIAN ROAD
PENTONVILLE ROAD
GRAYS INN ROAD
KINGSWAY
ALDWYCH
SOUTHAMPTON ROW
RUSSELL SQUARE
TOTTENHAM COURT ROAD
OXFORD STREET
NEW OXFORD STREET
HIGH HOLBORN
THEOBALD'S ROAD
GREAT ORMOND STREET
GOWER STREET
EUSTON ROAD
MARYLEBONE ROAD
BAKER STREET
PORTMAN SQUARE
PORTLAND PLACE
REGENT'S PARK
PRIMROSE HILL
HAMPSTEAD ROAD
CHALK FARM ROAD
ADELAIDE ROAD
FINCHLEY ROAD
WEST END LANE
KILBURN
WILLESDEN
HARROW ROAD
WESTBOURNE GROVE
NOTTING HILL GATE
KENSINGTON HIGH ST.
KENSINGTON CHURCH ST.
KENSINGTON PALACE GDNS.
KENSINGTON GORE
KNIGHTSBRIDGE
SLOANE ST.
SLOANE SQUARE
KING'S ROAD
CHELSEA
OLD BROMPTON ROAD
BROMPTON ROAD
BROMPTON
FULHAM ROAD
WORMWOOD SCRUBS
SHEPHERD'S BUSH
UXBRIDGE ROAD
GOLDHAWK ROAD
HAMMERSMITH
KING STREET
HAMMERSMITH BRIDGE
CHISWICK
BARNES
PUTNEY
PUTNEY BRIDGE
WANDSWORTH BRIDGE
BATTERSEA PARK
BATTERSEA BRIDGE
CHELSEA BRIDGE
VAUXHALL BRIDGE
LAMBETH
LAMBETH PALACE
LAMBETH BRIDGE
WESTMINSTER BRIDGE
WATERLOO BRIDGE
WATERLOO ROAD
WATERLOO STATION
SOUTHWARK
SOUTHWARK BRIDGE
LONDON BRIDGE
BOROUGH HIGH ST.
BOROUGH
ST. THOMAS'S HOSPITAL
GUY'S HOSPITAL
BERMONDSEY
BERMONDSEY ST.
BERMONDSEY WALL
ROTHERHITHE
ROTHERHITHE TUNNEL
DEPTFORD
DEPTFORD BRIDGE
GREENWICH
GREENWICH PARK
GREENWICH OBSERVATORY
GREENWICH HOSPITAL
GREENWICH BRIDGE
GREENWICH FERRY
BLACKWALL TUNNEL
BLACKWALL
POPLAR
MILLWALL
MILLWALL DOCKS
ISLE OF DOGS
WEST INDIA DOCKS
WEST INDIA DOCK ROAD
LIMEHOUSE
LIMEHOUSE BASIN
COMMERCIAL ROAD
COMMERCIAL ROAD EAST
WHITECHAPEL
WHITECHAPEL ROAD
ALDGATE
ALDGATE EAST

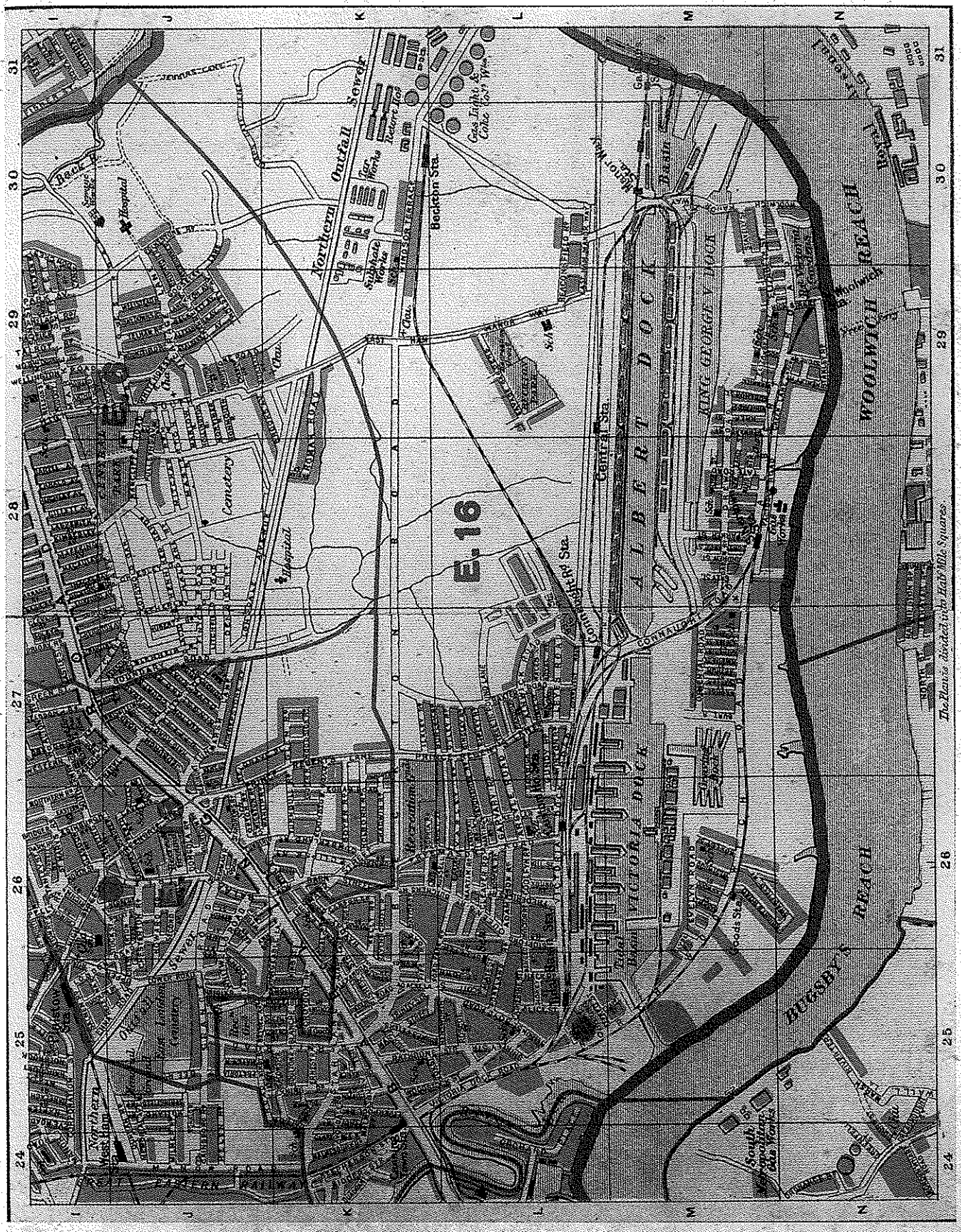
XI
De Charing Cross aux Docks de Londres


UPPER POOL
LOWER POOL
THAMES
CHARING CROSS
WHITEHALL
STRAND
FLEET STREET
LUDGATE HILL
CHEAPSIDE
CORNHILL
LEADENHALL ST.
ALDERSGATE ST.
OLD STREET
GOSWELL ROAD
HOLBORN
HIGH HOLBORN
NEW OXFORD ST.
OXFORD ST.
TOTTENHAM COURT ROAD
GRAYS INN ROAD
KINGSWAY
ALDWYCH
BLACKFRIARS ROAD
WATERLOO BRIDGE
WESTMINSTER BRIDGE
LONDON BRIDGE
SOUTHWARK BRIDGE
BLACKFRIARS BRIDGE
SOUTHWARK PARK
SOUTHWARK ROAD
OLD KENT ROAD
NEW KENT ROAD
ST. GILES HIGH ST.
ST. GILES CIRCUS
CHARING CROSS RD.
SOHO SQUARE
PORTLAND PLACE
REGENT ST.
PICCADILLY
HYDE PARK CORNER
PARK LANE
GROSVENOR PLACE
VICTORIA STREET
VICTORIA EMBANKMENT
NORTHUMBERLAND AVE.
TRAFALGAR SQUARE
ST. JAMES'S PARK
BUCKINGHAM PALACE
THE MALL
CONSTITUTION HILL
GREEN PARK
HYDE PARK
KENSINGTON GARDENS
KENSINGTON PALACE
KENSINGTON HIGH ST.
KENSINGTON ROAD
KNIGHTSBRIDGE
BROMPTON RD.
SLOANE STREET
SLOANE SQUARE
CHELSEA
CHELSEA EMBANKMENT
BATTERSEA BRIDGE
BATTERSEA PARK
BATTERSEA PARK ROAD
CHELSEA BRIDGE
VAUXHALL BRIDGE
VAUXHALL BRIDGE ROAD
MILLBANK
LAMBETH PALACE
LAMBETH PALACE ROAD
LAMBETH BRIDGE
WESTMINSTER ABBEY
WESTMINSTER HALL
HOUSES OF PARLIAMENT
WESTMINSTER PALACE
WESTMINSTER BRIDGE
ST. PAUL'S CATHEDRAL
ST. PAUL'S CHURCHYARD
ST. MARTIN'S LE GRAND
ST. BARTHOLOMEW'S HOSPITAL
ST. THOMAS'S HOSPITAL
ST. GEORGE'S HOSPITAL
ST. JAMES'S PALACE
ST. JAMES'S SQUARE
ST. JAMES'S STREET
ST. JAMES'S CHURCH
ST. JAMES'S CHURCH PICCADILLY
ST. JAMES'S PARK
ST. JAMES'S PARK STATION
ST. JAMES'S PARK LAKE
ST. JAMES'S PARK BRIDGE
ST. JAMES'S PARK ROAD

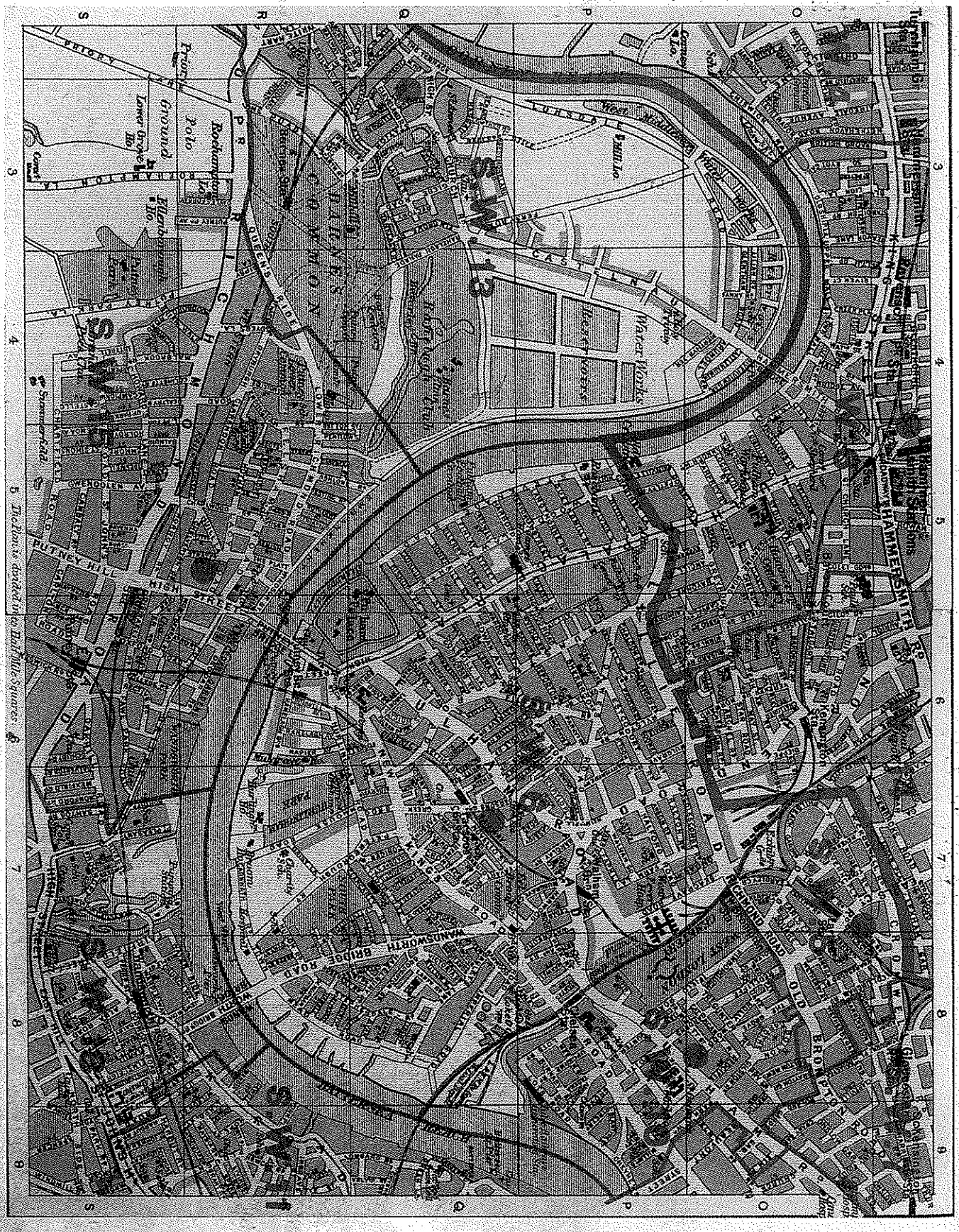
XII
East End


Limehouse Reach
Blackwall Reach
Isle of Dogs
Limehouse
Poplar
Millwall
Blackwall
Canary Wharf
Canning Town
Stratford
Bow
Mile End
Whitechapel
Commercial Road
East India Dock Road
Limehouse Causeway
West India Dock Road
Aspley Street
Broadway
Leamouth
Victoria Dock
Royal Victoria Dock
Royal Albert Dock
Woolwich Ferry Road
Woolwich Ferry
Woolwich Manor Way
Woolwich Road
Woolwich Free Ferry
Woolwich Foot Tunnel
Woolwich Arsenal
Woolwich Arsenal Station
Woolwich Arsenal Gate
Woolwich Arsenal Works
Woolwich Church
Woolwich Common
Woolwich Dockyard
Woolwich Ferry
Woolwich Free Ferry
Woolwich Foot Tunnel
Woolwich Manor Way
Woolwich Road
Woolwich Station
Woolwich Town Hall
Woolwich Works

XIII
Canning Town et North Woolwich



XIV
Barnes et Putney



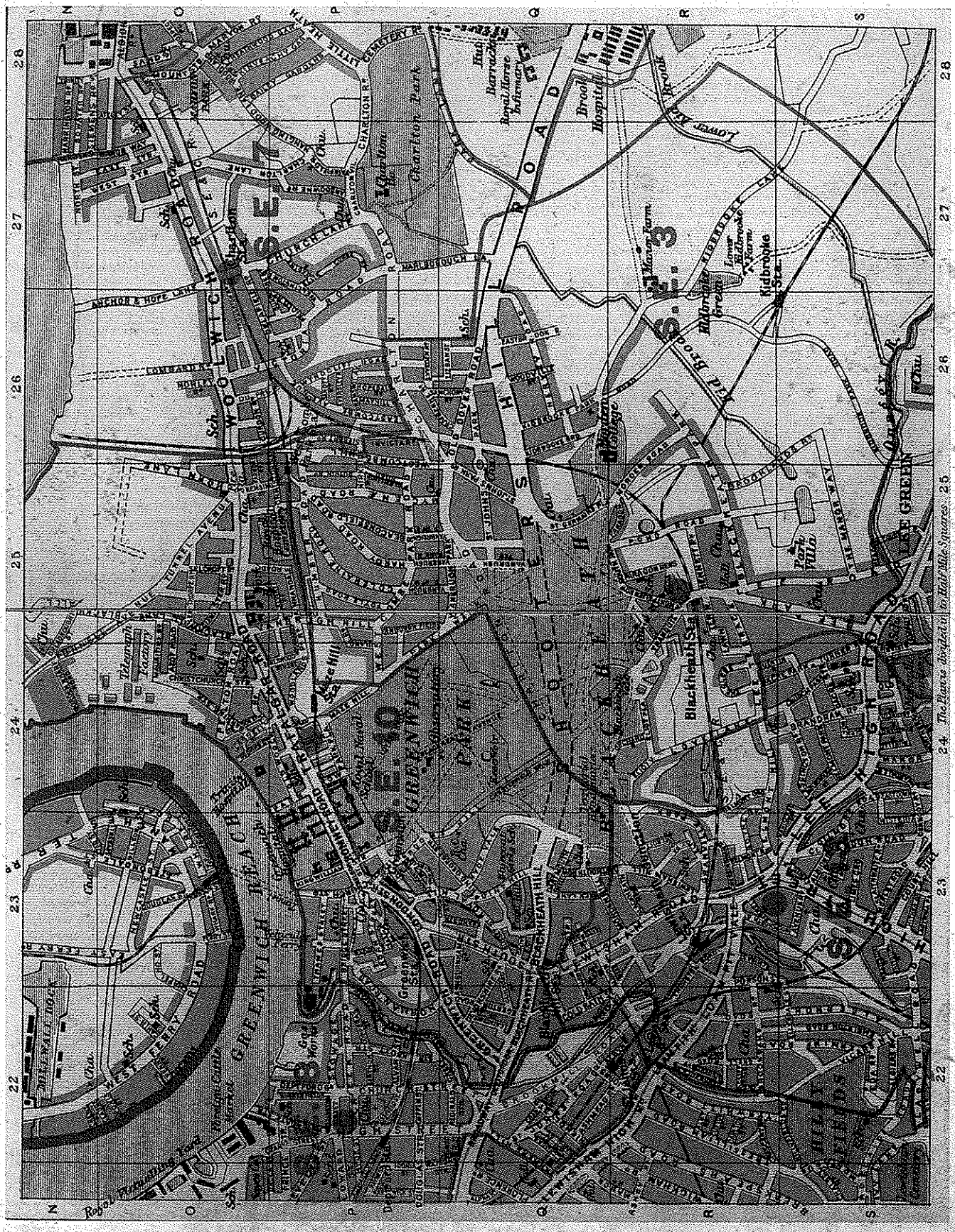
XV
Battersea et Clapham



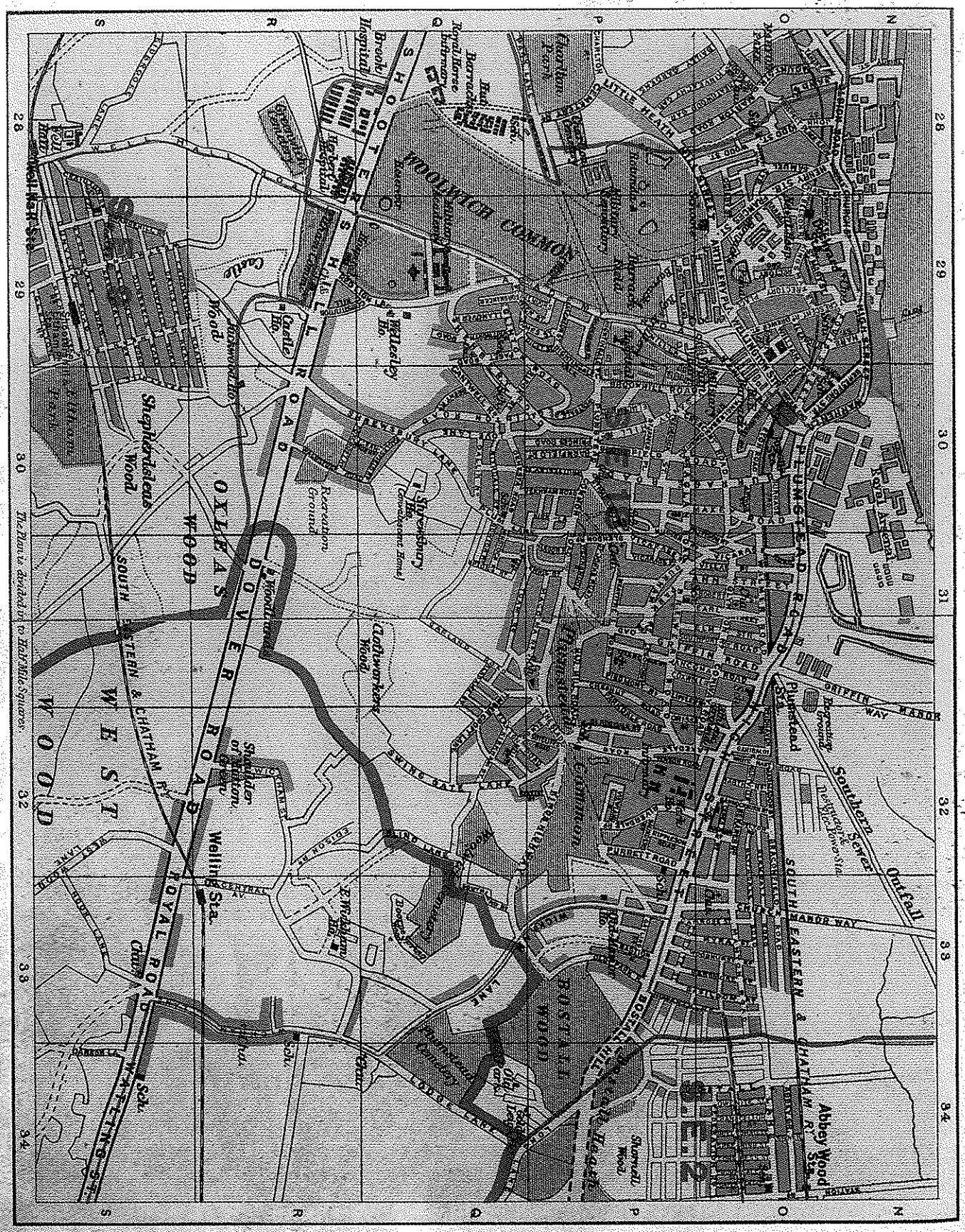
XVI
Camberwell et New Cross


CAMBERWELL ROAD
DENMARK HILL
CAMBERWELL GROVE
PECKHAM ROAD
PECKHAM HILL STREET
CAMBERWELL NEW ROAD
WALWORTH ROAD
ALBANY ROAD
OLD KENT ROAD
NEW KENT ROAD
COMMERCIAL WAY
QUEEN'S ROAD
HAVELOCK ROAD
LORDSHIP LANE
EAST DULWICH GROVE
DENMARK VILLAS
DENMARK PLACE
DENMARK ROAD
CAMBERWELL CHURCH STREET
CAMBERWELL GREEN
CAMBERWELL OLD CEMETERY
PECKHAM RYE
PECKHAM RYE COMMON
PECKHAM RYE PARK
SOUTH METROPOLITAN CEMETERY
NUNHEAD CEMETERY
NEW CROSS
NEW CROSS GATE
NEW CROSS ROAD
SURREY CANAL
SURREY CANAL ROAD
SURREY CANAL WALK
SURREY CANAL (DISUSED)
SURREY CANAL (DRY)
SURREY CANAL (FILLED IN)
SURREY CANAL (PART FILLED IN)
SURREY CANAL (PART DISUSED)
SURREY CANAL (PART DRY

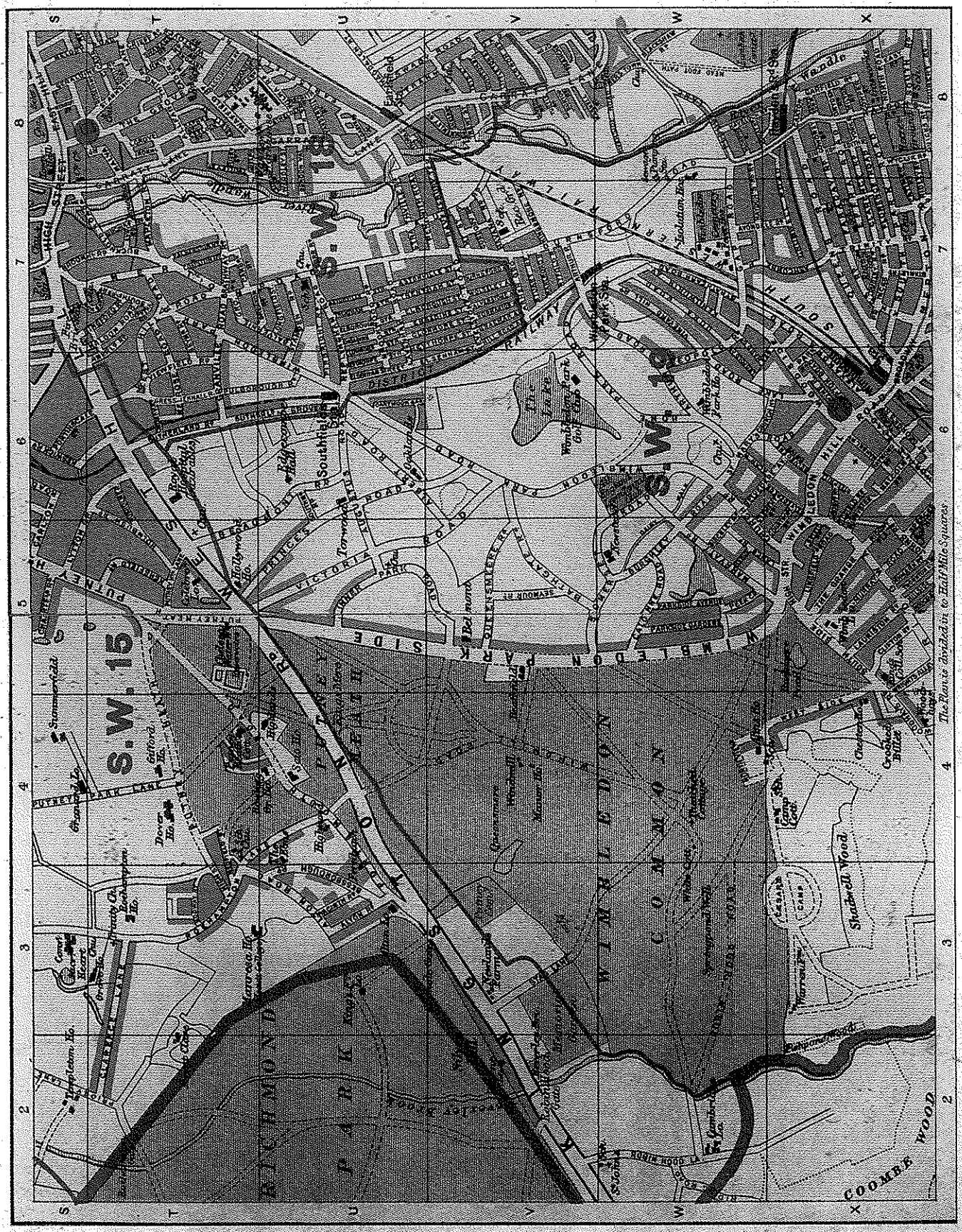
XVII
Greenwich et Charlton


GREENWICH
CHARLTON
BLACKHEATH
Greenwich Park
Charlton Park
Blackheath
Maze Hill
Park Hill
Lower Road
Woolwich Road
Shooters Hill Road
Blackheath Hill
Royal Hill
Vanbrugh Hill
Crooms Hill
Greenwich High Road
Charlton Road
Charlton Church Lane
Charlton Station
Greenwich Station
Blackheath Station
Kidbrooke Station
Kidbrooke Farm
Maze Hill Station
Ordnance Survey
Royal Observatory
Royal Hospital
Royal Naval College
Queen's House
Royal Artillery Barracks
Royal Horse Infirmary
Ranger's House
Eastern Hill
Western Hill
Hanging Wood
Maryon Wilson Park
Hare Street
Hare Street Road
Hare Street Farm
Kidbrooke Park Road
Kidbrooke Park
Kidbrooke Grove
Kidbrooke Lane
Kidbrooke Farm
Hillcrest Road
Hillcrest Estate
Hillcrest Avenue
Hillcrest Gardens
Hillcrest Close
Hillcrest Rise
Hillcrest Walk
Hillcrest Mansions
Hillcrest Court
Hillcrest Lodge
Hillcrest Terrace
Hillcrest Cottages
Hillcrest Villas
Hillcrest Place
Hillcrest Grove

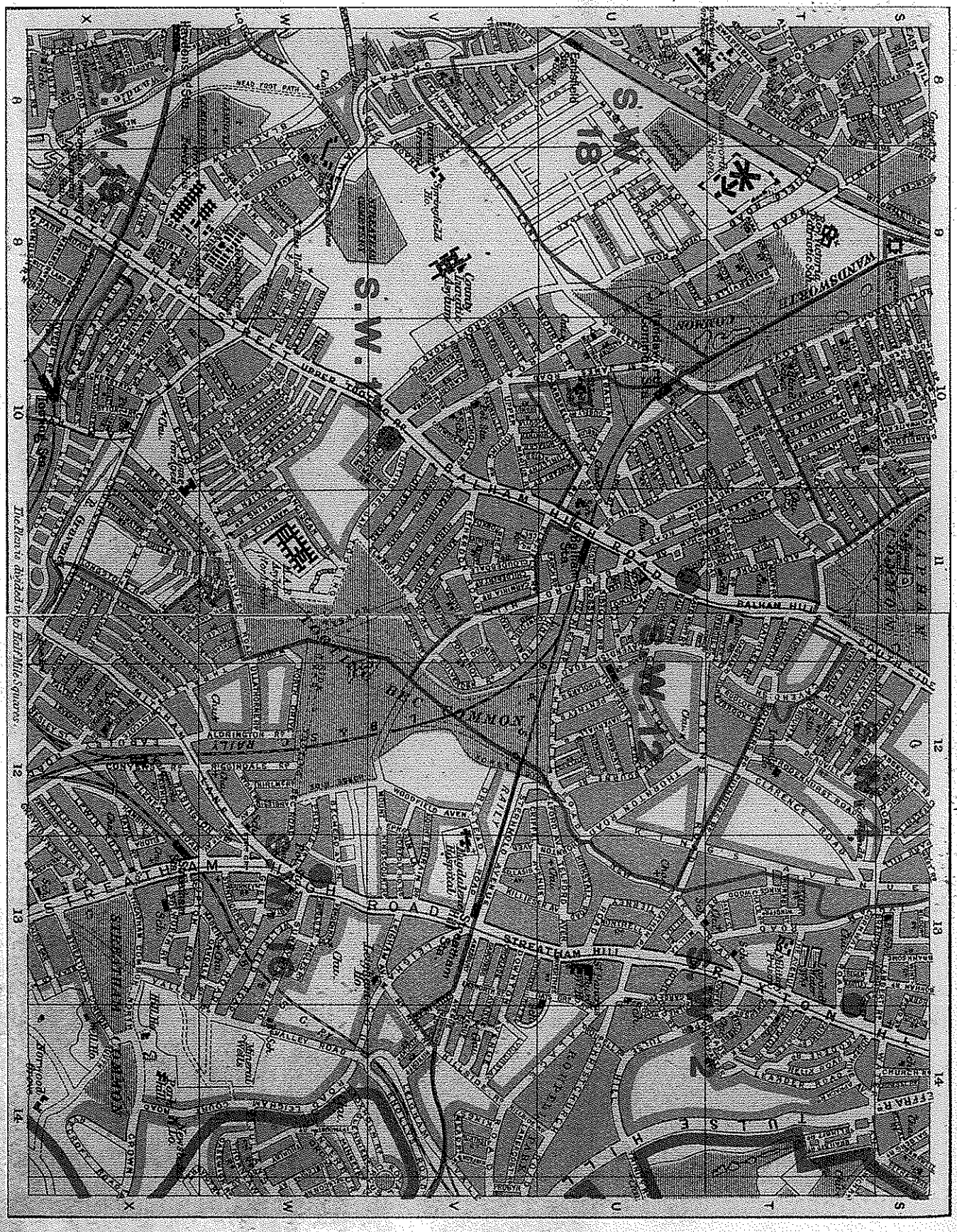
XVIII
Woolwich et Plumstead


WOOLWICH COMMON
Royal Artillery Barracks
Royal Horse Artillery Barracks
Royal Artillery Hospital
Brook Hospital
Herbert Hospital
Herbert Barracks
Herbert Gymnasium
Herbert Hospital Recreation Ground
Herbert Hospital Chapel
Herbert Hospital Officers' Mess
Herbert Hospital Officers' Quarters
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached) (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)
Herbert Hospital Officers' Quarters (Detached)

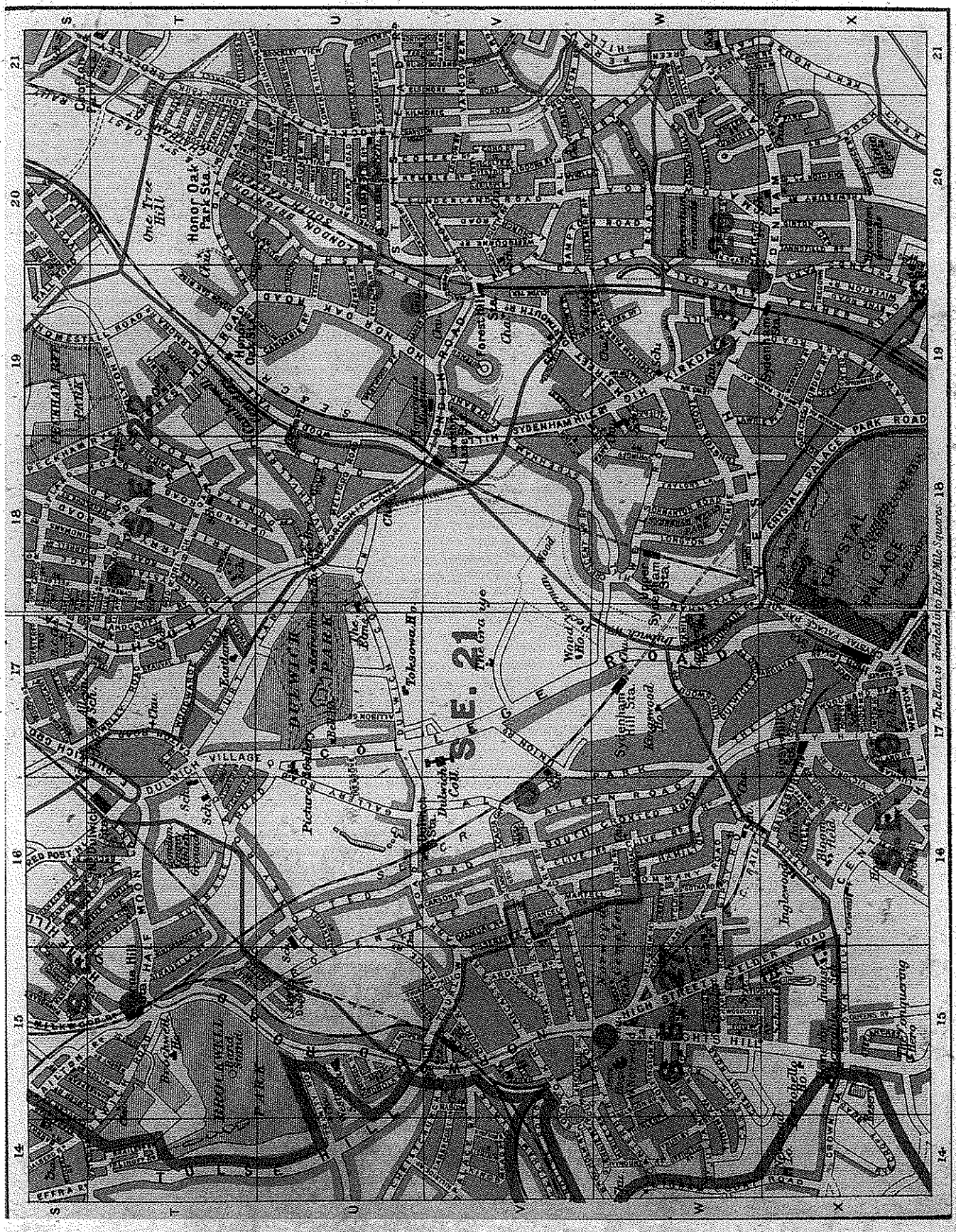
XIX
Wimbledon



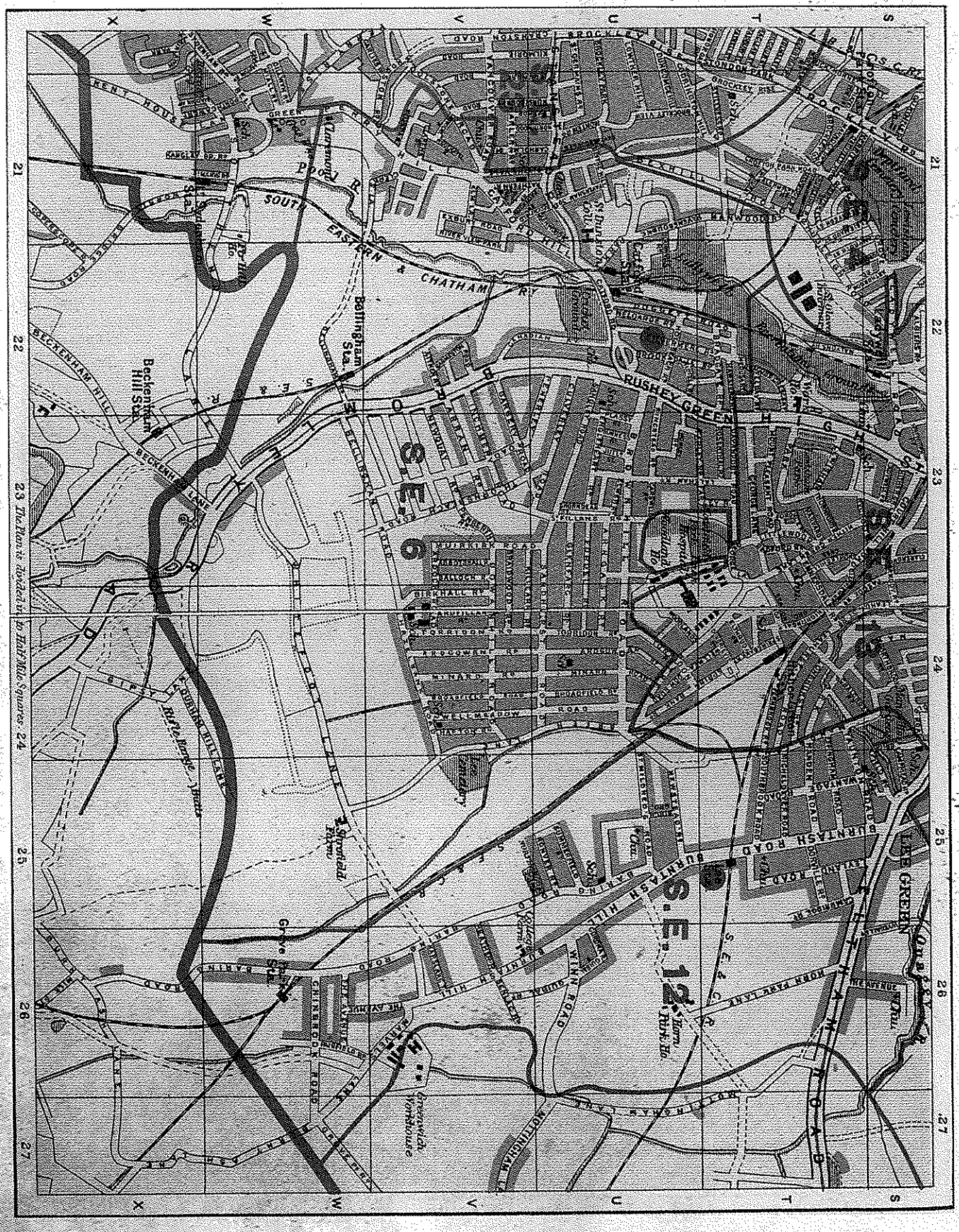
XX
Tooting et Streatham



XXI
Dulwich et Sydenham


Honor Oak Park Sta.
One Tree Hill
Forest Hill Sta.
Sydenham Hill Sta.
Dulwich Village
Dulwich Wood
Sydenham Hill
Crystal Palace Park
Penge Common
Sydenham Wood
Upper Sydenham
Lower Sydenham
Sydenham Hill Sta.
Crystal Palace Sta.
Penge East Sta.
Penge West Sta.
Anerley Sta.
Norwood Junction Sta.
Gipsy Hill Sta.
Crystal Palace
Sydenham
Forest Hill
Penge
Anerley
Norwood
Dulwich
Gipsy Hill
Upper Norwood
West Norwood
Tulse Hill
Brixton Hill
Streatham
Herne Hill
Peckham
Camberwell
Champion Hill
Denmark Hill
Grove Park
Lordship Lane
Wood Vale
Honor Oak
Honor Oak Park
Brockley
Lewisham
Catford
Bromley
Croydon
Beckenham
Norwood Cemetery
Dulwich College
Dulwich Picture Gallery
Alleyn's Coll.
Alleyn Park
Alleyn Road
Crystal Palace Parade
Crystal Palace Park Road
Sydenham Hill
Sydenham Park Road
Sydenham Rise
Kirkdale
Westwood Hill
Westwood Park
Westwood Road
Forest Hill Road
Dartmouth Road
Honor Oak Road
Brockley Rise
Brockley Road
Endwell Road
Lewisham Road
Penge Road
Anerley Road
Anerley Hill
Beckenham Road
Croydon Road
Thornton Road
Thornton Heath
Norwood High Street
Knight's Hill
Tulse Hill
Half Moon Lane
Effra Road
Effra Parade
Brixton Road
Coldharbour Lane
Loughborough Park
Loughborough Road
Herne Hill Road
Milkwood Road
Railton Road
Dog Kennel Hill
Grove Lane
Champion Park
Camberwell New Road
Camberwell Grove
Peckham Rye
Peckham Park Road
Queen's Road
Rye Lane
Nunhead Lane
Nunhead Green
Nunhead Cemetery
Nunhead Sta.
Queen's Rd. Sta.
Peckham Rye Sta.
Denmark Hill Sta.
Champion Hill Sta.
Loughborough Junction Sta.
Brixton Sta.
Herne Hill Sta.
Tulse Hill Sta.
Half Moon Lane Sta.
Gipsy Hill Sta.
Crystal Palace Sta.
Sydenham Hill Sta.
Forest Hill Sta.
Honor Oak Park Sta.
Brockley Sta.
Lewisham Sta.
Catford Sta.
Bromley Sta.
Croydon Sta.
Beckenham Sta.
Penge East Sta.
Penge West Sta.
Anerley Sta.
Norwood Junction Sta.
West Norwood Sta.
Upper Norwood

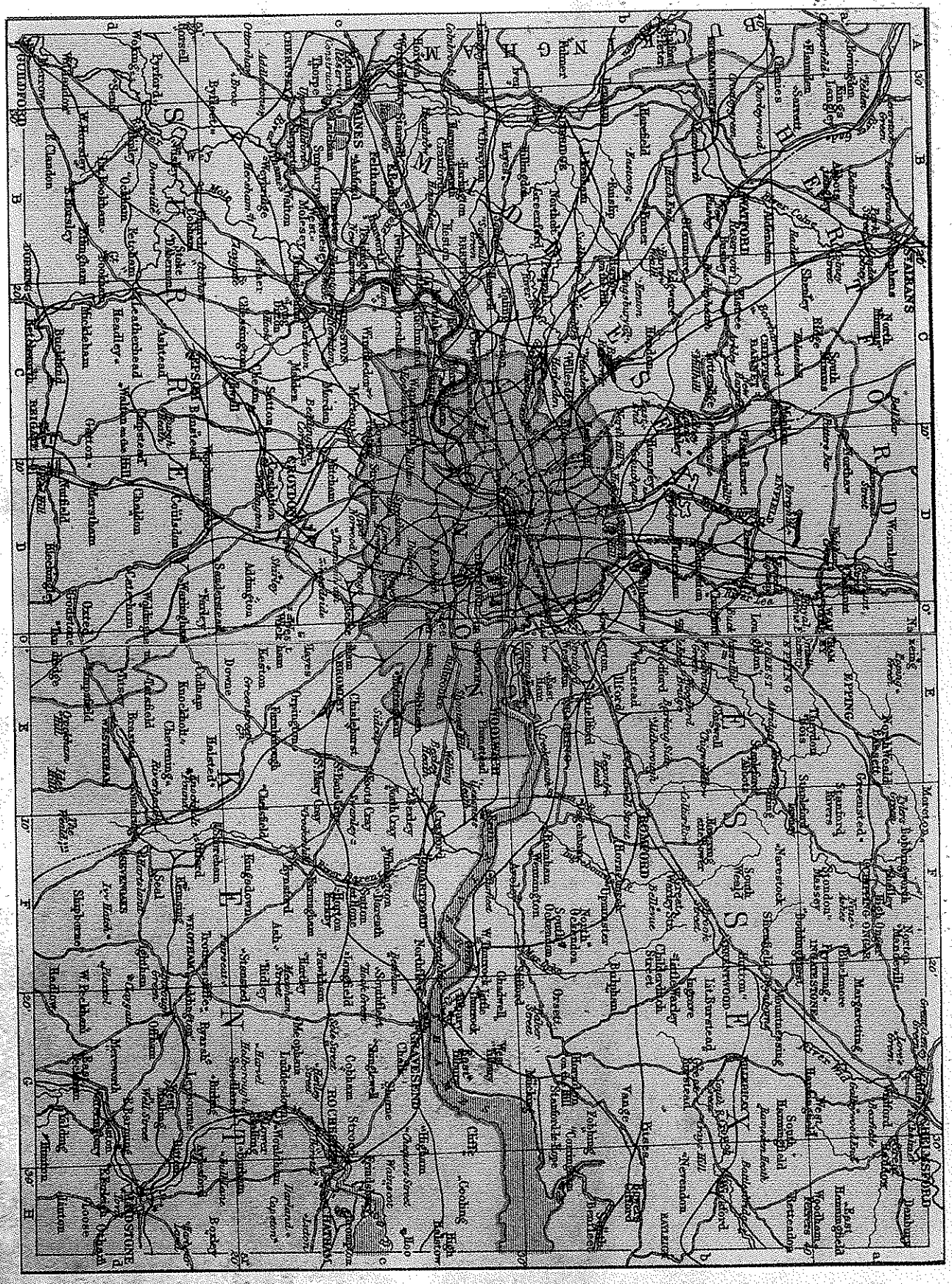
XXII
Brockley et Hither Green


BROCKLEY RISE
BROCKLEY ROAD
LONDON PARK
BROCKLEY HILL
SOUTH EASTERN & CHATHAM RY
Brockley Sta.
Brockley Lane
Brockley Cross
Brockley Rd
Brockley Station
Brockley Hall
Brockley Grove
Brockley Lodge
Brockley Ho
Brockley Rise
Brockley Park
Brockley Hill
Brockley Cemetery
Brockley Road

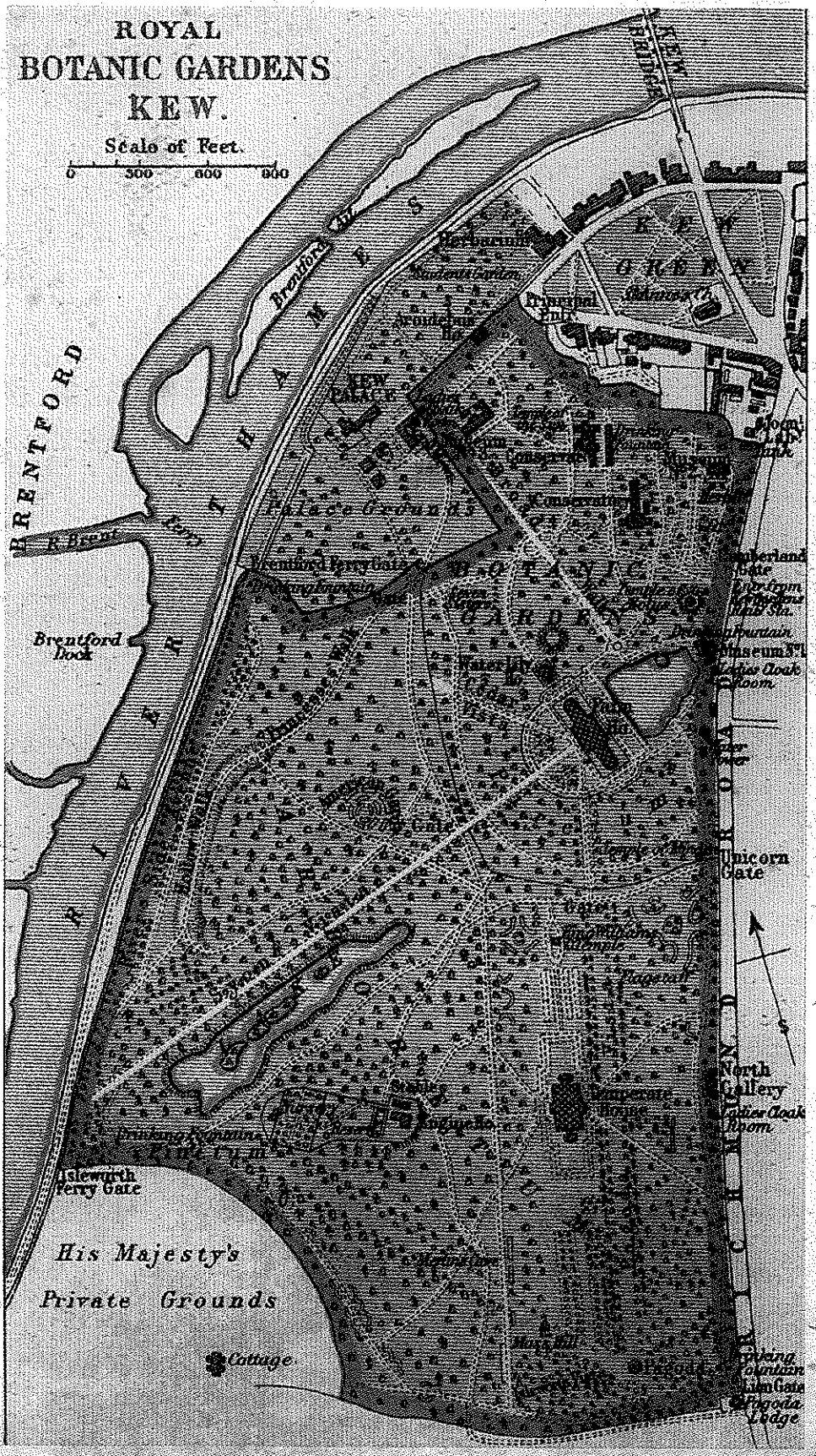
XXIII
Kew, Richmond et Kingston



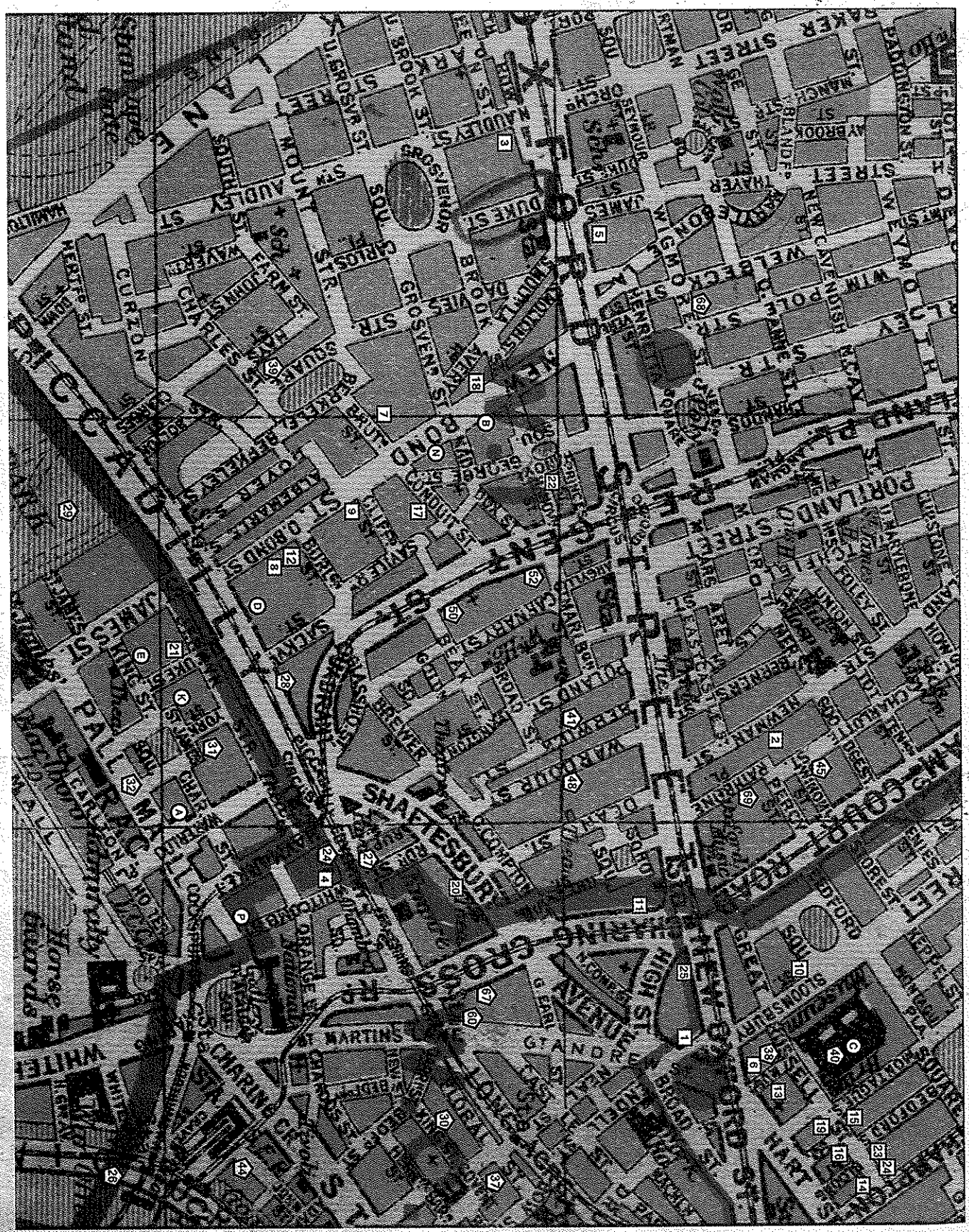
XXIV
Les environs de Londres



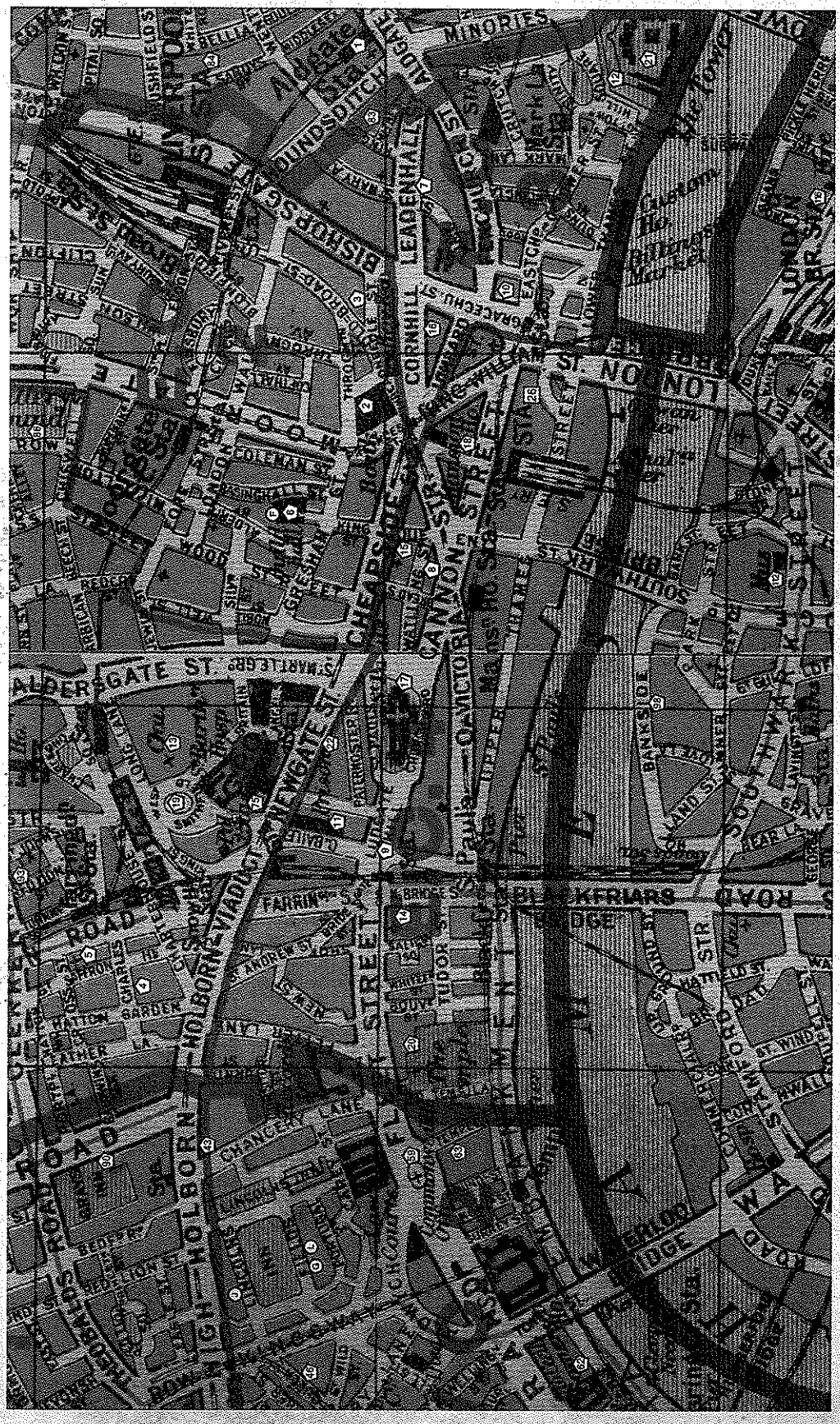
XXV
Les Jardins Botaniques Royaux de Kew



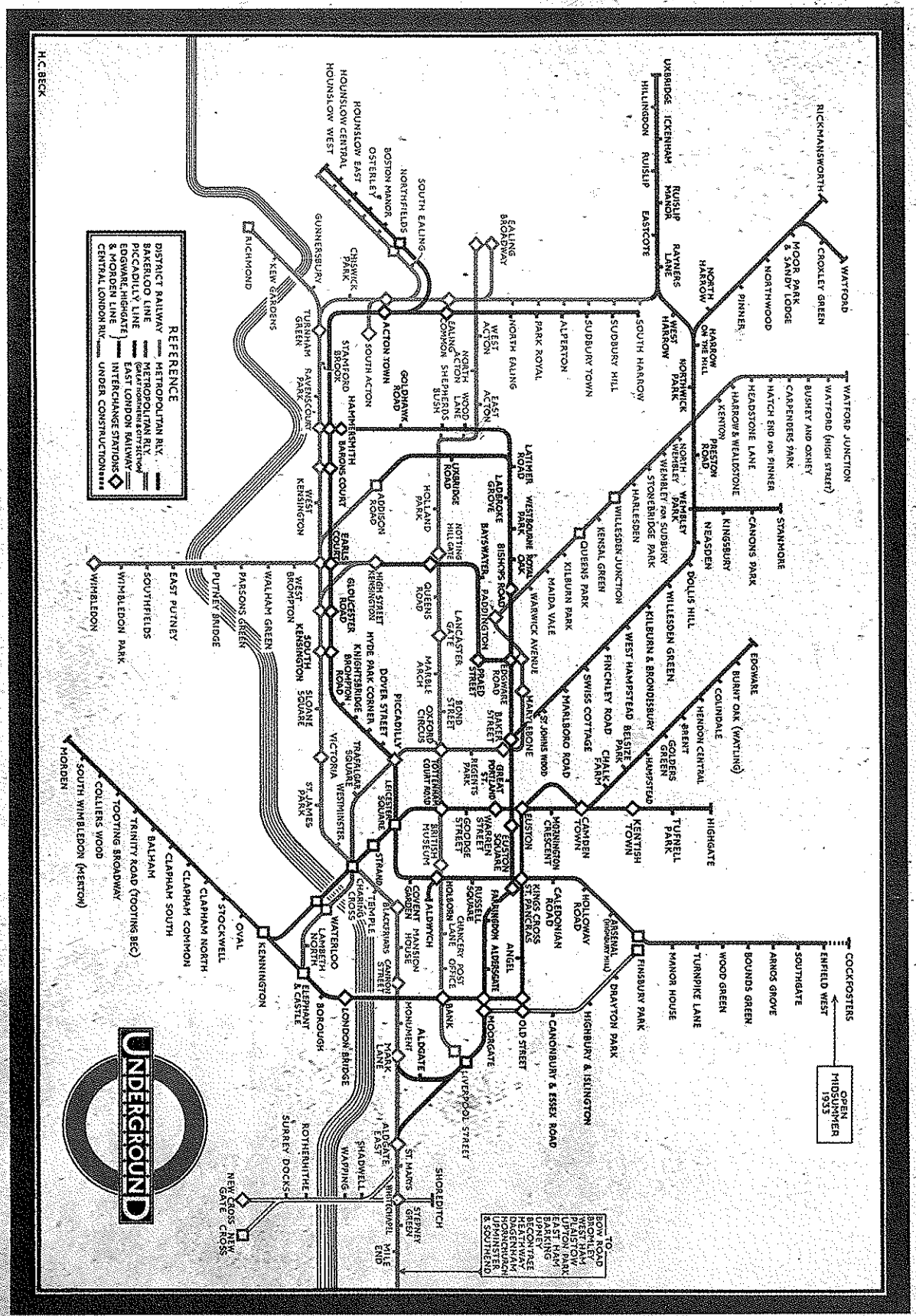
XXVI


CARNABY STREET
GREAT MARLBOROUGH STREET
REGENT STREET
OXFORD STREET
PORTLAND STREET
ST JAMES'S
ST MARTINS LANE
GRANGE
SHAFTESBURY AVENUE
HIGH HOLBORN
CHARING CROSS RD
WHITE
CRANBOURN
GREAT PORTLAND STREET

XXVII


MINORIES
LEADENHALL
CORNHILL
BISHOPSGATE
LONDON
ALDERSGATE ST.
CHEAPSIDE
CANNON STREET
ST. PAUL'S CHURCHYARD
NEWGATE
HOLBORN VIADUCT
FARRINGDON
BLACKFRIARS
BRIDGE
ROAD
CHANCERY LANE
HATTON GARDEN
COLEMAN ST.
OLD BROAD ST.
THREADNEEDLE ST.
QUEEN VICTORIA ST.
BANKSIDE

XXVI
Carte du Métro de Londres



PRIX DES LIVRES RARES DANS LES ANNÉES TRENTE

À cause de la Grande Dépression, le prix des livres rares chuta comme le reste. Un Premier Folio de Shakespeare qui s'échangeait à £13.200 en 1927, se vendait à £4.400 in 1941. Une copie de Queen Mab de Shelley, annotée par l'auteur, vendue £13.600 en 1929, ne rapportait que £1.600 en 1951!

Il subsiste quelques exceptions. Le British Museum acquit le Codex Sianaticus, une Bible du IVe siècle auprès du Gouvernement Soviétique en 1933 pour plus de 100.000 livres. Mais une telle aubaine est très improbable pour des bibliophiles de bas étage.

Quelques exemples supplémentaires de prix

Blickling Homilies : Homélies, parchemin du Xe siècle (150 pages), £11.000.

The Tickhill Psalter : Psautier. Manuscrit sur vélin parfaitement enluminé du début du XIVe siècle, £12.200 (Psaultier sur vélin enluminé du VIIIe siècle £4,600; Psautier du XIIe siècle sur vélin, £260).

Roman de la Rose : Mystique. Manuscrit sur vélin, enluminé du milieu du XIVe siècle, £1.360.

De la ruine de Bocacce : Impression de 1476 avec des gravures en taille-douce, £9.000.

De architectura de Vitruve : Impression de 1486 (première édition, quelques feuillets en fac-simile. Trois copies seulement vendues depuis 1891), £65.

Malleus maléficarum : 1494 Manuel de chasseurs de sorcières, édition imprimée à Nuremberg (un peu vermoulu, taches d'humidité), £11.

Hypnerotomachia Poliphili : 1499 Ouvrage mystique imprimé par l'imprimeur vénitien Alde Manuce avec des xylographies (450 pages), £140.

Philosophia de Cornelius Agrippa : 1533 Imprimé à Cologne. 1ère édition un peu vermoulue, £3, 15s (tachée, £2,2s).
Coran : 1555 Manuscrit sur papier enluminé, copié à la Mecque (420 pages), £50.

Discoverie of Witchcraft de Reginald Scot : 1584 Impression Lettre Noire à Londres (1ère édition, quelques taches d'humidité, £31.

Monas Hieroglyphica de John Dee : 1591 Impression (la plus ancienne connue) avec des symboles astrologiques et des diagrammes, £10, 10s.

Don Quixote de Cervantes : 1605 Imprimé à Madrid (2nd édition), £440.

Amphitheatrum Sapientiae Aeternae de Khunrath : 1609 Imprimé à Hanovre (3ème édition), dix gravures alchimiques, £5, 5s.

Triumphant Chariot of Antimony de Basil Valentine : 1678 Imprimé à Londres (avec gravures) d'un traité d'alchimie majeur, deux feuillets manquants, notes en marge et illustrations,£4, 5s.

Saducismus Triumphatus de Glanvil : 1682 Imprimé à Londres (abimé), £1, 15s.

Wonders of the Invisible world de Cotton Mather : 1693 Imprimé à Londres (2ème édition) £14 (non relié, non coupé £30).

Antiquities in Great Britain de Stukeley : 1724-6 Imprimé à Londres (avec gravures). Premier ouvrage d'érudit sur Stonehenge, 2 vols. £2, 10s.

The Magus de Francis Barrett : 1801 Grimoire, 1ère édition, Londres, £2 8s (souillé, 3s, 12d).

Hellas de Shelley : 1822 première édition retirée de la vente, £420.

Confessions of an English de De Quincey : 1822 première édition (non coupée), £205.

Strange case of Dr Jekyll and Mr Hyde de R.L. Stevenson : 1886 1ère édition (signé), £4, 5s.

Golden Bough de Frazer : 1911 Londres 3ème édition, 11 vols., £3, 12s.

Ce sont des prix de vente aux enchères, venant pour la plupart des exemplaires de Book Prices Current, recommandés aux Gardiens qui désirent avoir une idée du marché du livre d'occasion. Les grimoires du Mythe peuvent coûter beaucoup plus cher en cas de vendeur averti ou peuvent ne valoir que quelques shillings dans les bacs d'un autre qui ne connait pas leur valeur. Des exemplaires annotés par des mages peuvent valoir plus cher et ceux dont les diagrammes ont été ôtés ne sont d'aucune utilité à un sorcier, mais être précieux pour un collectionneur lambda ou cinglé.

Antiquaires bouquinistes à Londres

Cette liste fournit une sélection de « grands noms » de bouquinistes dans les années trente. Tous ont des Niveau de vie de Librairie de 3+ ou 4+, des clients et des employés respectables. Ils proposent les spécialités listées ci-dessous (1 point de Réserve dédiée pour une recherche de ce genre). Mais plusieurs d'entre eux offrent une plus vaste sélection. Ils peuvent également vendre des grimoires et des écrits d'adeptes dans l'arrière-boutique ou sous le comptoir, surtout dans une campagne Sordide ou Arabesque. Ce qui est le cas dans les nombreux établissements moins chers et plus sinistres.

Edward G. Allen & Son Ltd. (12/14 Grape St, Camden Town) Littérature anglaise ; agents de la Bibliothèque du Congrès, celles d'Harvard et de Yale.

Thos. Baker (72 Newman St, W) Théologie « anglaise et étrangère », Histoire ; fond. 1849.

B.T. Batsford Ltd. (15 North Audley St, Mayfair) Architecture, Beaux-arts et arts décoratifs ; fond. 1843.

Birrell & Garnett (30 Gerrard St, Westminster) Catalogues anciens, auteurs du XVIIIe siècle : experts en typographie et polices.

John & Edward Bumpus Ltd. (350 Oxford St, Marylebone) Livres étrangers, maîtres du XIXe siècle ; reliure, édition et lieu d'exposition.

Davis & Orioli (30 Museum St, Bloomsbury) *Incunabula*, littérature étrangère, vieux ouvrages scientifiques et médicaux, premières éditions modernes ; partenariat avec un antiquaire à Florence.

P.J. & A.E. Dobell (8 Bruton St, Westminster) Ouvrages anglais des XVII et XVIIIe siècles ; édition de recherches originales sur les auteurs de l'époque des Tudors et de la Restauration.

Dulau's (32 Old Bond St, Mayfair) Auteurs français, Histoire naturelle, botanique ; fondée en 1792 par l'Abbé Dulau, réfugié de la Terreur.

Ellis (29 New Bond St, Piccadilly) Manuscrits, raretés ; la plus vieille librairie de Londres (fond. 1728).

R. Fletcher Ltd. (9 Bloomsbury St, Bloomsbury) Premières éditions du XVIIIe siècle. Pièces de théâtre. Importante clientèle américaine.

W. & G. Foyle Ltd. (135 Charing Cross Rd, Soho) Un peu de tout ; 3.000 m2 d'espace comprenant une salle de lecture et des salles d'exposition.

E.P. Goldschmidt & Co. Ltd. (45 Old Bond St, Mayfair) Manuscrits médiévaux. Ouvrages de mathématiques, d'astronomie et de géographie des XVe et XVIe siècles.

Edward Goldston Ltd. (25 Museum St, Bloomsbury) Ouvrages orientaux, africains et étrangers. Connections avec le Continent et l'Extrême-Orient.

Grafton & Co. (51 Great Russell St, Bloomsbury) Ouvrages techniques et scientifiques, surtout sur les chemins de fers. En face du British Museum.

George Harding (64 Great Russell St, Bloomsbury) Histoire et économie britanniques.

Luzac & Co. (46 Great Russell St, Bloomsbury) Ouvrage orientaux (Proche Orient) ; fond. 1890.

Maggs Bros. (34-35 Conduit St, Westminster) Littérature et Beaux-arts. Niveau de vie 6.

Myers & Co. (102 New Bond St, Piccadilly) Manuscrits enluminés, illustrés français du XVIIIe siècle, impressions, lettres autographes, cartes.

Arthur Probsthain (41 Great Russell St, Bloomsbury) Philosophie, archéologie et art, surtout chinois, indien et japonais.

Harold Reeves (210 Shaftesbury Ave, Westminster) Littérature musicale et partitions.

James Rimell & Son Ltd. (6 Duke St, St James') Beaux-arts et arts appliqués, y compris gravures, manières noires et eaux-fortes ; fond. 1841.

Robson & Co. Ltd. (7 Hanover St, Regent Street) Shakespeare, auteurs majeurs, lettres autographes, dessins ; fournisseur de la Cour.

George Salby (65 Great Russell St, Bloomsbury) Egyptologie, archéologie, antiquités, folklore, voyages et exploration.

James Tregaskis & Son (66 Great Russell St, Bloomsbury) Reliure d'art, bibliographies, manuscrits.

Walford Brothers (6 New Oxford St, Marylebone) Topographie et généalogie ; agents de beaucoup d'acheteurs new-yorkais.

Weldon & Wesley (2 Arthur St, City) Histoire naturelle ; agents pour le Smithsonian.

CHRONOLOGIE

Cette chronologie permet de jeter un coup d'oeil rapide dans ce que dont on pourrait bien discuter à Londres, dans les conférences, soirées, ou ventes aux enchères durant les années trente. Pour le temps qu'il faisait précisément à cette époque, référez-vous à cette adresse web : - www.london-weather.eu.

1929

Assemblée privée et test des équipements du Grand Aérodrome Occidental s'ouvrant à Heath Row sur Hounslow Heath.

Alexander Fleming mène ses premiers tests cliniques de la pénicilline à l'Hopital St Mary.

Une grande exposition des Maîtres hollandais, comprenant dix Vermeer et cinquante Rembrandt, ouvre à Burlington House (4 janvier).

Robert Williams reconnu coupable (9 janvier) du meurtre du 23 Octobre 1928 perpétré sur sa petite amie, Julia Mangan dans Hyde Park. Pour sa défense, il a prétendu avoir été influencé par l'esprit vampirique de Lon Chaney. Ce qui commua sa peine en internement.

Printemps extraordinairement sec. Aucune pluie à Londres au mois de Mars.

Élections nationales ; le chef du parti travailliste Ramsay MacDonald devient Premier Ministre d'un Parlement sans majorité (5 juin).

L'Exposition aérienne internationale s'ouvre à Olympia Gardens (16 juillet).

Installation des premières cabines téléphoniques (2 décembre).

Aleister Crowley publie Magick in Theory and Practice (Lecram, Paris) et Moonchild (Mandrake Press, Paris). Il épouse Maria Ferrari de Miramar à Leipzig (16 août). Séparée de Crowley l'année suivante, elle est internée à Colney Hatch en juillet 1931.

Alexandra David-Neel publie Mystiques et Magiciens du Tibet (Plon, Paris).

Katherine Maltwood découvre le Glastonbury Zodiac.

Meilleures ventes : À l'Ouest rien de nouveau d'Erich Maria Remarque, *Dodsworth* de Sinclair Lewis, *The Art of Thinking* de Ernest Dimnet.

1930

La section psychiatrique de l'Hopital St Luke ouvre à Muswell Hill.

21 meurtres rapportés à Londres.

Le batteur de cricket australien, Don Bradman mène son pays à la victoire devant l'Angleterre avec 974 runs durant les tests.

Conférence sur le Désarmement Naval de Londres entre la France, la Grande-Bretagne, les États-Unis, le Japon et l'Italie (21 janvier-22 avril).

Des chômeurs manifestants affrontent la police à Tower Hill (6 mars).

L' exposition sur l'art italien, sponsorisée par le gouvernement fasciste ferme ses portes à Burlington House. Elle a attiré 540 000 visiteurs en moins de trois mois.(20 mars).

Le Royal Army Medical College de Millbank a été cambriolé et 50 livres rares dérobés. Dans la liste, se trouvaient une Bible arménienne datant de 1580, un certain nombre de cartes et des rapports d'opérations chirurgicales de Waterloo (10 juin).

Décès de Sir Arthur Conan Doyle (7 juillet).

Le Sunday Express de Londres publie la première rubrique astrologique (24 août) ; écrite par R.H. Naylor, elle utilise des signes solaires simplifiés.

Le dirigeable le plus grand du monde, le R-101 s'écrase lors de son premier voyage près de Beauvais, en France, tuant ses 48 passagers (5 octobre).

Crowley simule sa propre mort à la Bouche de l'Enfer à Lisbonne (Boca do Inferno) (23 septembre). Il réapparait à Berlin lors d'une exposition de ses toiles (11 octobre).

Montague Summers édite et publie une traduction de *Remigius daemonolatria* (John Rodker, London).

Dion Fortune publie *Psychic self-defense* (Rider & Co., London).

Le journal Le Communiste démarre sa publication à Tabernacle Street.

Sous le pseudonyme '*Inquire Within*,' l'ancienne dirigeante de *Stella Matutina* Christina Stoddart révèle une conspiration occulte des Illuminati dans *Light-Bearers of Darkness* (Boswell Print. & Pub. Co., London).

Meilleures ventes : *Angel Pavement* de J.B. Priestley, *Rogue Herries* de Hugh Walpole, Le livre de San Michele d'Axel Munthe, Esquisse de l'Histoire universelle de H.G. Wells.

1931

John Logie Baird effectue sa première transmission télévisuelle du Derby.

Les plus grands immeubles commerciaux et publics sont à présent illuminés.

John Gielgud joue pour la première fois Le Roi Lear au Old Vic.

Le tremblement maritime Dogger Bank (6 juin) démolit les bâtiments et clochers du Yorkshire et de l'East Anglia. Il a également fait tomber la tête du mannequin de cire, Dr Crippen au Musée de Mme Tussaud.

MacDonald démissionne, puis est à nouveau réélu pour former un gouvernement national de coalition avec le parti conservateur et le parti travailliste (24 août). Il est expulsé du parti travailliste.

La Grande-Bretagne abandonne l'étalon-or et dévalue la livre (20 septembre).

Gandhi visite Londres (12 septembre-5 décembre).

La petite Vera Page, âgée de 10 ans est retrouvée violée et étranglée dans les buissons à Addison Road (16 décembre). Sir Bernard Spilsbury enquête et la Police interroge des milliers de personnes sans inculper qui que ce soit.

Ethel Boole Voynich distribue des photostats du manuscrits de Voynich pour choisir des érudits.

Meilleures ventes : La terre chinoise de Pearl S. Buck, *Shadows on the Rock* de Willa Cather, *Maid in waiting* de John Galsworthy, *Contract Bridge Blue Book* de Ely Culbertson.

1932

Le chômage à Londres atteint un pic à 13,7%.

Les stations de métro de Down Street et de York Road ferment.

Sir Oswald Mosley fonde L'Union Fasciste Britannique (« Chemises noires »).

Un théâtre en plein air ouvre à Regent's Park; sa première saison complète en 1933 comprend Comme vous voudrez, la Tempête et le Songe d'une nuit d'été.

Le siège de la BBC ouvre à Broadcasting House, Portland Place (1 mai). La première transmission télévisuelle y a lieu (22 août). Le programme BBC Empire en ondes courtes commence (19 décembre). Le Roi George V prononce ses premiers vœux de Noël à la radio.

La célèbre femme du monde, Elvira Dolores Barney abat son amant, revendeur de drogues, Michael Scott Stephen, d'un coup de feu (30 mai). Elle est acquittée.

Un vague de chaleur (19-20 août) fait monter la température de la capitale à 36°C.

Le Musée de cire de Rogers à Southwark a été brièvement fermé par la Police suite à de nombreuses protestations (19-30 septembre).

La Manifestation contre la Faim provoque un déploiement policier et trois jours d'émeutes dans Hyde Park; 75 blessés (27-30 octobre).

Les bibliothèques of Lothian organisent une vente aux enchères à New York (27-28 janvier)pour un total de £119 000.

Enchères de Sotheby's : la collection Batty de manuscrits occidentaux (7 juin) et la bibliothèque et collection d'art de Thomas Carlyle (13 juin).

Meilleures ventes : Les fils de Wang Lung de Pearl S. Buck, *Inheritance* de Phyllis Bentley.

1933

Plusieurs autorités organisatrices de transport régional se rassemblent pour former le London Passenger Transport Board ("Transports londoniens").

La station de métro du British Museum est fermée.

L'aéroport de Gatwick s'ouvre aux vols commerciaux.

Sandy's sur Oxenden Street à Soho devient le premier "sandwich bar" de Londres.

La Tempête du siècle enfouit les îles britanniques sous la neige (plusieurs cm à Londres. 23-25 février).

Le Lt Norman Baillie-Stewart passe en cour martiale pour avoir vendu des informations à l'Allemagne nazie (29 mars). Il est emprisonné à la Tour jusqu'en 1937.

Un feu se déclare au Rum Quay sur les Docks de West India. Il se propage sur la moitié de la Tamise et détruit environ 3 700 litres de rhum (21-25 avril).

Un train déraille à Raynes Park dans le sud de Londres et cause cinq morts (25 mai).

Le président Roosevelt torpille la Conférence Économique de Londres en refusant de réévaluer le dollar par rapport au franc et à la livre.

Première représentation de la Charterhouse Suite pour cordes, de Ralph Vaughan Williams à Queen's Hall (21 octobre).

Les libraires Maggs Bros négocie l'achat pour le British Museum, du *Codex sinaiticus* (une Bible du IVe siècle) appartenant au gouvernement soviétique. Le prix est de £100 000.

Les premiers autodafés nazis de livres se produisent à Berlin et dans d'autres villes (5 mai).

Sotheby's met aux enchères la seconde partie de la collection Batty (9 mai).

La bibliothèque du défunt Comte de Rosebery est vendue par Sotheby's (26-30 juin). Le record est détenu par la vente d'un Premier folio (£14 500) et plus tard d'un *Napoleonica* (24 juillet), suivi par la bibliothèque de l'Impératrice Marie-Louise (26 juillet).

La Société britannique des radiesthésistes est fondée.

Meilleures ventes : *Ann Vickers* de Sinclair Lewis, Le Maître de Jalna de Mazo de la Roche, *British Agent* de R.H. Bruce Lockhart.

1934

La station de métro de Brompton Road est fermée.

Le critique Herbert Read déménage à Hampstead et entame la popularisation de la scène artistique des Modernistes (Barbara Hepworth, Ben Nicholson, Henry Moore, etc.).

Alfred Hitchcock tourne «L'homme qui en savait trop» pour les studios de la Gaumont-British Pictures à Lime Grove, Shepherd's Bush.

Une vague de pickpockets entraîne une présence accrue de voitures de police équipées de radio.

Charles Laughton joue Prospero dans la Tempête au Sadler's Wells Theatre.

Le compositeur Sir Edward Elgar décède (23 février).

Plus de 5 cm de pluie tombent sur Londres en un jour (18 juillet).

Les Jeux de l'Empire britannique se déroulent au White City Stadium au Nord de Shepherd's Bush (4-11 août). Les femmes y sont représentées (athlétisme,natation, plongeon).

Une explosion dans la mine de charbon de Gresford près de Wrexham, au Pays de Galles tue 266 mineurs (22 septembre).

Des nappes de brouillard suffoquant recouvrent Londres (20 novembre).

Antony Mancini est acquitté pour le second Meurtre de la malle de Brighton (14 décembre). Le premier meurtre (17 juin) reste irrésolu.

Crowley perd son procès en diffamation (Crowley v. Constable & Co.) contre Nina Hamnett (la "Reine de Bohème"). Elle l'accusait de magie noire dans son livre de 1932, *Laughing Torso*. Il se déclare en faillite.

Elliott O'Donnell publie «Cultes étranges et sociétés secrètes dans le Londres moderne» (Philip Allan & Co., London).

Les Nazis interdisent la possession ou la publication de livres ou de magazines d'astrologie en Allemagne.

Un tremblement de terre dans le Yorkshire tue l'archéologue et épigraphiste Sir Amery Wendy-Smith, auteur d'une traduction supposée des Fragments de G'harne.

Le « traducteur » excentrique et occultiste Joachim Feery meurt en Allemagne.

Sotheby's met aux enchères la collection de manuscrits occultes et de livres d'alchimie du banquier parisien Lionel Hauser (16-19 avril).

La « Surgeon's photo » du Monstre du Loch Ness est publiée dans le Daily's mail (21 avril).

Meilleures ventes : *Goodbye Mr Chips* de James Hilton, Sept contes gothiques de Isak Dinesen (Karen Blixen), Un aventurier au Brésil de Peter Fleming.

1935

Alfred Hitchcock tourne «Les 39 marches» à Lime Grove.

Deux jambes masculines sectionnées sont retrouvées sous le siège d'un train à Waterloo Station (25 février). La victime et son meurtrier restent inconnus.

La chambre forte de l'aérodrome de Croydon est cambriolée. On y dérobe trois boites de lingots d'or (6 mars). Le gang Sabini est impliqué mais on ne retrouve jamais les £80 000 d'or.

Le Laboratoire des Sciences légales ouvre à l'Académie de Police de Hendon (10 avril).

Le Jubilé d'argent du roi George V est célébré le 6 mai, devant une foule d'environ 70 000 personnes à Londres devant le Palais de Buckingham et à la parade.

Le blizzard dépose 10 à 12 cm de neige sur le Nord du pays. La neige tombe aussi à Londres (16-17 mai).

Dans le Dorset, T.E. Lawrence "d'Arabie" se tue dans un accident de moto (19 mai).

Élections nationales. Le chef du parti conservateur, Stanley Baldwin devient Premier ministre du Gouvernement (7 juin).

L'entrepôt de caoutchouc sur Colonial Wharf dans Wapping High Street brûle durant quatre jours (27 septembre-1 octobre), combattu par des pompiers en bateaux.

La pièce de T.S. Eliot, «Meurtre dans la cathédrale» débute au Mercury Theatre à Notting Hill (1 novembre) pour 180 représentations.

Penguin Books lance la première gamme de livres de poche à grande échelle avec un prix public de 6d par livre.

La demande pour les éditions enluminées de Blake augmente brutalement («Les chants d'Innocence» se vend à £1 050 ; *Book of Thel* à £450).

Dion Fortune publie The Mystical Qabalah (Ernest Benn, London).

Meilleures ventes : *Heaven's my destination* de Thornton Wilder, Horizon perdu de James Hilton, Les sept piliers de la Sagesse de T.E. Lawrence, *North to the Orient* d'Anne Morrow Lindbergh.

1936

Le Musée Impérial de la Guerre est déplacé dans des immeubles abandonnés de Bedlam à Lambeth.

Des excavations pratiquées dans les anciennes douves de la Tour de Londres débutent. On y découvrira deux squelettes de lion en 1937.

Noel Coward présente six courtes pièces en une semaine au Phoenix Theatre (9-13 janvier).

Le roi George V décède et son fils lui succède sous le nom d'Edward VIII (20 janvier). Durant la procession funéraire, la Couronne impériale d'apparat tombe du cercueil dans le caniveau à New Palace Yard. Pour pouvoir épouser Wallis Simpson, divorcée, Edward abdique (11 décembre). Son frère devient alors le roi George VI.

L'esclavagiste letton, Max Kassel est tué d'un coup de feu dans Soho (24 janvier). Un évadé de l'Ile du Diable, Roger Marcel Vernon, est soupçonné mais expulsé vers la France (4 février).

La France, la Grande-Bretagne et les États-Unis signent le Second Traité naval de Londres (25 mars), concluant ainsi la Seconde Conférence sur le Désarmement naval. Le Japon et l'Italie refusent de signer.

Un terminal circulaire en forme de ruche entre en fonction à l'aéroport de Gatwick (17 mai). Le tarif pour aller à Paris par la British Allied Airways est de £4, 5s, ce qui inclut le billet de train en première classe depuis Victoria Station.

Salvador Dali en tenue de plongée manque suffoquer au milieu de sa conférence sur le sujet 'Fantômes Paranoïaques Authentiques' (1 juillet) à la Convention Surréaliste Internationale se tenant dans les Galeries New Burlington à Londres.

Le grand joueur de tennis Fred Perry gagne Wimbledon pour l'Angleterre devant l'Allemand Gottfried von Cramm (3 juillet).

L'Irlandais Jerome Brannigan tente d'assassiner le roi Edward VIII à Constitution Hill, Londres (16 juillet).

La "Bataille de Cable Street" (4 octobre) oppose 300 000 militants anti-fascistes, anarchistes, communistes et juifs contre 10 000 policiers qui tentaient d'escorter une marche de l'Union Fasciste Britannique à travers l'East end. Il y a 100 blessés et l'Union Fasciste redirige la marche vers Hyde Park.

Le Crystal Palace brûle entièrement à Sydenham (30 novembre). Le laboratoire de recherche télévisuelle de Baird est détruit dans l'incendie.

Le libraire berlinois et occultiste, Eugen Grosche, alias. "Gregor A. Gregorius," chef de la *Fraternitas Saturnii*, s'enfuit vers la Suisse après la confiscation de son stock et de son commerce par la Gestapo.

Sotheby's met aux enchères les manuscrits et les lettres de John Keats (4 mai), ce qui rapporte £9 376.

John Maynard Keynes acquiert les journaux alchimiques et les carnets occultes de Newton aux enchères de Sotheby's pour la somme de £9 030, 10s (13 juillet).

Meilleures ventes : Autant en emporte le vent de Margaret Mitchell, Cela ne peut arriver ici de Sinclair Lewis, *The Thinking Reed* de Rebecca West, la Paix des Profondeurs d'Aldous Huxley, L'Homme cet inconnu d'Alexis Carrel.

1937

Une crue majeure de la River Ouse noie les marais de l'East Anglia (16-27 mars).

Laurence Olivier joue pour la première fois Macbeth à l'Old Vic. Vivien Leigh interprète Titania dans une production de Noël du Songe d'une nuit d'été.

Le marchand d'art millionnaire le Baron Joseph Duveen, dote une nouvelle galerie à la Tate.

Margot Fonteyn danse dans le ballet « Les patineurs » de Giacomo Meyerbeer, pour la première au Sadler's Wells Theatre (16 février).

Deux trains de passagers entrent en collision à Battersea Park dans le sud de Londres, faisant 10 morts et 17 blessés (2 avril).

Couronnement du roi George VI (12 mai); Baldwin fait Comte Baldwin de Bewdley, démissionne; Neville Chamberlain devient Premier Ministre (28 mai).

999 commence à fonctionner en tant que service d'urgence à Londres (30 juin).

Des pluies torrentielles s'abattent sur Londres. Il en tombe jusqu'à 10 cm près de Croydon (13 août).

Trois cambrioleurs masqués s'emparent de £18 800 de joaillerie dans deux maisons de Mayfair, arme au poing (9 novembre).

Le pire « fog » londonien depuis 1904 (26-27 décembre).

Israel Regardie publie *Account of the Teachings, Rites and Ceremonies of the Order of the Golden Dawn* (Aries Press, Chicago), révélant ainsi les secrets de l'Ordre.

Sotheby's met aux enchères l'impressionnante bibliothèque d'Anton Mensing d'Amsterdam en deux grandes séances totalisant £29 600.

Les nazis interdisent les sociétés secrètes, les Francs-maçons, les organisations occultes et certaines sectes religieuses. Le contenu de leurs bibliothèques est confisqué.

Le chasseur de fantômes, Harry Price s'installe dans la « Maison la plus hantée d'Angleterre », le Presbytère de Borley dans l'Essex.

Meilleures ventes : Des souris et des hommes de John Steinbeck, Les Années de Virginia Woolf, La Citadelle de A.J. Cronin, La mousson de Louis Bromfield, Comment se faire des amis de Dale Carnegie.

1938

Alfred Hitchcock tourne « Une femme disparaît » aux studios Gainsborough de Poole Street à Islington.

Alec Guinness joue Hamlet en costume moderne à l'Old Vic.

La station de métro St Mary à Whitechapel est fermée.

Des bagarres de rues en série dans Soho et Finsbury entre le gang du West End de McCausland et le gang Sabini éclatent avec comme enjeu le marché des rackets.

Des enfants des écoles britanniques reçoivent des masques à gaz (3 janvier).

Le premier one-man show de René Magritte débute à la London Gallery de Cork Street (1 avril).

Six personnes sont tuées dans une collision entre un train de la Circle Line et un train de la District Line, entre les stations de Charing Cross et de Temple (17 mai) à cause d'un problème de signalisation. Une collision antérieure (10 mars) sur la Northern line avait fait douze blessés pour les mêmes causes.

Le Guernica de Picasso arrive à la Galerie d'art de Whitechapel pour une exposition.(30 septembre).

Plus de dix cm de neige s'accumulent en une semaine sur Londres (17-26 décembre).

Sotheby's vend la bibliothèque de la Ham house, Surrey (hantée). Des ouvrages médicaux surtout, comprenant 12 Caxton (imprimeur XVe siècle). Gain : £38 290 (30-31 mai).

Sotheby's met aux enchères la bibliothèque du banquier américain, M.L. Schiff (6-8 décembre) et en tire £51 480.

Crowley commence à travailler sur son Livre de Thoth, un jeu de Tarot.

Mme Mary Carpenter s'enflamme spontanément face à son mari et ses enfants durant une croisière sur les Norfolk Broads (réseau de lacs) (29 juillet).

Dorothy Clutterbuck et la Confrérie de Crotone fondent le Premier Théâtre Rosicrucien d'Angleterre dans le région de New Forest.

Meilleures ventes : *My Son, My Son!* d'Howard Spring, Rebecca de Daphné du Maurier, Madame Curie d'Eve Curie.

1939

La population du Grand Londres atteint les 8,6 millions (le comté de Londres 4 millions).

La station de Lord est fermée et celles de St. John's Wood et de Swiss Cottage sont ouvertes.

L'entrée de la caverne de Jack Cade est redécouverte dans Blackheath.

L'IRA lance une vague d'attentats dans Londres et d'autres villes (16 janvier). Résultats au bout de 13 mois : 300 explosions, 7 morts, 96 blessés. La protection des stations de métro, des installations électriques et les immeubles gouvernementaux augmente. La Police arrête 55 des 58 terroristes de l'IRA à Londres.

15 cm de pluie et de neige tombent, aprés des bourrasques sur la Mer du Nord. (25-26 janvier).

Le Presbytère de Borley brûle entièrement (27 mars), une année tout juste après la prédiction d'un esprit du nom de *Sunex Amures*, le menaçant de destruction lors d'une séance de spiritisme à Streatham.

John Gielgud joue le premier rôle et dirige Hamlet, lors du dernier spectacle avant la destruction programmée du Lyceum Theatre (28 juin) qui sera repoussée à cause de la guerre.

James Joyce publie *Finnegans Wake* (Faber & Faber, London).

La Seconde Guerre Mondiale commence (3 septembre).

Meilleures ventes : Les Raisins de la Colère de John Steinbeck, Terre des hommes d'Antoine de St Exupéry, *Inside Asia* de John Gunther, *Mein Kampf* d'Adolf Hitler.



Index des emplacements

Comment utiliser cet Index

Les emplacements dans Londres, comme les gares, les rues et les bâtiments importants, déjà indiqués sur les gravures correspondantes, ont seulement des références de coordonnées. Ceux ayant un intérêt particulier pour le jeu (les bibliothèques, librairies, ventes aux enchères) ont des symboles particuliers □ et ○, ainsi qu'un nombre correspondant et le nom des gravures XXVI et XXVII pour les rendre plus faciles à localiser.

Un symbole supplémentaire - ⬠ - a été ajouté sur certaines gravures pour indiquer les endroits ayant une signification occulte particulière, mentionnée dans le *Liber Fumo* (Book of Smoke) : *Le guide Occulte de Londres* d'Auguste Darcy (décédé) que nous vous recommandons.

Emplacements généraux

Apollo Gardens	XX,13U
Barnet	XXIV,Db
Bedlam	XXIV,Ec
Bermondsey	XVI,19O
Bethnal Green	XI,18J
Blackheath	XVII,24R
Bloomsbury	X,13K
Bond Street	X.12L
Brick Lane	XI,18J
Buckingham Palace	X,12M
Café de Paris, Cvntry. St.	X,13L
Camberwell	XVI,16Q
Camden Town	VI.12H
Charing Cross Road	XI,13L
Cheapside	XI,16K
Chelsea	XV,10O
Clapham Common	XV,11S
Clerkenwell	XI,15J
Constitution Hill	X,11M
Covent Garden	X,13L
Crouch End	XXIV,Db
Crystal Palace	XXI,18X
Dockyards	XI,18L
Edgware Road	X,9J
Elephant and Castle	XVI,15N
Embankment	XI,13M
Forest Hill	XXI,19V
Green Park	X,12M
Greenwich Park	XVII,24Q
Hackney	VII,19G
Hampstead	VI,10F
Highgate	VI,11E
Highgate Cemetary	VI,11D
Houses of Parliament	XI,13N
Hyde Park	X,10L
Isle of Dogs	XII,22N
Islington	VII,15H
Kensington	X,8N
King's Cross Station	XI,13I
Knightsbridge	X,10M
Leicester Square	X,13L
Limehouse	XII,21L
Liverpool Street Station	XI,17K
Marylebone	X,10J
Mayfair	X,11L
Notting Hill	IX,7L
Old Nichol Rookery, Bthnl Grn	XI,18J
Oxford Street	X,12K
Pelgrane Press, Brmlls Rd.	XV,12R
Piccadilly Circus	X,12L
Poplar	XII,23L
Primrose Hill	VI,10H
Regent's Park	VI,11I
Regent Street	X,12K
Roger's Wax Museum	XI,16M
Scotland Yard	X,13M
Seven Dials	X,13K
Shoreditch	XI,18J
Smithfield Market	XI,15K
Soho	X,13K
Southwark	XI,15M
Stepney	XII,20J
Strand	XI,14L
Tothill	X,13M
Tower of London	XI,17L
Trafalgar Square	XI,13L
Victoria Park	VIII,21H
Wapping	XII,19M
West End	X
Westminster	X,13M
Westminster Abbey	X,13N
Whitechapel	XII,19K

Librairies

Edward G. Allen & Son Ltd	XXVI
Thos. Baker	XXVI
B.T. Batsford Ltd.	XXVI
Birrell & Garnett	XXVI
John & Edward Bumpus Ltd.	XXVI
Davis & Orioli	XXVI
P.J. & A.E. Dobell	XXVI
Dulau's	XXVI
Ellis	XXVI
R. Fletcher Ltd.	XXVI
W. & G. Foyle Ltd.	XXVI
E.P. Goldschmidt	XXVI
Edward Goldston Ltd	XXVI
Grafton & Co.	XXVI
George Harding.	XXVI
Luzac & Co.	XXVI
Maggs Bros.	XXVI
Myers & Co.	XXVI
Arthur Probsthain	XXVI
Harold Reeves	XXVI
James Rimell & Son Ltd.	XXVI
Robson & Co. Ltd.	XXVI
George Salby.	XXVI
James Tregaskis & Son.	XXVI
Walford Brothers	XXVI
Weldon & Wesley	XXVII

Bibliothèques & Ventes aux enchères

A.	Athenaeum Club	XXVI
B.	Bonham's Auction House	XXVI
C.	British Museum	XXVI
D.	Burlington House	XXVI
E.	Christie's Auction House	XXVI
F.	Guildhall	XXVII
G.	Hunterian Museum	XXVII
H.	Imperial Institute	X,9M
I.	Lambeth Palace	X,14N
J.	Lincoln's Inn	XXVII
K.	London Library	XXVI
L.	Royal College of Surgeons	XXVII
M.	Society for Psychical Research	X,13J
N.	Sotheby's Auction House	XXVI
O.	Theosophical Society	X,8L
P.	United University Club	XXVI

Aldgate Underground Station	XXVII
Bank Station	XXVII
The Bank of England, Threadneedle Street	XXVII
Bleeding Heart Yard, Hatton Garden, Holborn	XXVII
St Etheldreda's Church, Ely Place	XXVII
Guildhall	XXVII
The London Metal Exchange, Leadenhall Street	XXVII
The London Stone, Cannon Street	XXVII
Ludgate Hill	XXVII
The Monument	XXVII
Newgate Prison	XXVII
The Prophecies of Merlin	XXVII
St Bartholomew-the-Great Church, Smithfield	XXVII
St Bride's Church, Fleet Street	XXVII
St Mary le Bow, Cheapside	XXVII
St Michael's, Cornhill	XXVII
St Paul's Cathedral	XXVII
St. Stephen's Walbrook, Queen Victoria Street	XXVII
Smithfield	XXVII
The Temple Church	XXVII
Tower Hill and The Tower of London	XXVII
The Viaduct Tavern, Newgate Street	XXVII
Westminster	X
The Cafe Royal, Piccadilly Circus	X,12L
Caxton Hall, Caxton Street	X,12N
Cleopatra's Needle, Victoria Embankment	X,13M
Coventry Street	X,13L
The Geological Society, Piccadilly	X,12L
Green Park	X,12M
The Little Theatre, John Adam Street	X,13L
The London Library, St James' Square	X,12L-M
The Suicide Circle, Pall Mall	X,12M
The Theosophical Society	X,10K
Tothill Fields	X,13M
Westminster Abbey	X,13N
The West End	X
The Apokrypha Bookshop, Covent Garden	X,13L
The Atlantis Bookshop, Museum Street	X,13K
50 Berkeley Square	X,11L
The British Museum and Reading Room, Museum Street	X,13K
The Buckingham, Berwick Street	X,12K
Cambridge Gardens, Kensington	IX,6K
67-69 Chancery Lane	XXVII
Charing Cross Hotel, Charing Cross Station	X,13L
The Fitzroy Tavern, Charlotte Street	X,12K
Freemasons Hall, Great Queen Street	XXVII
The Grant Museum of Zoology, University College London	X,12J
The Hawthorn Tree, Wardour Street	X,12K
Hobbes Court, Knightsbridge	X,10N
Hungaria Restaurant, Regent Street	X,12L
The Hunterian Museum, Lincoln's Inn Fields	XI,14K
The International Psychics Club, Regent Street	X,12L

Kensington

The London Spiritualist Alliance...	X,9N
The National Laboratory of Psychical Research, 13 Roland Gardens, South Kensington	XIV,9O
89 Park Mansions, Knightsbridge	X,10M
Pest House Fields, Vauxhall Bridge Road	XV,13O
The Petrie Museum, University College London	X,13J
St Clement Danes Church, The Strand	XXVII
Seven Dials	X,13K
The Society for Psychical Research, 31 Tavistock Square	X,13J
Somerset House, The Strand	XXVII
The Temple of the Brotherhood, The Strand	XXVII
Tyburn Stone, Edgeware Road	X,10L
University College London, Gower Street	X,12J
The Warburg Library	X,13J
Watkins Bookshop, Cecil Court	X,13L

The Wellcome Historical

Medical Museum, Wigmore Street	X,11K
The Wheatsheaf, Rathbone Place	X,12K

East End

Christ Church, Spitalfields	XI,18K
Guinness Trust Building, Columbia Road	XI,18I
The Isle of Dogs	XII,N22-N23
Limehouse	XII,21L
Pye Corner	XXVII
Ratcliff Highway, Stepney	XII,19L
Wapping Station	XII,19M

Whitechapel and Jack the Ripper

Whitechapel Road	XII,19K
Buck's Row (renamed in 1928 to Durward St)	XII,19K
Hanbury Street	XI,18K
Berners Street	XI,18K
Mitre Square	XXVII
Miller's Court in Dorset Street, Spitalfields	XXVII

North London

Bunhill Fields	XXVII
Camden Town	VI,12H

Finsbury

Sadler's Wells Theatre	XI,15I
Gray's Inn Road	XXVII
Hampstead Heath	VI,9E
Highgate Cemetery	VI,11D
The Museum of the Order of St John, Clerkenwell	XXVII
Primrose Hill	VI,10H
St Pancras	VI,13I
The Zoological Society of London, Regents Park	VI,11I

South London

Bankside – The Winchester Geese	XXVII
Battersea Dogs Home, Battersea Park Road	XV,12P
The Battersea Shield, River Thames	XV,11O
Abbey Street Churchyard, Bermondsey	XI,17N
Dulwich College, Camberwell	XXI,17V
Eland Road, Lavender Hill	XV,10R
G Baldwin & Co., 77 Walworth Road, Elephant and Castle	XVI,16O
Greenwich Park	XVII,24Q
The Horniman Museum and Gardens, Forest Hill	XXI,19V
Kent Street, Southwark	XI,16N
King's College Hospital	XVI,16R
Lavender Hill	XV,10R
Maze Hill, Greenwich	XVII,24P
Peckham Rye	XVI,18Q
Rogers' Wax Museum, Southwark Street	XXVII
St Giles' Churchyard, Camberwell	XVI,17Q
The Shooters Hill Road Leopards of Blackheath	XVII,24Q

Southwark

The Temple of Isis	XXVII
The Walworth Road	XVI,16O
Wandsworth Prison, Heathfield Road	XX,9T
Woolwich Polytechnic Automata Club	XXIV,Eb

Banlieue de Londres

Les sites suivants ont un intérêt occulte, mais se trouvent hors de Londres.

Alexandra Palace, Muswell Hill	XXIV,Db
The Bethlem Royal Hospital, Beckenham, Kent	XXIV,Ec
The Croydon Aerodrome	XXIV,Dc
Epping Forest, Essex	XXIV,Eb
Petts Wood, Kent	XXIV,Ec

Index des secteurs

Gravures V à XXII
Abréviations des noms des quartiers

Bat. Battersea.
Her. Bermondsey.
B. G. Bethnal Green.
Cam. Camberwell.
Che. Chelsea.
Dep. Deptford.
Fin. Finsbury.
Ful. Fulham.
Gre. Greenwich.
Hac. Hackney.
Ham. Hammersmith.
Hd. Hampstead.
Hol. Holborn.
Isl. Islington.
Ken. Kensington.
Lam. Lambeth.
Lew. Lewisham.
Pad. Paddington.
Pop. Poplar.
Sho. Shoreditch.
Sou. Southwark.
Ste. Stepney.
S. N. Stoke Newington
St. M. St. Marylebone.
St. P. St. Pancras.
Wan. Wandsworth
Wes. Westminster.
Woo. Woolwich.
Abbreviations of Urban Districts, etc.
Act. Acton.
Bar. Barking.
Bec. Beckenham.
Bex. Bexley.
Bro. Bromley.
Chis. Chislehurst.
Cro. Croydon.
E. H. East Ham.
E. Wick. East Wickham.
Fin. Finsbury.
Hor. Hornsey.
Ley. Layton.
Mer. Merton.
Mit. Mitcham.
Tot. Tottenham.
Wal. Walthamstow.
W. H. West Ham.
Wil. Willesden.
Explication : Les chiffres romains indiquent le numéro de la gravure, les derniers chiffres et lettres le secteur dans lequel on peut trouver ce nom.

Abbeville rd. Wan. XX, 12S
Abbey gdns. St. M. VI 8I
Abbey gro. Woo. XVIII, 34O
Abbey la. W. H. VIII, 23I
Abbey rd. Hd. V, 8H
Abbey rd. Ken. IX, 5L
Abbey rd. W. H. VIII, 24L
Abbey st. B. G. XII, 18J
Abbey st. Ber. XI, 17N
Abbey Wood sta. XVIII, 34O
Abbeyfield rd. Ber. XVI, 19O
Abbotshall rd. Lew. XXII, 23 V
Abbotstone rd. Wan. XIV, 5R
Abbotswell st. Lew. XXII, 21 T
Abbott rd. Pop. XII, 23K
Abdale rd. Ham. IX, 4L
Abercorn pl. St. M. VI, 8I
Aberdare gdns. Hd. V, 8H
Aberdeen Pk rd. Isl. VII, 16F
Aberdeen pl. St. M. X, 9J
Aberfeldy st. Pop. XII, 23L
Abernethy rd. Lew. XVII, 24S
Abingdon rd. Ken. IX, 7N
Abingdon villas Ken. IX, 7N
Abinger rd. Dep. XVI, 21 P
Abinger rd. Ham. IX, 2M
Abney Pk. Cem. S.N. VII, 17E
Aboyne rd. Wan. XX, 8V
Acacia rd. Ley. VIII, 25E
Acacia. gro. Cam. XXI, 16V
Acacia. rd. St. M. VI, 9I
Achilles rd. Hd. V, 7F
Acklam rd. Ken. IX, 6K
Ackland st. Ste. XII, 22K
Ackmer rd. Ful. XIV, 7Q
Ackroyd rd. Lew. XXI, 20U
Acland st. Ste. XII, 22K
Acol rd. Hd. V, 7H
Acorn Pond Ber. XII, 21M
Acorn st. Cam. XVI, 16P
Acre la. Lam. XV, 13S
Acton gn. Chiswick. IX, 2N
Acton la. Wil. V, 2H
Acton st. Hac. VII, 17H
Acton vale IX, 2M
Acuba rd. Wan. XIX, 7V
Ada st. Hac. VII, 19H
Adam st. Ber. XII, 19M
Adam st. Wes. XI, 13L
Adamson rd. Hd. VI, 9G
Adamson rd. Lew. XXI, 20W
Adamson rd. W.H. XII, 26L
Addington rd. W.H. XIII,25K
Addington sq. Cam. XVI, 16P
Addison ave. Ken. IX, 6L
Addison gdns. Ham. IX, 5M
Addison rd. Chiswick IX, 2N
Addison rd. Ken. IX, 6M
Adelaide rd. Ham. IX, 4L
Adelaide rd. Hd. VI, 9H
Adelaide rd. Lew. XVI, 21S
Adelina gro. Ste. XII, 19K
Aden gro. S. N. VII, 16F
Aden ter. S. N. VII, 16F
Adie rd. Ham. IX, 4N
Adinaston rd. Woo. XVIII, 31Q
Adine st. W. H. XIII, 26K
Admiral rd. Ken. IX, 6J
Adolphus rd. S. N. VII, 15D
Adys rd. Cam. XVI, 18R
Agamemnon rd. Hd. V, 7F
Agate rd. Ham. IX, 4 N
Agate st. W. H. XIII, 25L
Agincourt rd. Hd. VI, 10 F
Agnes rd. Act. IX, 3M
Agnes st. Ste. XII, 21K
Agnes st. W. H. XIII, 27M
Agnew rd Lew. XXI, 20U
Agricultural hall Isl. VII, 15I
Ailsa. st. Pop. XII, 23K
Ainger rd. Hd. VI, 10H
Aintree av. E. H. XIII, 28I
Aislabie rd. Lew. XVII, 24S
Aitken rd. Lew. XXII, 22V
Ajax rd. Hd. V, 7F
Akehurst. gdns. Wan. XIX, 3T
Akenside rd. Hd. VI, 9G
Akerman rd. Lam. XV, 15Q
Alan rd. Wim. XIX, 6W
Albacore cres. Lew. XXII, 22T
Albany pl. Isl. VII, 15F
Albany rd. Sou. XVI, 16P
Albany row Cam. XVI, 17P
Albany st. St. P. VI, III
Albemarle st. Wes. X, 12L
Alberrt st. Ste. XI, 18K
Albert Bridge Che. XV, 10P
Albert Dock E. H. XIII, 28M
Albert Embankment Lam. XV, 13O
Albert rd. Bat. XV, 10P
Albert rd. Cam. XVI, 19R
Albert rd. Hac. VII, 18H
Albert rd. Ley. VIII, 24D
Albert rd. St. M. VI, 10I
Albert rd. W. H. VIII, 25G
Albert rd. Wan. XIX, 6U
Albert rd. Wil. V, 7I
Albert rd. Woo. XIII, 29N
Albert sq. Lam. XV, 14P
Albert sq. W. H. VIII, 25G
Albert st. Pop. XII, 23L
Albert st. St. P. VI, 12I
Albert st. Ste. XII, 19L
Alberta st. Sou. V, 150X
Albion Dock Ber. XII, 20M
Albion gro. Isl. VI, 14H
Albion gro. S. N. VII, 17F
Albion hill Gre. XVII, 23R
Albion rd. Ber. XII 20M
Albion rd. Hac. VII, 18 H
Albion rd. Lew. XVII, 23S
Albion rd. S. N. VII, 17F
Albion rd. Wan. XV, 12Q
Albion rd. Woo. XVIII, 28O
Albion st. Ber. XII, 19M
Albion st. Dep. XVI, 21O
Albion st. Pad. X, 10L
Albion Villas rd. Lew. XXI, 19V
Albyn rd. Dep. XVII, 22R
Alconbury rd. Hac. VII, 18E
Aldbourne rd. Ham. IX, 3L
Aldebert ter. Lam. XV, 13P
Aldenham st. St. P. VI, 12I
Aldensley rd. Ham. IX, 4N
Alderbrooke rd. Wan. XX, 11T
Aldermanbury City XI, 16K
Aldermanster rd. Ber. XVI, 18O
Alderney rd. Ste. XII, 30J
Alderney st. Wes. XV, 12O
Aldersbrook rd. Wanstead. VIII, 26E
Aldersgate st. City XI, 16B
Alderville rd. Ful. XIV, 7O
Aldgate High st. City XI, 17L
Aldgate sta. City X, 17K
Aldgate. E. sta. Ste. XI, 18K
Aldred rd. Hd. V, 7F
Aldrington rd. Wan. XX, 12V
Aldwych. Wes. XI, 14L
Alexander rd. Isl. VI, 13E
Alexander st. Pad. IX. 17K
Alexandra ave. Bat. XV, 11Q
Alexandra ave. E.H. XIII, 29J
Alexandra rd Ham. IX, 5M
Alexandra rd. Hd. V, 8H
Alexandra rd. Lam. XXI, 16X
Alexandra rd. Ley. VIII, 23F
Alexandra rd. S. N. VII, 15D
Alexandra rd. Wim. XIX, 6X
Alexandra st. W. H. XIII, 25K
Alfred pl. Wes. X, 9N
Alfred st. Isl. VII, 15I
Alfred st. Pop. XII, 22I
Alfred st. W. H. XIII, 25L
Algarve rd. Wan. XIX, 8U
Algernon rd. Lew. XVII, 22S
Algiers rd. Lew. XVII, 22S
Alice rd. W. H. VIII, 25H
Alice st. Ber. XI, 17N
Alice st. W. H. XIII, 25L
Aliwal rd. Bat, XV, 10S
Alkham rd. Hac. VII, 18D
All Saints rd. Ken. IX, 6K
Allan rd. S. N. VII, 17F
Allanmouth rd. Pop. VIII, 22H
Allcroft rd. St. P. VI, 11F
Allen st. Ken. IX, 7N
Allenby rd. Lew. XXI, 20V
Allerton rd. S. N. VII, 16D
Allerton st. Sho. VII, 16I
Alleyn pk. Cam. XXI, 16V
Alleyn rd. Cam. XXI. 16V
Allfarthing la. Wan. XIX, 8T
Allison gro. Cam. XXI, 17U
Alloa rd. Dep. XVI, 20O
Alma rd. Wan. XIV, 8S
Alma st. W. H. VIII, 24G
Alma ter. Wan. XX, 9T
Almack rd. Hac. VII, 20F
Almeida st. Isl. VII, 15H
Almeric rd. Bat. XV, 10S
Almorah rd. Isl. VII 16H
Alnwick rd. W. H. XIII, 27L
Alpha rd. Dep. XVI, 21Q
Alpha rd. Pop. XII, 22M
Alphonsus rd. Wan. XV, 12S
Alric ave. Wil. V, 2G
Alscot rd. Ber, XI, 17N
Alsen rd. Isl. VI, 14E
Alston rd. Wan. XX, 9W
Altenburg gdns. Bat. XV, 10S
Althea st. Ful. XIV, 8R
Althorp rd. Bat. XX, 11U
Altmore rd. E. H. XIII, 29I
Alton rd. Wan. XIX, 3U
Alton st. Pop. XII, 22K
Alvar st. Dep. XVII 22P
Alverstone rd. Wim. V, 5G
Alverton st. Dep. VI, 21X
Alvey st. Sou. XVI, 17O
Alvington cres. Hac. VII, 18G
Alwyne rd. Isl. VII, 16H
Alwyne rd. Wim. XIX, 6X
Alwyne villas Isl. VII, 15H
Amberley rd. Pad. IX, 7J
Ambler rd. Isl. VII, 15E
Ambleside ave. Wan. XX, 12W
Ambrose st. Ber. XVI, 19O
Amelia st. Sou. XVI, 15O
Amelia st. W. H. XIII, 27M
Amerland rd. Wan. XIX, 7T
Amersham rd. Dep. XVI, 21Q
Amersham rd. Wan. XIV, 5S
Amersham vale Dep. XVI, 21P
Amesbury ave. Wan. XX, 13V
Amhurst rd. Hac. VII, 18F
Amity rd. W. H. VIII, 25H
Amott rd. Cam. XVI, 18R
Ampthill sq. St. P. VI, 12I
Amwell st. Fin. VII, 14I
Amyruth st. Lew. XXII, 22T
Anatola rd. Isl. VI, 12D
Anchor and Hope La. Gre. XVII, 26O
Ancill st. Ful. XIV, 5O
Ancona rd. Woo. XVIII, 31O
Ancona rd. Woo. XVIII, 31P
Ancona. rd. Isl. VII, 15F
Andalus rd. Lam. XV, 13R
Andover pl. Pad. V, 3I
Andover rd. Isl. VI, 14E
Andrew rd. Hac. VII, 20I
Andrew st. Pop. XII, 23K
Andrew st. W. H. XIII, 28M
Angel la. W. H. VIII, 24G
Angel pl. W. H. VIII, 24G
Angel st. City XI, 15K
Angell rd. Lam. XV, 14R
Angler's la. St. P. VI, 12G
Angles rd. Wan. XX, 13W
Anglesea rd. Woo. XVIII, 30O
Anley rd. Ham. IX, 5M
Ann st. Ste. XII, 19J
Ann st. W. H. XIII, 26J
Ann st. Woo. XVIII, 31O
Annandale rd. Gre. XVII, 25P
Annesley rd. Isl. VI, 12F
Annette rd. Isl. VI, 14F
Annis rd. Hac. VIII, 21G
Anpenlea rd. Ful. XIV, 5O
Ansdell rd. Cam. XVI, 19R
Anselm rd, Ful. XIV, 7P
Anson rd. Isl. VI, 13F
Anson rd. Wil. V, 5F
Anstey rd. Cam. XVI, 18R
Anstey rd. Lam. XVI, 15R
Anthony st. Ste. XII, 19L
Antill rd. Pop. VIII, 21I
Antrim gro. Hd. VI, 10G
Antrim st. Hd. VI, 10G
Appach rd. Lam. XX, 14T
Appold st. Sho. XI, 17K
Approach rd. B. G. VII, 20I
Arbery rd. B. G. VIII, 21I
Arbuthnot rd. Dep. XVI, 20Q
Archbishops' pk. Lam. XI, 14N
Archdale rd. Cam. XVI, 18S
Archel rd. Ful. XIX, 6O
Archer st. Ken. IX, 7L
Archibald rd. Isl. VI, 13F
Archibald rd. Pop. XII, 22J
Archway st. Barnes XIV, 2Q
Arcola st. Hac. VII, 18F
Ardbeck rd. Cam. XXI, 16T
Arden st. Bat. XV, 12P
Ardfillan rd. Lew. XXII, 24V
Ardgowan rd. Lew. XXII, 24U
Ardleigh rd. Hac. VII, 17G
Ardlui rd. Lam. XXI, 15V
Ardoch rd. Lew. XXII, 23V
Ardville rd. Lam. XV, 15S
Argyle rd. Ley. VIII, 25F
Argyle rd. W. H. XIII, 26L
Argyle st. St., P. VI, 13I
Argyll rd. Ken. IX, 7M
Argyll st. Wes. X, 12K
Arheldene rd. Wan. XIX, 8U
Arica rd. Dep. XVI, 21S
Ariel rd. Hd. V, 7G
Aristotle rd. Lam. XV, 13R
Arklow rd. Dep. XVI 21P
Arkwright rd. Hd. VI, 8F
Arlingford rd. Lam. XXI, 14T
Arlingnon st. Isl. VII 16I
Arlington rd. St. P. VI, 12H
Armagh rd. Pop. VIII, 22I
Arngask rd. Lew. XXII, 23U
Arnold rd. Cam. XVI 20S
Arnold rd. Pop. XII, 22J
Arodene rd. Lam. XX, 14T
Arrow rd. Pop. XII, 23J
Arsenal sta., XVIII, 30O
Artesian rd. Pad. IX, 7K
Arthur rd. E. H. XIII, 29I
Arthur rd. Isl. VI, 14F
Arthur rd. S. N. VII, 17F
Arthur rd. Wim. XIX, 6W
Arthur st. Bat. XV, 11Q
Arthur st. Che. XV, 9O
Arthur st. St. P. XI, 14J
Arthur st. W. H. XIII, 27M
Arthur st. Wes. X, 10M
Arthur st. Woo. XVIII, 30O
Arthurdon rd. Lew. XXII, 22S
Artillerly gro. Fin. XI, 16J
Artillery pl. Woo. XVIII, 29O
Artillery st. B. G. XII, 18J
Artillery st. Ber. XI, 17M
Arundel gdn. Ken. IX. 6L
Arundel rd. Wal. VIII, 25F
Arundel sq. Isl. VII, 14G
Arundel st. Wes. XI, 14L
Arundel ter. Barnes XIV, 4O
Arvon rd. Isl. VII, 15F
Ascalon st. Bat. XV, 12P
Ascham st. St. P. VI, 12F
Ash gro. Hac. VII, 20I
Ash gro. Hen. V, 6F
Ashbourne gro. Cam. XVI, 17S
Ashbrook rd. Isl. VI, 13D
Ashburn pl. Ken. X, 8N
Ashburnham rd. Gre. XVII, 23Q
Ashburnham rd. Wil. V, 5I
Ashburnham rd. Che. XIV, 8P
Ashburton gro. Isl. VII, 15F
Ashbury rd. Bat. XV, 10R
Ashby rd. Dep. XVI, 21R
Ashby rd. Isl. VII, 16G
Ashchurch gro. Ham. IX, 3M
Ashchurch Pk.villas, Ham. IX, 3M
Ashchurch ter. Ham. IX, 3M
Ashcombe rd. Wim. XIX, 7X
Ashcombe st. Ful. XIV, 7Q
Ashcroft rd. Ste. XII, 21J
Ashdon rd. Wil. V, 8H
Ashenden rd. Hac. VIII, 21F
Ashford rd. Wil. V, 5F
Ashford st. Sho. VII, 17I
Ashlene rd. Wan. XIV, 5R
Ashley cotgs. Ken. XIV, 7O
Ashmead rd. Dep. XVII, 22Q
Ashmill st. St. M. X, 9J
Ashmore rd. Pad. V, 6I
Ashville rd. Ley. VIII, 24E
Ashworth rd. Pad. X, 8J
Askew cres. Ham. IX, 3M
Askew rd. Ham. IX, 3X
Askew st. Hac. VII, 19H
Askham rd. Ham. IX, 3L
Aslett st. Wan. XIX, 8T
Asteys row, Isl. VII, 16H
Aston st. Ste. XII, 21K
Astonville st. Wan. XIX, 7U
Astwood rd. Ken. X, 8N
Asylum rd. Cam. XVI, 19P
Atalanta. rd. Ful. XIV, 5P
Athenlay rd. Cam. XXI, 20T
Atherfold rd. Lam. XV, 13R
Atherton rd. W.H. VIII, 25G
Athey rd. Wan. XIV, 6R
Atkins rd. Wan. XX, 12V
Atlantic rd. Lam. XV, 14S
Atley rd. Pop. VIII, 22I
Atterbury st. Wes. XV, 13O
Atwell rd. Cam. XV, 18R
Auberon st. Woo. XIII, 29M
Aubert pk. Isl. VII, 15F
Aubin st. Lam. XI, 14M
Aubrey rd. Ken. IX, 7M
Aubrey wk. Ken. IX, 7M
Auckland hill, Lam. XXI, 15W
Auckland rd. B. G. VIII, 21I
Auckland rd. Bat. XV, 10S
Augustus rd. Wan. XIX, 6U
Augustus st. St. P. VI, 12I
Auriol rd. Ful. IX, 6N
Austral st. Sou. XI, 15N
Autumn st. Pop. VIII, 22I
Aveley rd. Hac. VII, 19E
Avenell rd. Isl. VII 15E
Avenons rd. W. H. XIII, 26K
Avenue Farm, Hen. V, 6E
Avenue Pk. rd. Lam. XXI, I5V
Avenue rd. Hac. VII, 19F
Avenue rd. Ham. IX, 4M
Avenue rd. Hd. VI, 9H
Avenue rd. Lew. XVII, 23S
Avenue rd. Ley. VIII, 25D
Avenue rd. W. H. VIII, 26F
Avenue rd. Wan. XIX 6T
Avenue, The, Act. IX, 2N
Avenue, The, Barnes, XIV, 3Q
Avenue, The, Cam. XXI, 17X
Avenue, The, Hac. VII, 19D
Avenue, The, Hen. V, 6E
Avenue, The, Lam. XV, 13S
Avenue, The, Lam. XX, 13T
Avenue, The, Lew. XXII, 26V
Avenue, The, St. P. VI, 11I
Avenue, The, Wil. V, 6H
Avenue, The, Wim. XIX, 5W
Avenue, The, Woo. XXII, 26T
Avenve rd. Pop. XII, 22I
Avery row Wes. X, 11L
Avondale pk. Ken. IX, 6L
Avondale rd. Cam. XVI, 17R
Avondale rd. W.H. XIII, 25K
Avondale rd. Wim. XIX, 8W
Avondale sq. Cam. XVI, 18O
Avonmore rd. Ful. IX, 6N
Aybrook st. St. M. X, 11K
Aycliffe rd. Ham. IX, 3L
Aygarth rd. Cam. XXI, 16T
Aylesbury st. Wil. V, 2E
Aytoun rd. Lam. XV 14R
Azenby sq. Cam. XVI, 17O
Azof rd. Gre. XVII, 24O
B st. Wil. V, 2E
Baalbec rd. Isl. VII, 15G
Babington rd. Wan. XX, 12X
Back al. Pop. XII, 22J
Back Church la. Ste. XI, 18L
Back la. Lew. XVII, 23Q
Bagley's la. Ful. XIV, 8Q
Bagshot st. Sou. XVI, 17O
Baker rd. Wil. V, 2H
Baker st. Fin. XI, 14J
Baker st. St. M. X, 11K
Baker st. sta. St. M. X, 10J
Balaclava rd. Bec. XVI, 18O

Balcombe st. St. M. X, 10J
Balcorne st. Hac. VII, 20H
Baldry gdns. Wan. XX, 13X
Baldwins gdns. Hol. XI, 14K
Bale st. Ste. XII, 21K
Balfern gro. Chisk. XIV, 2O
Balfern st. Bat. XV, 10Q
Balfour rd. Isl. VII, 16F
Balham gro. Wan. XX, 11V
Balham High rd. Wan. XX, 11V
Balham hill Wan. XX, 11T
Balham New rd. Wan. XX, 11U
Balham Pk. rd. Wan. XX, 10U
Balham st. W. H. XIII, 26J
Balham sta. XX, 11V
Balham XX, 11V
Balling rd. Lew. XXI 20U
Ballingdon rd. Bat. XX, 10T
Balloch rd. Lew. XXII, 23V
Balls Pond rd. Isl. VII, 17G
Balmer rd. Pop. VIII, 22I
Balmoral rd. Ley. VIII 23E
Balmoral rd. Wil. V, 4G
Balmore st. St. P. VI, 12E
Balmuir gdns. Wan. XIV, 5S
Balzac st. Wan. XV, 12R
Bamchory rd. Gre. XVII, 26Q
Bampton rd. Lew. XXI, 20V
Banbury rd. Hac. VII, 20H
Bancroft rd. Ste. XII, 20J
Bangalore st. Wan. XIV, 5R
Bank st. Sou. XI, 16L
Bank sta. City XI, 16L
Bankside Sou. XI, 15L
Banner st. Fin. XI, 16J
Banning st. Gre. XVII, 24O
Bannoch rd. Ful. XIV, 5O
Bannockburn rd. Woo. XVIII, 32O
Banstead st. Cam. XVI, 19R
Banyard rd. Ber. XII, 19N
Barbara st. Isl. VI, 14G
Barbers al. W.H. XIII, 26J
Barbican City XI, 16K
Barclay rd. Ful. XIV, 7P
Barcombe ave. Lam. XX. 28V
Bargery rd. Lew. XXII, 23V
Baring st. Isl. VII, 16H
Barking rd. W.H. XIII, 25K
Barkston gdns. Ken. XIV, 8O
Barkworth rd. Cam. XVI, 19U
Barlbrough st. Dep. XVI, 20P
Barlby rd. Ken. IX, 5J
Barlow st. Sou. XI, 17O
Barmeston rd. Lew. XXII, 22V
Barmouth rd. Wan. XX, 8T
Barnby st. St. P. VI, 12I
Barnby st. W. H. VIII, 24I
Barnes com. XIV, 3R
Barnes sta. XIV, 3Q
Barnes XIV, 3Q
Barnet gro. B. G. VII, 18I
Barnfield rd. Lam. XXI 16X
Barnfield rd. Woo. XVIII, 30P
Barnsbury pk. Isl. VII, 15H
Barnsbury rd. Isl. VII, 14I
Barnsbury sq. Isl. VII, 14H
Barnsbury st. Isl. VII, 15H
Barnsbury sta. Isl. VI, 14H
Barnsdale rd. Pad. IX, 7J
Barnwell rd. Lam. XV 15S
Barnwood st. W.H. XIII, 26M
Baroness rd. B.G. VII, 18I
Baronscourt rd. Ful. XIV, 6O
Baronscourt sta. Ham. XIV, 6O
Baronsmead rd. Barnes XIV, 3P
Barrington rd. Lam. XV, 15B
Barrow Hill rd. St. M. VI, 9I
Barrow rd. Wan. XX, 12K
Barrows gro. S. N. VII, 17F
Barry rd. Cam. XXI, 18T
Barsdale rd. Pad. IX, 7J
Barset rd. Cam. XVI, 19R
Barston rd. Lam. XXI, 16V
Barth rd. Woo. XVIII, 32O
Bartholemew st. Fin. XI, 16J
Bartholomew rd. St. P. VI, 12G
Bartholomew villas St. P. VI, 12G
Bartley st. Lam. XX, 13T
Basil st. Che. X, 10M
Basinghall st. City XI, 16K
Baskerville rd. Wan. XX, 9T
Bassein Pk. rd. Ham. IX, 18M
Bassett rd. Ken. IX, 5K
Bassett rd. St. P. VI, 11G
Bassingham rd. Wan. XX, 8T
Bassisant rd. Woo. XVIII, 32P
Baston rd. Woo. XVIII, 33P
Basuto rd. Ful. XIV, 7Q
Bath rd. Chiswick IX, 2N
Bath st. Fin. XXI, 15J
Bathurst gdns. Wil. V, 4Q
Batoum st. Ham. IX, 5N
Battersea bridge XV, 9O
Battersea Pk. rd. XV, 10Q
Battersea Pk. sta. XV, 11P
Battersea pk. XV, 10P
Battersea Pk.rd. sta. XV, 12P
Battersea rise XV, 9S
Battersea sq. XV, 9Q
Battersea sta. XV, 9R
Battersea XVI, 9Q
Battle Bridge rd. St. P. VI, 13T
Battledean rd. Isl. VII, 15G
Bawdale rd. Cam. XXI, 17S
Bawtree rd. Dep. XVI, 21P
Baxendale st. B. G. VII, 18I
Baxter rd. W. H. XIII, 27L
Bayham st. St. P. VI, 12H
Bayonne rd. Ful. XIV, 5O
Bayswater rd. Pad. X, 8L
Bayswater sta. Pad. X, 8L
Baythorne st. Ste. XII, 22K
Beach rd. Pop. VIII, 22H
Beacon Hill rd. Isl. VI, 13F
Beacon rd. Lew. XXII, 24T
Beaconsfield rd. E. H. XIII, 29L
Beaconsfield rd. Gre. XVII, 25P
Beaconsfield rd. Ham. IX 6N
Beaconsfield rd. W. H. XIII. 25K
Beaconsfield rd. Wil. V, 3G
Beadnell rd. Lew. XXI, 20U
Beadon rd. Ham. IX, 5N
Beak st. Wes. X, 12L
Beale rd. Pop. VIII, 21I
Bear la. Sou. XI, 15M
Beauchamp rd. Bat. XV 10S
Beauchamp rd. W. H. VIII, 26H
Beaufort. st. Che. XV, 9O
Beaufoy rd. Bat. XV, 11B
Beaumont rd. W.H. XIII, 27J
Beaumont rd. Wan. XIX, 6U
Beaumont sq. Ste. XII, 20K
Beaumont st. St. M. X, 11K
Beauval rd. Cam. XXI, 17T
Beavor la. Ham. XIV, 3O
Beckenham Hill sta. XXII, 23X
Beckenham la. Lew. XXII, 23X
Beckett ave. E. H. XIII, 20J
Becklow rd. Ham. IX, 3M
Beckton pk. E. H. XIII, 29L
Beckton rd. W. H. XIII, 26K
Beckton sta. XIII, 30L
Beckwith rd. Cam. XXI, 16T
Becmead ave. Wan. XX, 12W
Bective rd. Wan. XIV, 6S
Bedford corts.Wan, XV, 13S
Bedford gdns. Ken. IX, 7M
Bedford hill Wan. XX, 11U
Bedford rd. Act. IX, 2N
Bedford rd. Wan. & Lam. XV, 13S
Bedford row Hol. XI, 14K
Bedford sq. Hol. XI, 13K
Bedford st. Hol. XI, 13K
Bedford st. Ste. XII, 19K
Bedford st. Wes. XI, 13L
Bedford ter. Isl. VI, 14E
Bedfordbury Wes. XI, 13L
Beech st. City XI, 16K
Beechcroft rd. Wan. XX, 10S
Beechdale rd. Lam. XX, 14T
Beechfield rd. Lew. XXII, 21U
Beecholme rd. Hac. VII, 19E
Beleize gro. Hd. VI, 10G
Beleize pk. Hd. VI, 9G
Beleize sq. Hd. VI, 9G
Belgrave pl. W.H. XIII, 27J
Belgrave pl. Wes. X 11N
Belgrave rd. St. M. V, 8H
Belgrave sq. Wes. X, 11N
Belgrave st. Wan. XV, 12Q
Belgrave st. Wes. X, 11N
Belham st. Cam. XVI, 16Q
Belitha villas Isl. VI, 14H
Bell gn. XXII, 21W
Bell gro. XVIII, 33S
Bell la. Ste. XI, 17K
Bell st. St. M. X, 9K
Bellamy st. Wan. XX, 11T
Bellasis ave. Wan. XX, 13V
Bellenden rd. Cam. XVI, 17R
Belleville rd. Bat. XX, 10S
Bellevue rd. Bat. XX, 10T
Bellingham sta. XXII, 22W
Bellwood rd. Cam. XVI, 20S
Belmont gro. Lew. XVII, 24R
Belmont hill Lew. XVII, 23R
Belmont pk. Lew. XVII, 24S
Belmont rd. Lew. XVII, 23R
Belmont st. St. P. VI, 11G
Belrave rd. Wes. XV, 12O
Belsize ave. Hd. VI, 9G
Belsize cres. Hd. VI, 9G
Belsize la. Hd. VI, 9G
Belsize pk.gdns. Hd. VI, 9G
Belsize rd. Hd. V, 8H
Belson rd. Woo. XVIII, 29O
Belton rd. W. H. VIII, 26H
Belton rd. Wil. V, 4G
Beltram rd. Ful. XIV, 7Q
Belvedere drive Wim. XIX, 6X
Belvedere rd. Lam. XI, 14M
Belvoir rd. Cam. XXI, 18U
Bemerton st. Isl. VI, 14H
Bemish rd. Wan. XIV, 5R
Ben Jonson rd. Ste. XII, 21K
Benares rd. Woo. XVIII, 32O
Benbow rd. Ham. IX, 4M
Bendall st. St. M. X, 10J
Bendon valley Wan. XIX, 8U
Bengeo st. W. H. XIII, 25L
Benhill rd. Cam. XVI, 17Q
Benledi st. Pop. XII, 23L
Bennerley rd. Bat. XX, 10S
Bennett pk. Gre. XVII, 25R
Benson ave. E. H. XIII, 27J
Benson rd. Lew. XXI, 19U
Benthal rd. Hac. VII, 18E
Bentham rd. Hac. VIII, 20G
Benthurst rd. Wil. V, 3G
Benwell rd. Isl. VII, 15F
Benworth rd. Pop. XII, 22I
Benyon rd. Hac. VII, 17H
Berens rd. Wil. V, 5I
Beresford rd. Isl. VII, 16G
Beresford st. Sou. XVI, 15P
Beresford st. Woo. XVIII, 30O
Berger rd. Hac. VII, 20G
Berkeley pl. Wim. XIX, 5X
Berkeley sq. Wes. X, 11L
Berkeley st. Wes. X, 12L
Berkshire rd. Hac. VIII, 22G
Berlin rd. Lew. XXII, 22V
Bermondsey New rd. XI, 17N
Bermondsey st. XI, 17M
Bermondsey wall XI, 18M
Bernard gdns. Wim. XIX, 7W
Bernard st. St., P. XI, 13J
Berner st. Ste. XII, 18L
Berners st. St. M. X, 12K
Berridge rd. Lam. XXI, 16X
Berthon st. Dep. XVII, 22P
Berwick rd. W. H. XIII, 26P
Berwick st. Wes. X, 12K
Besley st. Wan. XX, 12X
Bessborough rd. Wan. XIX, 3U
Bessborough st. Wes. XV, 13O
Besson st. Dep. XVI, 20Q
Bethel ave. W. H. XIII, 25J
Bethnal Gn. rd. XI, 18J
Bethnal Gn. sta. XII, 19J
Bethnal Gn. XII, 19J
Bethune rd. Act. IX, 2J
Betts st. Ste. XII, 19L
Bevenden st. Sho. VII, 17I
Beverley gdns. Brns. XIV, 3R
Beverley pth. Brns. XIV, 3Q
Beverley rd. Brns. XIV, 3Q
Beversbrook rd. Isl. VI, 13E
Bevington rd. Ken. IX, 6K
Bevington st. Ber. XI, 18N
Bexhill rd. Lew. XXII, 21 U
Bickersteth rd. Wan. XX, 10X
Bickerton rd. Isl. VI, 12E
Bidder st. W. H. XII, 24K
Biddulph rd. Pad. X, 3J
Bigg's rd. Wan. XIV, 5R
Billson st. Pop. XVII, 23O
Binden rd. Ham. IX, 3M
Binfield rd. Lam. XV, 13Q
Bingfield st. Isl. VI. 14H
Birch gro. Lew. XXII, 25U
Birchlands rd. Wan. XIX, 7T
Bird Cage wlk. Wes. X, 12M
Bird st. Ste. XII, 19M
Birdhurst rd. Wan. XIV, 8 S
Bird-in-Bush rd. Cam. XVI, 18P
Birkbeck rd. Lam. XXI, 15V
Birkbeck rd. Ley. VIII, 24F
Birkbeck rd. Wim. XIX, 8X
Birkhall gd. Lew. XXII, 24V
Biscay rd. Ful. XIV, 5O
Bishop's Pk. rd. Ful. XIV, 5Q
Bishop's rd. B. G. VII, 19I
Bishop's rd. Ful. XIV, 6P
Bishop's rd. Pad. X, 9K
Bishop's rd. sta. Pad. X, 9K
Bishop's rd. Lam. XV, 15Q
Bishopsgate st. City XI, 17K
Bishopsgate sta.City XI, 17K
Black Horse rd. Dep. XVI, 21O
Black Lion la. Ham. XIV, 3O
Blackfriars bridge City XI, 15L
Blackfriars rd. Sou. XI, 15M
Blackfriars sta. City XI, 15L
Blackheath ave. Gre. XVII, 24P
Blackheath hill Gre. XVII, 23Q
Blackheath Hill sta. Gre. XVII. 22Q
Blackheath pk. Gre. XVII, 25R
Blackheath rd. Gre. XVII, 22Q
Blackheath rise Lew. XVII, 23R
Blackheath sta. XVII, 24R
Blackheath vale Lew. XVII, 24R
Blackheath, XVII, 24R.
Blackshaw rd.Wan. XX, 8W
Blackstock rd. Isl. VII, 15E
Blackwall la. Gre. XVII, 25O
Blackwall pier Pop. XII, 23L
Blackwall point Gre. XII, 24M
Blackwall reach Pop. XII, 24N
Blackwall sta. Pop. XII, 23L
Blackwall tunnel, XII, 24M
Blackwater st. Cam. XXI, 17S
Blair st. Pop. XII, 23L
Blake rd. Cam. XVI, 17P
Blakenham rd. Wan. XX, 10W
Blanche st. W. H. XIII, 25K
Blandford rd. Act. IX, 2M
Blandford st. St. M. X, 11K
Blantyre st . Che. XIV, 9P
Bleakhall rd. Wan. XX, 12U
Blechynden st. Ken. IX, 5K
Blegboro' rd. Wan. XX, 12Y
Blendon rd, Woo. XVIII, 31P
Blenheim cres. Ken. IX, 6K
Blenheim gro. Cam. XVI, 18Q
Blenheim rd. Wal. VIII, 25F
Blenheim rd. Act. IX, 2N
Blenheim rd. Isl. VI, 13D
Blenheim rd. St. M. VI, 8I
Blenheim ter. St. M. VI, 8I
Blenkarne rd. Bat. XX, 10T
Blessington rd. Lew. XVII, 24S
Blinco rd. Hac. VIII, 21F
Blind la. Woo. XVIII, 32Q
Blisset. st. Gre. XVII, 23Q
Bloemfontein rd. Ham. IX, 4L
Blomfield rd. Ham. IX, 4L
Blomfield rd. Pad. X, 8J
Blomfield st. City XI, 17E
Blondel st. Bat. XV, 10Q
Bloomfield rd. Hac. VII, 18H
Bloomfield rd. Ste. XII, 21K
Bloomfield rd. Woo. XVIII, 30P
Bloomfield st. Pop. XII, 22K
Bloomsbury sq. Hol. XI, 13K
Bloomsbury st. Hol. XL, 13K
Blundell st. Isl. VI, 13G
Blythe hill Lew. XXII, 21U
Blythe rd. Ham. IX, 5N
Blythe vale Lew. XXII, 21U
Bodney rd. Hac. VII, 19F
Bolan st. Bat. XV. 10Q
Boleyn rd. Isl. VII, 17G
Bolina rd. Dep. XVI, 19O
Bolingbroke gro. Bat. XX. 10X
Bolingbroke rd. Bat. XV, 9O
Bolingbroke rd. Ham. IX, 5H
Bolney st. Lam. XV, 14P
Bolton mews Ken. XIV, 8O
Bolton rd. Hd. V, 8H.
Bolton rd. W. H. VIII, 25H
Bolton st. Sho. VII, 18I
Bolton st. Wes. X, 12L
Boltons, The, Ken. XIV, 8O
Bomoro rd. Ken. IX, 5L
Bond st. Chiswick IX, 2N
Bond st. Fin. VII, 14I
Bond st. Lam. XV, 13O
Bonfield rd. Lew. XVII, 23S
Bonham rd. Lam. XX, 13S
Bonner rd. B. G. VII, 19I
Bonner st. B. G. VII, 20I
Bonneville rd. Wan. XX, 12T
Bonny Downs rd. E.H. XIII, 29J
Bookham st. Sho. VII, 17I
Boord st. Gre. XII, 24N
Border cres. Bec. XXI, 18X
Border rd. Lew. XXI, 19X
Borough High st. Sou. XI, 16M
Borough rd. Sou. XI, 15N
Borough Rd. sta. Sou. XI, 15M
Borthwick rd. Wal. VIII, 25F
Boscastle rd. St. P. VI, 11E
Boscombe rd. Ham. IX, 4M
Bostall heath, Woo. XVIII, 34P
Bostall hill Woo. XVIII, 33P
Bostall la. Woo. XVIII, 34O
Bostall wd. Woo. XVIII, 33P
Boston pl. St. M. X, 10J
Bosworth rd. Ken. IX, 6J
Botanic gdns. Regent's pk. St. M. X, 11J
Botolph rd. Pop. XII, 22J
Boulton rd. W. H. XIII, 25K
Boundaries rd. Wan. XX, 10U
Boundary rd. Bar. XIII, 31I
Boundary rd. Hd. VI, 8H
Boundary st. Sho. XI, 17J
Bourke rd. Wil. V, 2G
Bournemouth rd. Cam. XVI, 18R
Bournevale rd. Wan. XX, 18W
Bousfield rd. Dep. XVI, 20R
Bourflower rd. Bat. XV, 9R
Bouverie rd. S. N. VII, 17E
Bouverie st. City XI, 15L
Bovency rd. Lew. XXI, 20T
Bovill rd. Lew. XXI, 20U
Bovington rd. Ful. XIV, 8Q
Bow Common la. Ste. XII, 22K
Bow creek W. H. XII, 24K
Bow la. Pop. XII, 23L
Bow rd. Pop. XII, 22J
Bow Rd. sta. XII, 22I
Bow st. Wes. XI, 13L
Bow sta. XII, 22I
Bow VIII, 22I
Bowater rd. Woo. XIII, 27N
Bowland rd. Wan. XV, 13S
Bowling Green la. Fin. XI, 15J
Bowness rd. Lew. XXII, 23U
Box st. Pop. XII, 22K
Boxall row Cam. XXI, 16T
Boxley st. W. H. XIII, 26M
Boxworth gro. Isl. VI, 14H
Boyd rd. W. H. XIII, 25L
Boyer rd. W.H. XXIII, 26K
Boyne rd. Lew. XVII, 23 R
Boyson rd. Sou. XVI, 16P
Bracewell rd. Ham. IX, 4K
Bracey st. Isl. VI, 14D
Brackenbury rd. Ham. IX, 4M
Brackley ter. Chisk. XIV, 2O
Braden st. Pad. X, 8J
Bradfield rd. W.H. XIII, 26M
Bradgate rd. Lew. XXII, 22T
Brading rd. Lam. XX, 14T
Bradmore Pk. rd. Ham. IX, 4N
Bradstock rd. Hac. VIII, 20G
Bradwell st. Ste. XII, 20J
Brady st. B. G. XII, 19J
Braemar ave. Wim. XIX, 7V
Brailsford rd Lam. XXI, 14 T
Braintree st. Ste. XII, 19J
Bramah rd. Lam. XV, 15Q
Bramber rd. Ful. XIX, 6O
Bramberton st. Che. XV, 9O
Bramcote rd. Wan. XIV, 4S
Bramfield rd. Bat. XX, 10T
Bramley rd. Ken. IX, 5K
Bramshill gdns. St.P. VI, 12E
Bramshott ave. Gre. XVII, 26P
Bramston rd. Wil. V, 4H
Branch hill Hd. VI, 8E
Brand st. Gre. XVII, 23Q
Brandenburgh rd. Ful. XIV, 5O
Brandon rd. Isl. VI, 13G
Brandon rd. Lam. XX, 13S
Brandon st. Bat. XV, 12Q
Brandon st. Sou. XVI, 16O
Brandram rd. Lew. XVII, 24S
Brandreth rd. Wan. XX, 11V
Branksome rd. Lam. XV, 15S
Brathway rd. Wan. XIX, 7T
Bravington rd. Pad. V, 6I
Braxfield rd. Lew. XVI, 21S
Brayburne ave. Wan. XV, 12R
Bread st. City, XI, 16L
Breakspears rd. Dep. XVI, 21S
Brecknock rd. St. P. VI, 12F
Brenda rd. Wan. XX, 10V
Brent rd. Woo. XVIII, 20O
Brentfield rd. Wil. V, 2G
Brenthurst rd. Wil. V, 3G
Brew House la, Wan. XIV, 6R
Brewer st. Wes. X, 12L
Brewer st. Wes. X, 12N
Brewer st. Woo. XVIII, 20O
Brewery rd. Isl. VI, 13G
Brewery rd. Woo. XVIII, 31P
Brewster gdns. Ham. IX, 5K
Briant st. Dep. XVI, 20Q
Briar walk Wan. XIV, 4S
Brick la. Ste. XI, 18K
Bride st. Isl. VI, 14G
Bridge ave. Ham. XIV, 4O
Bridge est. Gre. XVII, 23P
Bridge rd. Bat. XV, 10P
Bridge rd. Ham. XIV, 4O
Bridge rd. Pop. XII, 22L
Bridge rd. W. Bat. XV, 9Q
Bridge rd. W. H. VIII 24H
Bridge rd. W. H. VIII, 26I
Bridge rd. Wes. XV, 12O
Bridge rd. Wil. V, 2G
Bridge st. Ste. XII, 21J
Bridge st. W. H. VIII, 24H
Bridge. rd. Wan. XIV, 8R
Bridport pl. Sho. VII, 17I
Brierley rd. Ley. VIII, 24F
Bright st. Pop. XII, 23K
Brightfield rd. Lew. XXII, 24S
Brighton rd. E. H. XIII, 29J
Brighton rd. W. H. VIII, 25I
Brighton ter. Lam. XV, 14S
Brightwell cres. Wan. XX, 10X
Brill st. St. P. VI, 13I

Brindley st. Pad. IX, 7K
Bristol gdns. Pad. X, 8J
Britannia rd. Ful. XIV, 8P
Britannia row Isl. VII, 16H
Britannia st. St. P. VI, 14I
Britannia. st. Sho. VII, 16I
British st. Pop. XII, 21J
Britten st. Che. XV, 9O
Brixton hill Lam. XX, 13T
Brixton rd., Lam. XV, 14Q
Brixton sta. East XV, 14R
Brixton sta. XV, 14R
Brixton XXI, 14S
Broad st. Hol. XI, 13K
Broad st. Lam. XV, 14O
Broad St. sta. City XI, 17K
Broad st. Ste. XII, 20L
Broad st. Wes. X, 12L
Broadfield rd. Lew. XXII, 24U
Broadhinton rd. Wan. XV, 11R
Broadhurst gdns. Hd. V, 8G
Broadwall Lam. XI, 15M
Broadwater rd.Wan. XX, 9W
Broadway Ham. IX, 5N
Broadway Strat. W. H. VIII, 24H
Broadway Wim. XIX, 6X
Broadway, Dep. XVII, 22Q
Broadway, The, Hac. VII, 19H
Brockley gro. Lew. XXII, 21T
Brocklebank rd. Wan. XX, 8T
Brocklehurst st. Dep. XVI, 20P
Brockley hill Lew. XXII, 21U
Brockley La. sta. Dep. XVI, 21R
Brockley pk. Lew. XXI, 20U
Brockley rd. Dep. XVI, 21R
Brockley rd. Lew. XXII, 21T
Brockley rise Lew. XXI, 20U
Brockley rise Lew. XXII, 21T
Brockley sta. XVI, 21R.
Brockley XXII, 21T
Brockwell pk. XXI, 15T
Brockwood rd. Wan. XIX, 7U
Brodia. rd. S. N. VII, 17E
Brodrick rd. Wan. XX, 10U
Broke rd. Sho. VII, 18H
Bromar rd. Cam. XVI, 17Q
Bromells rd. Wan. XV, 12R
Bromfelde rd.Wan. XV, 13E
Bromley Hall rd. Pop. XII, 23K
Bromley rd. Lew. XXII, 22V
Bromley rd. Lew. XXII, 25U
Bromley st. Ste. XII, 20K
Bromley sta. XII, 23J
Bromley XII; 23K
Brompton rd. Ken. X, 10N
Brompton sq. Ken. X, 9N
Bromwich's walk St. P. VI, 11D
Brondesbury Pk. Sta. Wil. V, 6H
Brondesbury pk., Wil. V, 5R
Brondesbury rd. Wil. V, 7H
Bronsart rd. Ful. XIV, 6P
Brook Gn. Ham. IX, 5N
Brook Gn. rd. Ham. IX, 5N
Brook rd. Isl. VI, 12E
Brook st. Ham. XIV, 4O
Brook st. Lam. XI, 15N
Brook st. Ste. XII, 20L
Brook st. Wes. X, 11L
Brookbank rd. Lew. XXII, 22R
Brookdale rd. Lew. XXII, 22U
Brooke rd. Hac. VII, 18E
Brookfield rd. Act. IX, 2M
Brookfield rd. Hac. VIII, 21G
Brookhill rd. Woo. XVIII, 30P
Brooklands rd. Wan. XX, 11W
Brooklands rd.Wan. XV, 12Q
Brooklyn rd. Ham. IX, 4M
Brookmill rd. Dep. XVII, 22Q
Brook's ave. Wil. V, 6H
Brooks rd. W. H. VIII, 26I
Brooksbys walk, Hac. VIII, 20F
Brookville rd. Ful. XIV, 6P
Brookwood rd. Wan. XIX, 7U
Broomfield st. Pop. XII, 22K
Broomhill rd. Wan. XIX, 7S
Broomhouse rd. Ful. XIV, 7Q
Broomsleigh st. Hd. V, 7F
Broomwood rd. Bat. XX, 10T
Brougham rd. Sho. VII, 18H
Broughton rd. Ful. XIV, 8Q
Broughton rd. S. N. VII, 17F
Broughton st. Bat. XV, 11Q
Brownhill rd. Lew. XXII, 23U
Brownlow rd. Sho. VII, 18H
Brownlow rd. Wil. V, 2G
Browns rd. W. H. VIII, 26I
Brownswood rd. S.N. VII, 16R
Broxash rd. Bat. XX, 19I
Bruce rd. Pop. XII, 23J
Bruce rd. Wil. V, 2G
Brunel rd. Ber. XII, 19M
Brunswick eq. Cam. XVI, 17 Q
Brunswick gdns. Ken. IX, 7M
Brunswick pl. Sho. XI, 17J
Brunswick rd. Isl. VI, 16D
Brunswick rd. Pop. XIII, 23 K
Brunswick sq. St. P. XI, 13 J
Brunswick st. Hac. VII, 20 G
Brunswick st. Pop. XII, 23 L
Brunswick st. Sho. VII, 18 I
Brushfield st. Ste. XI, 17 K
Bruton st. Wes. X. 12 L
Bryanston sq. St. M. X, 10 K
Bryantwood rd. Isl. VII, 15 F
Brydges rd. W.H. VIII, 24G
Brynmaer rd. Bat. XV, 10 Q
Buccleuch rd. Lam. XXI, 16 V
Buchan rd. Cam. XVI, 19R
Bucharest rd. Wan. XX, 8 T
Buck Hill walk Wes. X, 9 L
Buck st. Sho. VII, 17 I
Buckhold rd. Wan. XIX, 7 T
Buckingham gate Wes. X, 12 N
Buckingham Palace rd. Wes. XV, 11 N
Buckingham rd. Hac. VII, 17 G
Buckingham rd. Ley. VIII, 23 E
Buckingham rd. W. H. VIII, 25 G
Buckland cres. Hd. VI, 9 G
Buckland rd Ley. VIII, 23 E
Buckland st. Sho. VII, 17I
Buckley rd. Wil. V, 7 H
Buckthorne st. Lew. XXI, 21T
Buffalo rd. Wil. V, 3 G
Bugsbys reach Gre. XIII, 25 N
Bulinga st. Wes. XV, 13 O
Bullen st. Bat. XV, 9Q
Bullow rd. Ful. XIV, 8 Q
Bulwer st. Ham. IX, 5 M
Bunhill row Fin. XI, 16 J
Burbage rd. Cam. XXI, 16 T
Burcham st. Pop. XII 23 K
Burchell rd. Cam. XVI, 19 Q
Burdett rd. Pop. XII, 22J
Burdett Rd. sta. Ste. XII, 21 K
Burdett rd. Ste. XII, 21 K
Burdett st. Pop. XII, 22 J
Burgess pk. Hd. V, 7 F
Burgess st. Ste. XII, 22 K
Burghill rd. Lew. XXI, 20 W
Burghley rd. St. P. VI, 12 F
Burghley rd. Wim. XIX, 5 W
Burke st. W. H. XIII, 25 K
Burleigh st. Wes. XI, 14 L
Burlington gdns. Ful. XIV, 6 Q
Burlington st. Wes. X, 12 L
Burma rd. S. N. VII, 16 F
Burnaby st. Che. XIV, 8 P
Burnbury rd. Wan. XX, 12 U
Burnfoot ave. Ful. XIV, 6 Q
Burnley rd. Lam. XV, 14 Q
Burnley rd. Wil. V, 3 F
Burns rd. Wil. V 3 H
Burntash hill, Lew. XXII, 25 U
Burntash rd. Lew. XXII, 25 T
Burnthwaite rd. Ful. XIV, 7 P
Burntwood la. Wan. XX, 9 V
Buross st. Ste. XII, 19 L
Burr rd. Wan. XIX, 7 U
Burr st. Ste. XI, 18 M
Burrage gro.Woo. XVIII,30 O
Burrage rd. Woo. XVIII, 30 O
Burrard rd. Hd. V, 7 F
Burrard rd. W. H. XIII, 26 L
Burrows rd. Wil. V, 5 I
Burston rd. Wan. XIV, 5 S
Burt rd. W. H. XIII, 27 M
Burton cres. St. P. XI, 13 J
Burton rd. Hac. VII, 20F
Burton rd. Lam. XV, 14 Q
Burton rd. Wil. V, 7 H
Burton st. St. P. XI, 13 J
Burtop rd. Wan. XIX, 8 V
Busby pl. St. P. VI, 12 G
Bush rd. Dep. XVI, 20 O
Bush rd. W. H. XIII, 26 J
Bushey Hill rd. Cam. XVI, 17 Q
Bushnell rd. Wan. XX, 11 V
Butcher row Ste. XII 20 L
Butcher's rd. W.H. XIII, 26K
Butcher's Hedge la. W. H. XIII, 26 L
Butterfield st. Sho. VII, 17 I
Buxton rd. W. H. VIII, 25 G
Byam st. Ful. XIV 8 Q
Byegrove rd. Mit. XX, 9 X
Byne rd. Bec. XXI, 19 X
Byng st. Pop. XII, 22 M
Byrne rd. Wan. XX, 11 U
Byron rd. Wan. XX, 10X
Cable st. Ste. XII, 19 L
Cabul rd. Bat. XV, 10 Q
Cader rd. Wan. XX, 8 T
Cadogan pl. Che. X, 10 N
Cadogan sq. Che. X, 10 N
Cadogan ter. Che. X, 10 N
Cadogan ter. Pop. VIII, 21 H
Cahir st. Pop. XVII, 22O
Caird st. Pad. IX, 6 J
Caistor Park rd. W. H. VIII, 25 I
Caistor rd. Wan. XX, 11 U
Caithness rd. Ham. IX, 5N
Calabria rd. Isl. VII, 15 G
Calais st. Lam. XV, 15Q
Calderon rd. Ley. VIII, 24 F
Caldervale rd. Wan. XX, 12 S
Caledonian asylum Isl. VI, 14 G
Caledonian pk. Isl. VI, 12 E
Caledonian rd. Isl. VI, 14 G
Caledonian Rd. sta. Isl. VI, 14 H
Callcott rd. Wil. V, 6 H
Calmington rd. Cam. XVI, 17P
Calonne rd. Wim. XIX, 5 W
Calthorpe st. St. P. XI, 14 J
Calvert rd. Gre. XVII, 25 P
Cambalt rd. Wan. XIV, 5 S
Camberwell green, XVI, 16 Q
Camberwell gro. XVI, 16 Q
Camberwell New rd. Lam. XV, 15 P
Camberwell pk. XV, 15 Q
Camberwell rd. XVI, 16 Q
Camberwell Sta. rd. XVI, 16 Q
Camberwell XVI, 16 P
Cambourn rd. Wan. XIX, 7 T
Cambray rd. Wan. XX, 12 U
Cambria rd. Lam. XVI, 15 R
Cambridge gdns. Ken. IX, 6 K
Cambridge Heath sta. VII, 19 I
Cambridge rd. B.G. XIII, 19 J
Cambridge rd. Barnes XIV, 3 Q
Cambridge rd. Bat. XV, 10 Q
Cambridge rd. Ham. IX, 4 N
Cambridge rd. Lew. XXII, 25 T
Cambridge rd. Wil. V, 7 I
Cambridge sq. Pad. X, 9 K
Cambridge st. Pad. X, 10 K
Cambridge st. Sou. XVI, 15 P
Cambridge st. St. P. VI, 13 G
Cambridge ter. Pad. X, 9 K
Camden gro. Cam. XVI, 17 P
Camden hill Lam. XXI 17 X
Camden rd. St. P. VI, 13 G
Camden Rd. sta. St. P. VI, 13 G
Camden sq St. P. VI, 13 G
Camden st. Sou. XVI, 16 O
Camden st. St. P. VI, 12 H
Camden Tn. sta. St. P. VI, 12 H
Camellia st. Lam. XV, 13 P
Camelot st. Sou. XI, 16 N
Campbell rd. Pop. XII, 22 J
Campbell st. Pad. X, 9 J
Campdale rd. Isl. VI,13 E
Campden hill Ken. IX, 7 M
Campden Hill rd. Ken. IX, 7 M
Campden House rd. Ken. IX, 7 M
Campden st. Ken. IX, 7 M
Campion st. Wan. XIV, 4S
Camplin st. Dep. XVI, 20 P
Camrose st. Woo. XVIII, 33O
Canada dock Ber. XII, 20 N
Canada pond Ber. XII, 20 N
Canadian ave. Lew. XXII,22V
Canal rd. Sho. VII, 17 H
Canal rd. Ste. XII, 21 J
Candahar rd. Bat. XV, 10 Q
Candy st. Pop. VIII, 22 H
Canfield gdns. Hd. V, 8 G
Cannhall rd. Wal. VIII, 25 F
Canning rd. Isl. VII, 16 E
Canning Town sta. XIII, 24 K
Canning Town W. H. XIII, 26 L
Cannon hill Hd. V, 7 F
Cannon pl. Hd. VI, 9 E
Cannon st. City XI, 16 L
Cannon St. rd. Ste. XII, 19 L
Canonbie rd. Lew. XXI, 19 U
Canonbury gro. Isl. VII, 16 H
Canonbury Pk. N. Isl. VII, 16 G
Canonbury Pk. S. Isl. VII, 16 G
Canonbury pl. Isl. VII, 15 G
Canonbury rd. Isl. VII, 15 G
Canonbury sq. Isl. VII, 15 G
Canonbury st. Isl. VII, 16 H
Canonbury sta. Isl. VII, 16 G
Canrobert st. B. G. XII, 19 I
Cantelowes rd. St. P. VI, 13 G
Canterbury gro. Lam. XXI, 14 W
Canterbury rd. Dep. XVI, 19 P
Canterbury rd. Isl. VII, 17 G
Canterbury rd. Lam. XV, 14 R
Canterbury rd. Wil. V, 7 I
Canterbury ter. Pad. X, 8 J
Cantrell rd. Pop. XII, 22 J
Cantwell rd. Woo. XVIII, 30 Q
Capel rd. W.H. VIII, 26 E
Carburton st. St. M. X, 12 J
Carden rd. Cam. XVI, 19 R
Cardigan rd. Pop. VIII, 22 I
Cardington st. St. P. VI, 12 I
Cardozo rd. Isl. VI, 14 F
Cardross st. Ham. IX, 4N
Cardwell rd. Isl. VI, 13 F
Carey rd. Wal. VIII, 25 F
Carey st. Wes. X, 13 N
Carholme rd. Lew. XXII, 21 U
Carleton rd. Isl. VI, 13 F
Carlingford rd. Hd. VI, 9 F
Carlisle pl. Wes. X, 12 N
Carlisle rd. Ley. VIII, 22 D
Carlisle st. Lam. XI, 14 N
Carlisle st. St. M. X, 9 J
Carlos pl. Wes. X, 11 L
Carlsbad st. Isl. VI, 14 I
Carlton gro. Cam. XVI, 19 Q
Carlton hill St. M. V, 8 I
Carlton House ter. Wes. X, 13 M
Carlton rd. Cam. XXI, 17 T
Carlton rd. Hac. VIII, 21 F
Carlton rd. St. P. VI, 11 F
Carlton rd. Ste. XII, 20 I
Carlton st. St. P. VI, 11 F
Carlton ter. Pad. IX, 7 J
Carlton vale, Wil. V, 7 I
Carlwell st. Wan. XX, 9 X
Carlyle sq. Che. XV, 9 O
Carmalt gdns. Wan. XIV, 5 S
Carminia rd. Wan. XX 11 V
Carnaby st. Wes. X, 12 L
Carnac st. Lam. XXI, 16 W
Carnarvon rd. W.H. VIII, 25 G
Carnwarth rd. Ful. XIV, 7R
Caroline ct. HaC. VII, 19 E
Caroline st. Cam. XVI, 19 P
Caroline st. Ste. XII 20 L
Carpenters rd. W. H. VIII, 23 H
Carr st. Ste. XII, 31 K
Carrol pl. Bt. P. VI, 11 F
Carroun rd. Lam. XV, 14 P
Carson rd. Lam. XXI, 16 V
Carson rd. W.H. XIII, 26K
Carswell rd. Lew. XXII, 23 U
Carter st. Ste. XII, 21 J
Cartwright gdns. St. P. XI, 13I
Carvary rd. W. H. XIII, 26 L
Cary rd. Wal. VIII, 25F
Carysfort rd. S. N. VII, 17 F
Casewick rd. Lam. XXI, 14 W
Casselden rd. Wil. V, 2 G
Cassidy rd. Ful. XIV, 7 P
Cassimir ter. Hac. VII,19 E
Cassland rd. Hac. VIII, 20 G
Castein rd. Wil. V, 3G
Castellain rd. Pad. X, 8 J
Castello ave. Wan. XIV, 4S
Castelnau Barnes XIV, 4 P
Castle rd. St. P. VI, 11 G
Castle st. Bat. XV, 9 Q
Castle st. E. H. XIII, 27 I
Castle st. Sho. XI, 17 J
Castle st. Wes. XI, 13 L
Castlenau mans., Barnes. XIV, 4S
Catford bridge Lew. XXII, 22 U
Catford hill Lew. XXII, 21 V
Catford sta. XXII, 22 U
Cathall rd. Ley. VIII, 24 E
Catharine gro. Gre. XVII, 22 Q
Cathay st. Ber. XII 19 M
Cathcart hill Isl. VI, 12 E
Cathcart rd. Ken. XIV, 8 O
Catherine rd. Wes. XI, 14 L
Catherine st.W.H. XIII, 25 L
Cathles rd. Wan. XX, 11 T
Cathnor rd. Ham. IX, 4 M
Catlin st. Ber. XVI, 18 O
Cator st. Cam. XIV, 17P
Cautley ave. Wan. XX, 12 T
Cave rd. W. H. XIII, 26 J
Cavendish rd. Mit. XX, 9X
Cavendish rd. St. M. VI, 9 I
Cavendish rd. Wan. XX, 12 T
Cavendish rd. Wil. V, 6 G
Cavendish sq. St. M. X, 11 K
Cavendish st. Sho. VII, 16 I
Caversham rd. St P. VI, 12 G
Cawley rd. Hac. VIII, 20 H
Cawnpore st. Lam. XXI, 17X
Caxton rd. Wim. XIX, 8 X
Caxton st. Wes. X, 12 N
Cazenove rd. Hac. VII,18 D
Cecil ct. Wes. X, 14 L
Cecil rd Ley. VIII, 25 E
Cecil rd. W. H. VIII, 26I
Cecil rd. Wil. V, 2 H
Cedar gdns. Wan. XIV, 6R
Cedar rd. Ful. XIV, 7 P
Cedar rd. Wil. V, 5 E
Cedars rd. W. H. VIII, 25 G
Cedars rd. Wan. XV, 11 R
Cele st. Che. XV, 9 O
Cemetery rd. Gre. XVIII, 28 P
Cemetery rd. W. H. VIII, 25 F
Central ave. Bat. XV. 11 P
Central hill Lam. XXI, 16 X
Central pk. E. H. XIII, 28 J
Central Pk. rd. E. H. XIII, 28 J
Central st. Fin. XI, 16 I
Central sta. E. H. XIII, 28 M
Centre pond Ber. XII, 20 M
Centre rd. Ber. XII, 20 M
Cephas st. Ste. XII, 20 J
Ceres rd. Woo. XVIII, 32 O
Cerise rd. Cam. XVI, 18 Q
Chadwell st. Fin. VII, 15 I
Chadwick rd. Cam. XVI, 17 R
Chadwin rd. W.H. XIII, 26K
Chalcot cres. St. P. VI, 11 H
Chaldon rd. Ful. XIV, 6 P
Chale rd. Wan. XX, 3 T
Chalk Farm rd. St. P. VI, 11 H
Challoner st. Ful. XIV, 6 O
Chalsey rd. Lew. XVI, 21S
Chalton st. St. P. VI, 13 I
Chamber st. Ste. XI, 18 L
Chamberlayne Wood rd. Wil. V, 5 I
Chambers la. Wil. V, 4 G
Champion gro. Cam. XVI 16 R
Champion hill Cam. XVI, 16 R
Champion pk. Cam. XVI, 16 R
Champion rd. Lew. XXI, 20 W
Chancellor rd. Lam. XXI, 16 V
Chancellor rd. Woo. XVIII, 34O
Chancellors rd. Ham. XIV, 4 O
Chancery la. Hol. XI, 14 K
Chandoe rd. Wil. V, 5 F
Chandos rd. W. H. VIII, 24 G
Chandos St. St. M. X, 11 K
Chandos st. Wes. XI, 13 L
Channel Sea river W. H. VIII, 23 G
Chant sq. W. H. VIII, 24 H
Chant st. W. H. VIII, 24 H
Chapel House st. Pop. XVII, 23 O
Chapel pl. Ken. X, 10 N
Chapel rd. Hac. VII 18 D
Chapel rd. Lam. XXI, 15 W
Chapel st. Fin. VII, 14 I
Chapel st. St. M. X, 10 K
Chapel st. W. H. XIII, 25 M
Chapel st. Wes. X, 11 M
Chapel st. Woo. XVIII, 28 O
Chaplin rd. Wil. V, 4 G
Chapman rd. Hac. VIII, 21 G
Chapter rd. Sou. XVI, 15 O
Chapter rd. Wil. V, 4 G
Chapter st. Wes. XV, 12 O
Charing Cross rd. Wes. X, 13 K
Charing cross Wes. X, 13 L
Charlbert st. St. M. VI, 9 I
Charles st. Hol. XI, 15 K
Charles st. Lew. XII, 19 V
Charles st. Stc. XII, 20 K
Charles st. W. H. XIII, 27 M
Charles st. Wes. X, 13 M
Charles st. Woo. XVIII, 29 O
Charleville rd. Ful. XIV, 6 O
Charlmont rd. E. H. XIII, 29 J
Charlmont rd. Wen. XX, 10 Y
Charlotte st. Hol. XI, 13 K
Charlotte st. Isl. VI, 14 I
Charlotte st. St. P. X, 12 K
Charlotte ter. Isl. VI, 14 I
Charlton cem. Gre. XVIII, 28 P
Charlton la. Gre. XVII, 27 P
Charlton pk. Gre. XVII, 27 P
Charlton rd. Gre. XVII, 24 Q
Charlton rd. Wil. V, 3 H
Charlton sta. Gre. XVII, 27 O
Charlton XVII, 26
Charlwood rd. Wan. XIV, 5 R
Charlwood st. Wes. XV, 12 O
Charnock rd. Hac. VII, 19 F
Charrington st. St. P. VI, 12 I
Charterhouse st. City XI, 15 K
Charterhouse sq. Fin. XI, 15 K
Charteris rd. Isl. VII, 14 D
Charteris rd. Wil. V, 7 H
Chartfield rd. Wan. XIX, 5 S
Chase, The, Wan. XV, 11 R
Chasefield rd. Wan. XX, 10W
Chatham pl. Hac. VII, 20 G
Chatham rd. Bat. XX, 10 T
Chatsworth rd. Hac. VIII, 20 F
Chatsworth rd. Lam. XXI, 15 V
Chatsworth rd. W. H. VIII, 25 G
Chatsworth rd. Wil. V, 5G
Chatterton rd. Isl. VII, 15 E
Chatto rd. Bat. XX, 10 T
Chaucer rd. Lam. XXI, 15 S
Chaucer rd. W. H. VIII, 26 G
Chauntler rd. W. H. XIII, 26 L
Cheapside City XI, 16 K
Chelmsford st. Ful. XIV, 5 O
Chelsea Bdge. rd. XV, 1 O
Chelsea bridge, XV, 1 O
Chelsea Embankmt. XV, 1 O
Chelsea sta. XIV, 8 P
Chelsea XV, 9 O
Chelsham rd. Wan. XV, 3 R

Chelverton rd. Wan. XIV, 5 R
Cheneys rd. Wal. VIII, 25 F
Chenies pl. St. P. VI, 18 I
Chenies st. Hol. X, 13 K
Chepstow cres, Ken. IX, 7L
Chepstow pl. Pad. IX, 7 L
Chepstow villas, Ken. IX, 7 L
Chequers st. Fin. XI, 16 J
Cheriton sq. Wan. XX, 11 V
Cherry Gdns. pier, Bar. XII, 19 M
Cherry-tree al. Fin. XI, 16 J
Chesham pl. Wes. X, 11 N
Chesham st. Che. X, 11 N
Cheshire st. B. G. XII, 18 J
Chesholme rd. S. N. VII, 17 E
Chesilton rd. Ful. XIV, 6 P
Chesson rd. Ful. XIX, 6 O
Chester pl. Pad. X, 9 L
Chester rd. St. P. VI, 12 E
Chester sq. Wes. X, 11 N
Chester st. Lam. XV, 15 O
Chester st. Wes. X, 11 N
Chesterfield gro. Cam. XXI, 17 S
Chesterfield rd. Cam. XVI 17 S
Chesterfield walk Gre. XVII, 24 Q
Chesterford gdns. Hd. V, 8 F
Chesterton rd. Ken. IX, 6 K
Chesterton rd. W. H. XIII, 26 J
Chesterton ter. W. H. XIII, 26 J
Chestnut ave. W. H. VIII, 26 F
Chestnut gro. Wan. XX, 11 U
Chestnut rd. Lam. XXI 15 V
Chestnut rd. Woo. XVIII, 31 P
Chetwode rd. Wan. XX, 10 V
Chetwynd rd. St. P. VI,11 F
Chevening rd. Wil. V, 6 H
Chevet st. Hac. VIII, 21G
Cheviot rd. Lam. XXI, 15W
Cheyne rd. Che. XV, 9 O
Cheyne walk Che. XV, 9 P
Chichele rd. Wil. V, 5 F
Chichester rd. Wil. V, 7 I
Chichester st. Wes. XV, 12 O
Chicksand st. Ste. XI, 18 K
Childbert rd. Wan. XX, 11 V
Childeric rd. Dep. XVI, 21 P
Childers st. Dep. XVI, 21 P
Child's Hill sta. Hen, V, 6 E
Child's hill, Hen. V, 7 E
Chiltern rd. Pop. XII, 22 J
Chilton st. B. G. XI, 18 J
Chilton st. Ber. XVI, 20 O
Chilworth st. Pad. X, 8 K
Chinbrook rd. Lew. XXII, 26 W
Chipley rd. Dep. XVI, 20 P
Chippenham rd. Pad. IX, 7 J
Chislett rd. Hd. V, 7 G
Chiswell st. Fin. XI, 16 K
Chiswick la. Chiswk. XIV, 2 O
Chiswick mall Chisk. XIV, 2 O
Chivalry rd. Bat. XV, 9 S
Chobham rd. W. H. VIII, 24 G
Choumert gro. Cam. XVI, 18 Q
Choumert rd. Cam. XVI, 17 R
Chrisp st. Pop. XII, 23 K
Christ Church rd. Lam. XX, 14 U
Christ Church st. Gre. XVII, 24 O
Christchurch ave. Wil. V, 6 G
Christchurch rd. Hd. VI, 9 E
Christie rd. Hac. VIII, 21 G
Chryssell rd. Lam. XV, 15 P
Chsrlton rd. Wan. XIX, 5 S
Chudleigh rd. Lew. XXII, 22 T
Churah la. Wan. XX, 10 X
Churah rd. Ham. IX, 4 N
Churah st. Lam. XV, 14 P
Church cres. Hac. VII, 20 H
Church hill Wim. XIX, 6 X
Church la. Bat. XV, 9 Q
Church la. Gre. XVII, 27 P
Church la. Ham. XIV, 5 O
Church Manor way, Woo. XVIII, 33 O
Church pass, Lew. XVII, 24 S
Church rd. Barnes XIV, 3 Q
Church rd. Hac. VII, 18 F
Church rd. Hac. VIII, 20 G
Church rd. Hd.VI, 10 G
Church rd. Isl. VII, 16 H
Church rd. Lam. XV, 14 S
Church rd. Lew. XXI, 20 V
Church rd. Ley. VIII, 22 D
Church rd. Wil. V, 3 G
Church rd. Wim. XIX, 5 W
Church row, B. G. XI, 18 J
Church row, Hd. VI, 8 F
Church row, Ste. XII, 21 L
Church st. B. G. XI 17 J
Church st. Ber. XI, 17 M
Church st. Ber. XII, 18 M
Church st. Cam. XVI, 16 Q
Church st. Che. XV, 9 O
Church st. Chiswick XIV, 2 O
Church st. Dep. XVII, 22 P
Church st. Ful. XIV, 16 Q
Church st. Gre. XVII, 23 P
Church st. Ken. IX, 7 M
Church st. S. N. VII, 17 E
Church st. St. M. X, 9 J
Church st. W. H. VIII, 25 H
Church st. W.H. XIII, 26I
Church st. Woo. XVIII, 29 P
Church vale, Lew. XXI, 20 V
Church walk, Wan. XIV, 8 S
Church. Bat. XV, 9 O
Churchfield rd. E. Act. IX, 2 L
Churchill rd. Hac. VII, 20 G
Churchill rd. St. P. VI, 12 F
Churchill rd. Wil. V, 4 G
Churoh end, Wil. V, 3 G
Churston ave. W. H. VIII, 26 I
Churton st. Wes. XV, 12 O
Cibber rd. Lew. XXI, 20V
Cicada rd. Wan. XX, 8 T
Cicely rd. Cam. XVI, 18 Q
Circular rd. Woo. XVIII, 29 P
Circus rd. St. M. VI, 9 I
Circus st. Gre. XVII, 23 Q
Circus st. St. M. X, 10 K
Circus, The Gre. XVII, 23 P
Circus, The St. P. VI, 11 F
Cirencester st. Pad. X, 8
Citizen rd. Isl. VII, 14 F
City Mill river W. H. VIII, 23 H
City rd. Fin. XI, 16I
Clairview rd. Wan. XX, 11W
Clancarty rd. Ful. XIV, 7 Q
Clanricarde gdns. Ken. IX,7 L
Clapham common XV, 11 S
Clapham Junc. sta. XV, 9 R
Clapham Pk. hill Wan. XV, 12 S
Clapham pk. XX, 12 T
Clapham rd. Lam. XV, 13 R
Clapton sta. VII, 19 E
Claremont rd. Hen. V, 5 E
Claremont rd. Ley. VIII, 24 E
Claremont rd. W. H. VIII, 26 G
Claremont rd. Wil. V, 6 I
Clarence gdns. St. P. X, 12 J
Clarence la. Wan. XIX, 2 T
Clarence pas. Hac. VII, 19 F
Clarence pl. Sou. XI, 16 N
Clarence rd. Hac. VII, 19 F
Clarence rd. St. P. VI, 11 G
Clarence rd. Wan. XX, 12 T
Clarence st. Isl. VII, 15 I
Clarence st. Lam. XV, 13 Q
Clarendon gdns. Pad. X, 8 J
Clarendon rd. Ken. IX, 6 L
Clarendon rd. Lew. XVII, 23 S
Clarendon rd. Wan. XIV, 4 R
Clarendon sq. St. P. VI, 13 I
Clarendon st. Pad. IX, 7 J
Clarendon st. Sou. XVI, 16 O
Clarendon st. St. P. VI, 12 I
Clarendon st. Wes. XV, 12 O
Clarenes st. Lew. XXII, 21 V
Clareville gro. Ken. XIV, 8 O
Clarges st. Wes. X, 11 M
Clarissa st. Sho. VII, 18 H
Clark st. Ste. XII, 19 K
Claude rd. Cam. XVI, 18 R
Claude rd. Ley. VIII, 23 D
Claude rd. W. H. VIII, 26 I
Claude st. Pop. XVII, 22O
Claughton rd. W. H. XIII, 27 J
Claverton st. Wes. XV, 12 O
Claxton gro. Ful. XIV, 5 O
Claybrook rd. Ful. XIV, 5 O
Claylands rd. Lam. XV, 14 P
Claypit la. Lew. XXII, 26 V
Clayton rd. Cam. XVI, 18 Q
Clayton st. Isl. VI, 14 H
Clayton st. Lam. XV, 14 O
Cleanthus rd. Woo. XVIII, 30 Q
Clemence st. Ste. XII, 21 K
Clemente rd. Ber. XII, 19 N
Clephane rd. Isl. VII, 16 G
Clerkenwell gn. Fin. XI, 15 J
Clerkenwell rd. Hol. XI, 15 J
Clerkenwell XI, 15 J
Clerks la. Lew. XXII, 21 V
Clevo rd. Hd. V, 7 G
Cleveland gdns. Barnes XIV, 3 Q
Cleveland gdns. Pad. X, 8 K
Cleveland rd. Barnes XIV, 3 Q
Cleveland sq. Pad. X, 8K
Cleveland st. Isl. VII, 16 H
Cleveland st. St. P. X, 12 J
Cleveland st. Ste. XII, 19 J
Clever rd. W. H. XIII, 26 L
Cleveden pl. Che. X, 11 N
Clifden rd. Hac. VII, 20 F
Clifford gdns. Wil. V, 5 I
Clifford st. Wes. X, 12 L
Clift st. Sho. VII, 16 I
Clifton gdns. Pad. X, 8 J
Clifton hill Dep. XVI, 21 P
Clifton hill St. M. V, 8 I
Clifton rd. Cam. XVI, 19 Q
Clifton rd. W. H. XIII, 25 K
Clifton rd. Wim. XIX, 5 X
Clifton st. Ham. IX, 5 L
Clifton st. Lam. XV, 13 Q
Clifton st. Sho. XI, 17 K
Clifton ter. Isl. VII, 15 D
Clifton villas Pad. X, 8 J
Clinger st. Sho. VII, 17 I
Clinton rd. Ste. XII, 21 J
Clipstone st. St. M. X, 12 K
Clissold pk. S. N, VII, 16 E
Clissold rd. S. N. VII, 17 E
Clive rd. Lam. XXI, 16 W
Clividen pl. Che. X, 11N
Clonbrook rd. S. N. VII, 17 F
Cloncurry st. Ful. XIV, 6 P
Clonmel rd. Ful. XIV, 6 P
Clonmore st. Wan. XIX, 7 U
Clothworkers wood, Woo. XVIII, 31 Q
Cloudesdale rd. Wan. XX, 11 V
Cloudesly pl. Isl. VII, 15 I
Cloudesly rd. Isl. VII, 15 H
Cloudesly sq. Isl. VII, 15 H
Clova rd. W.H. VIII, 25G
Clsrenoe rd. W. H. XIII, 24 K
Clsrsnas st. Ber. XII, 20 M
Clyde rd. W. H. XIII, 26 M
Clyde ter. Lew. XXI, 19 V
Cobbold rd. Ham. IX, 3 M
Cobbold rd. Wal. VIII, 25 E
Cobbold rd. Wil. V, 3 G
Cobden rd. Ley. VIII, 25 E
Cobden st. Pop. XII, 23 K
Coborn Rd. sta. XII, 21 I
Coborn rd. Ste. XII, 21 J
Coborn st. Pop. XII, 21 J
Coburg rd. Cam. XVI, 17 O
Cockspur st. Wes. X, 13 L
Codrington hill Lew. XXII, 21 U
Coin st. Lam. XI, 15 M
Colby rd. Cam. XXI, 17 X
Cold Blow la. Dep. XVI, 20 P
Cold harbour Pop. XII, 23 K
Coldbath st. Gre. XVII, 22 Q
Coldharbour la. Lam. XVI, 15 R
Colebrooke row Isl. VII, 15 I
Colegrave rd. Ful. VIII, 24 F
Colehertie rd. Ken. XIV, 8 O
Colehill la. Ful. XIV, 6 Q
Coleman rd. Cam. XVI, 17 P
Coleman st. City XI, 16 K
Coleman st. Isl. VII, 16 H
Colenso rd. Hac. VII, 20 F
Coleraine rd. Gre. XVII, 25 P
Colet gdns. Ful. XIV, 5 O
Colfe rd. Lew. XXI, 20 U
Colinette rd. Wan. XIV, 4 S
Coliston rd. Wan. XIX, 7 T
College ave. Hac. VII, 20 F
College pl. Che. XV, 10 O
College rd. Cam. XXI, 17 D
College rd. Hd. VI, 10 G
College rd. Wan. XIV, 6 B
College rd. Wil. V, 5 I
College st. Che. XV, 10 O
College st. Isl. VII, 15 H
College Villas rd. Hd. VI, 9 G
Collier st. Fin. VI, 14 I
Colliere wood Mit. XX, 9 X
Collingwood st. B. G. XII, 19 J
Colls rd. Cam. XVI, 19 Q
Colne rd. Hac. VIII, 21 F
Cologne rd. Bat. XV, 9 R
Columbia rd. B. G. VII, 18 I
Columbia rd. W. H. XIII, 25 K
Colva rd. St. P. VI, 12 E
Colvestone cres. Hac. VII, 18 G
Colville gdns. Ken, IX, 7 K
Colville rd. Ken. IX, 7 K
Colville ter. Ken. IX, 6 K
Colwell rd. Cam. XXI, 17 T
Colwick st. Dep. XVI, 21 O
Colyton rd. Cam. XXI, 19 T
Comber gro. Cam. XVI, 16Q
Combermere rd. Lam. XV, 14 R
Comberton rd. Hac. VII, 19 E
Comeragh rd. Ful. XIV, 6 O
Comerford rd. Lew. XVI, 21 S
Commercial Dock pier Ber. XII, 21 N
Commercial rd. Cam. XVI, 18 Q
Commercial rd. East Ste. XII, 19 K
Commercial rd. Lam. XI, 14 L
Commercial st. Ste. XI, 17 J
Como rd. Lew. XXI, 20 V
Compayne gdns. Hd. V, 8 G
Compton ave. E. H. XIII, 27 I
Compton rd. Isl. VII, 15 G
Compton rd. Wim. XIX, 6 X
Compton st. Fin. XI, 15 J
Compton st. St. P. XI, 13 J
Comyn rd. Bat. V, 9 X
Concanon rd. Lam. XV, 13S
Conduit rd. Woo. XVIII,30 F
Conduit st. Hac. VII, 19 S
Conduit st. Wes. X, 12 L
Conewood st. Isl. VII, 15 F
Conference st. Woo. XVIII, 34O
Congress st. Woo. XVIII, 34O
Coniger rd. Ful. XIV, 7 Q
Coningham rd. Ham. IX, 4 M
Conley rd. Wil. V, 3 G
Connaught Rd. sta. W. H. XIII, 27 L
Connaught sq. Pad. X, 10 K
Connaught st. Pad. X, 10 K
Constance rd. Cam. XV, 17 S
Constance st. W. H. XIII, 28 M
Constantine rd. Hd. VI, 10 F
Constitution hill Wes. X, 11 M
Constitution hill Woo. XVIII, 29 R
Conway rd. Woo. XVIII, 31 O
Cooks rd. Lam. XV, 15 P
Cooks rd. W. H. VIII, 23 I
Coolfyn rd. W. H. XIII, 26 L
Coombs st. Isl. VII, 15 I
Coomer rd. Ful. XIV, 6 P
Cooper Mill la. Wal. V, 20 C
Cooper rd. Wil. V, 3 F
Coopers Arms la. Wan. XIV, 5 R
Coopersale st. Hac. VIII, 20 G
Copeland rd. Cam. XVI, 18 R
Copenhagen st. Isl. VI, 14 H
Coplestone rd. Cam. XVI, 17 R
Copley st. Ste. XII, 20 K
Copperas st. Dep. XVII, 22 P
Copthall ave. City XI, 16 K
Coral st. Lam. XI, 15 M
Coram st. St. P. XI, 13J
Corbyn st. Isl. VI, 14 D
Cordite st. Woo. XVIII, 33P
Corinne rd. Isl. VI, 12 F
Cormont rd. Lam. XV, 15Q
Cornelia st. Isl. VI, 14 G
Cornford gro. Wan. XX, 11 V
Cornhill City XI, 16 L
Cornwall gdns. Ken. X, 8 N
Cornwall rd. Ken. IX, 6 K
Cornwall rd. Lam. XI, 14 M
Cornwall rd. Lam. XX, 13 T
Cornwallis rd. Isl. VI, 13 E
Corona rd. Lew. XXII, 26 U
Coronation rd. W.H. XIII, 27J
Corporation st. W. H. XIII, 25 I
Corrance rd. Lam. XV, 13 S
Corschill st. Wan. XX, 12 X
Corsica st. Isl. VII, 15 G
Corunna rd. Bat. XV, 12 Q
Cosbyecote ave. Lam. XXI, 15 S
Cossal st. Cam. XVI, 19 Q
Cotleigh rd. Hd. V, 7 G
Cottage gro. Lam. XV, 13 R
Cottenham rd. Isl. VI, 13 D
Cottingdon st. Lam. XV, 15O
Cotton st. Pop. XII, 23 L
Coulter rd. Ham. IX, 4 N
Coulton rd. Hac. VII, 19 F
Councillor st. Cam. XVI, 15P
Countess rd. St. P. VI, 12 F
County gro. Sou. XVI, 15 Q
Court Hill rd. Lew. XVII, 23 S
Court la. Cam. XXI, 17 T
Court rd. Lam. XXI, 15 V
Courtenay st. Lam. XV, 14 O
Courtfield gdns. Ken. XIV, 8 O
Courthope rd. St. P. VI, 11 F
Courtrai rd. Lew. XXI, 20 T
Coutts rd. Ste. XII, 21 K
Covent gdn. Wes. XI, 13 L
Coventry st. B. G. XII, 19 J
Coventry st. Wes. X, 13 L
Coverdale rd. Wil. V, 6 G
Coverton rd. Wan. XX, 9 W
Cowan st. Cam. XVI, 17 O
Cowdrey rd. Wim. XIX, 7 X
Cowhouse Farm, Hen. V, 6E
Cowley rd. Lam. XV, 15 Q
Cowley rd. Ley. XVII, 25 D
Cowper rd. S.N. VII, 17 F
Cowper rd. Wim. XIX, 8 X
Cowper's row Wan. XX, 13 T
Coxwell rd. Woo. XVIII, 31 P
Crabtree la. Ful. XIV, 5 P
Craigerne rd. Gre. XVII, 26 Q
Craigton rd. Woo. XVIII, 28 S
Crampton st. Sou. XVI, 15 O
Cranbourn rd. Ley. VIII, 23 F
Cranbourn st. Wes. X, 13 L
Cranbrook st. B. G. VIII, 20 I
Cranbrook st. Dep. XVII, 22 Q
Cranbury rd. Ful. XIV, 8 Q
Crane cres. Isl. VII, 15 G
Cranfield rd. Dep. XVI, 21 R
Cranhurst rd. Wil. V, 5 F
Cranleigh rd. Ley. VIII, 24 E
Cranley pl. Ken. XV, 9 N
Cranley rd. Ken. XV, 9 N
Cranmer ave. E. H. XIII, 29 J
Cranmer rd. Lam. XV, 15 P
Cranmer rd. W. H. VIII, 26 F
Cranston rd. Lew. XXI, 20 U
Craster rd. Lam. XX, 14 T
Craven hill Pad. X, 8 L
Craven Pk. rd. Wil. V, 2 H
Craven pk. Wil. V, 2 H
Craven st. Wes. XI, 13 L
Craven ter. Pad. X, 9 L
Crawford st. Cam. XVI, 16 Q
Crawford st. St. M. X, 10 K
Crawford st. St. M. X, 10K
Crawthew gro. Cam. XVI, 18 R
Crayford rd. Isl. VI, 13 F
Credenhill st. Wan. XX, 12 X
Crediton rd. Hd. V, 8 F
Crediton rd. Wil. V, 5 H
Credon rd. Ber. XVI, 19 O
Creed pl. Gre. XVII, 24 P
Creek pl. Ham. XIV, 4O
Creek rd. Bat. XV, 9 Q
Creek rd. Gre. XVII, 24 P
Creek st. Dep. XVII, 22 Q
Creighton ave. E. H. XIII, 27 I
Cremorne rd. Che. XIV, 9 P
Crescent gro. Wan. XV, 12 S
Crescent la. Wan. XV, 12 S
Crescent rd. Bec. XXI, 19 X
Crescent rd. Dep. XVII, 22 R
Crescent rd. Ley. VIII, 22 D
Crescent rd. W. H. VIII, 26 I
Crescent rd. Wan. XV, 13 S
Crescent rd. Woo. XVIII, 29O
Crescent rd. Woo. XVIII, 30 O
Crescent Wood rd. Cam. XXI, 18 V
Crescent, The, Barnes XIV, 3 Q
Cresford rd. Ful. XIV, 8 Q
Cressingham rd. Lew. XVII, 23 R
Cressy rd. Hd. VI, 10 F
Creswell st. Ful. XIV, 5Q
Crewdson rd. Lam. XV, 14 P
Crewe st., Pop. XVII, 22O
Crewys rd. Hen. V, 7D
Crichton st. Wan. XV, 12 Q
Cricketfield rd. Hac. VII, 19 F
Cricklade ave. Wan. XX, 13 V
Cricklewood la. Hen. V, 6 E
Cricklewood sta. V, 6 E
Crieff rd. Wan. XX, 8 T
Crieffel ave. Wan. XX, 12 V
Crimsworth rd.Lam. XV, 13 P
Crisp rd. Ham. XIV, 4O
Crockerton rd. Wan. XX, 10 V
Croft rd. Ber. XVI, 2O O
Croftdown rd. St. P. VI, 11 E
Crofton Pk. rd. Lew. XXII, 21 T
Crofton Pk. sta. XXII, 21 S
Crofton rd. W.H. XIII, 26J
Crogsland rd. St. P. VI, 11 G
Cromer st. St. P. XI, 13 J
Cromer Villas rd. Wan. XIX, 6 T
Cromford rd. Wan. XIV, 7 S
Crompton st. Pad. X, 9 J
Cromwell ave. Ful. XIV, 6R
Cromwell rd. Ken. X, 8 N
Cromwell rd. West. Ken. XIV, 7 O
Cromwell rd. Wim. XIX, 7 X
Crondace rd. Ful. XIV, 7 Q
Crondall st. Sho. VII, 17 I
Crookham rd. Ful. XIV, 6 Q
Crooms hill Gre. XVII, 23 P
Cropley st. Sho. VII, 16 I
Crosby row Sou. XI, 16 M
Cross rd. Hac. VII, 19 P
Cross st Hol. XI, 15 K
Cross st. Barnes XIV, 2 Q
Cross st. Isl. VII, 15 H
Cross st. W. H. XIII, 25 K
Cross st. W. H. VIII, 24 H
Cross st. Wan. XV, 12 Q
Crossfield la. Dep. XVII, 24 H
Crossfield rd. Hd. VI, 9 G
Crossway st. Hac. VII, 17G
Croston st. Hac. VII, 19H
Crowborough rd. Wan. XX, 11X
Crowhurst rd. Lam. XV, 15 K
Crown hill Lam. XXI, 15 X
Crown Hill rd. Wil. V, 3 H
Crown la. Act. IX, 2 L
Crown la. Lam. XXI, 14 X
Crowndale rd. St. P. VI, 12 I
Crownfield rd. Wal. VIII, 24 F
Crownstone rd. Lam. XX, 14 S
Croxley rd. Pad. V, 7 I
Croxted rd. Cam. and Lam. XXI, 16 W
Croydon rd. W. H. XIII, 25 K
Crozier ter. Hac. VIII, 20 G
Crsnley rd. Ken. XV, 9 O
Crucifix la. Ber. XI, 17 M
Crumpsall st. Woo. XVIII, 34O

Crutched Friars, City XI, 17 L
Crystal Palace Pk. rd. Bec. XXI, 18 X
Crystal Palace rd. Cam. XXI, 18 T
Crystal Palace sta. (High Level) XXI, 17 X
Crystal Palace sta. (Low Level) XXI, 18 Y
Crystal palace XXI, 18 X
Crystal ter. Cro. XXI, 16 X
Cuba st. Pop. XII, 22 M
Cubitt st. St. P. XI, 14J
Culford rd. Hac. VII, 17 H
Cullingworth rd. Wil. V, 4 F
Culmore rd. Cam. XVI, 19 P
Culmore rd. Wan. XX, 11 U
Culverden rd. Wan. XX, 12 V
Culvert rd. Bat. XV, 10 Q
Cumberland market St. P. VI, 12 I
Cumberland rd. W. H. XIII, 26 J
Cumberland st. Isl. VI, 14 G
Cumberland st. Wes. XV, 11 O
Cumming st. Fin. VI, 14 I
Cundy rd. W. H. XIII, 27 L
Currie st. Bat. XV, 13 P
Curtain rd. Sho. XI, 17 J
Curwen rd. Ham. IX, 3M
Curzon st. Wes. X, 11 M
Custom House sta. W. H. XIII, 26 L
Cutthroat la. Cam. XVI, 17 R
Cyprus st. B. G. VII, 20 I
Cyrus st. Fin. XI, 15 J
Czar st. Gre. XVII, 22 P
Dacca st. Gre. XVI, 21 P
Dace rd. Pop. VIII, 22 H
Dacre pk. Lew. XVII, 24 R
Dacre rd. W. H. VIII, 26 I
Dacre st. Lew. XVII, 24 S
Dacres rd. Lew. XXI, 19 V
Dafforne rd. Wan. XX, 10 V
Dagmar rd. Cam. XVI, 17 Q
Dagmar rd. Hac. VIII, 21 G
Dagnan rd. Wan. XX, 11 T
Dahomey st. Wan. XX, 12 X
Daisy la. Ful. XIV, 7 R
Dalston Junction sta. VII, 18 G
Dalston la. Hac. VII, 18 G
Dalberg rd. Lam. XX, 15 S
Dalby st. St. P. VI, 11 G
Dalby rd. Wan. XIV, 8 S
Dalebury rd. Wan. XX, 10 V
Dalehan gdns. Hd. VI, 9 G
Dalgarno gdns. Ham. IX, 4 K
Dalkeith rd. Lam. XXI, 16U
Dallin rd. Woo. XVIII, 30Q
Dalling rd. Ham. IX, 4 N
Dalmain rd. Lew. XXI, 20 U
Dalmeny ave. Isl. VI, 13 F
Dalmeny rd. Isl. VI, 13 F
Dalmore rd. Lam. XXI, 16 V
Dalrymple rd. Lew. XVI, 21 S
Dalwood st. Cam. XXI, 17 Q
Dalyell rd. Lam. XV, 14 R
Dame st. Isl. VII, 16 I
Dames rd. W. H. VIII, 26 F
Danbury st. Isl. VII, 15 I
Danby st. Cam. XVI, 17 R
Dancroft rd. Cam. XXI, 16S
Dane rd. Lam. XVI, 15 Q
Dane st. Wes. X, 12K
Danehurst rd. Ful. XIV, 6 P
Danemere st. Wan. XIV, 5 R
Daneville rd. Cam. XVI, 16 Q
Daniels rd. Cam. XVI, 19 R
Danson la. Bex, XVIII, 32 S
Dantzig st. Sou. XI, 15 N
Danvers st. Che. XV, 9 P
Darlan rd. Ful. XIV, 6 P
Darnley rd. Hac. VII, 19 G
Darrell rd. Cam. XXI, 18 S
Dart st. Pad. V, 6I
Dartmoor st. Ken. IX, 7 L
Dartmouth hill Lew. XVII, 23 Q
Dartmouth Pk. ave. St. P. VI, 12 E
Dartmouth Pk. rd. St. P. VI, 11 F
Dartmouth rd. Wil. V, 5 G
Dartmouth rd. Lew. XXI, 19 V
Dartmouth row Lew. XVII, 23 Q
Darttrey rd. Che. XIV, 9 P
Darwin st. Sou. XVI 16 O
Daubeney rd. Hac. VIII, 21 F
Daulr rd. Wan. XIX, 8 T
Davenport rd. Lew. XXII, 23 T
Davey rd. Pop. VIII, 22 H
Davies la. Ley. VIII, 25 E
Davies st. Wes. X, 11 L
Davis rd. Act. IX, 3M
Davis st. Pop. XII, 23 N
Davisville rd. Ham. IX, 8 M
Dawes rd. Ful. XIV, 6 P
Dawlish rd. Wil. V, 5 G
Dawson pl. Ken. IX, 7 L
Daylesford ave. Wan. XIV, 3R
Daysbrook rd. Wan. XX, 13 U
De Beauvoir cres. Hac. VII, 17 H
De Beauvoir rd. Hac. VII, 17 H
De Beauvoir sq. Hac. VII, 17 H
De Crespigny pk. Cam. XVI, 16 Q
De Laune st. Lam. XV, 15 O
De Morgan rd. Ful. XIV, 8 R
De Vere gdns. Ken. X, 8 M
Deacon rd. Wil. V, 3 F
Deacon st. Sou. XI, 16 N
Dealtry rd. Wan. XIV, 4 S
Dean rd. Wil. V, 5 G
Dean st. Ste. XII, 19 L
Dean st. Wea. X, 12 K
Deanery rd. W. H. VIII, 25 H
Deans yard Wes. X, 13 N
Deauville rd. Wan. XX, 12 T
Decima st. Ber. XI, 17 N
Dee rd. W.H. XII, 25J
Dee st. Pop. XII, 23 L
Deepdene rd. Wan. XX, 13 X
Deerbrook rd. Lam. XXI, 15 U
Defoe rd. Wan. XX, 9 W
Delafield rd. Gre. XVII, 26 O
Delaford rd. Ber. XVI, 19 C
Delaford rd. Ful. XIV, 6 P
Delamere ter. Pad. X, 8 K
Delancey st. St. P. VI, 11 H
Delaware rd. Pad. X, 8 J
Delhi st. Isl. VI, 13 H
Delverton rd. Sou. XV, 15 O
Delvino rd. Ful. XIV, 7 Q
Dempster rd. Wan. XIV, 8 S
Denbigh rd. Ken. IX, 7 L
Denbigh rd. Wil. V, 2 G
Denbigh st. Wes. XV, 12 O
Dendy st. Wan. XXX, 10 U
Denholme rd. Pad. V, 7 I
Denman rd. Cam. XVI, 17 Q
Denmark hill Cam. XVI, 16 R
Denmark Hill sta. XVI, 16 R
Denmark rd. Cam. XVI, 15 Q
Denmark rd. Isl. VII, 14 I
Denmark rd. Wim. XIX, 5 X
Denmark st. Lam, XVI, 15 Q
Denmark st. W. H. XIII, 26 K
Dennett's rd. Dep. XVI, 20 Q
Denning rd. Hd. VI, 9 F
Dennington Pk. rd. Hd. V, 7 G
Dennis st. Isl. VI, 14 I
Dents rd. Bat. XX, 10 T
Denyer st. Che. X, 10 N
Denzil rd. Wil. V, 3 F
Deodar rd. Wan. XIV, 6 R
Deptford bridge, Gre. XVII, 22 Q
Deptford cem. Lew. XXII, 21 S
Deptford gn. Gre. XVII, 22 P
Deptford pk. XVI, 21 O
Deptford sta. Ber. XII, 20 N
Deptford sta. XVII, 22 P
Derby rd. Hac. VII, 17 H
Derby st. St. P. VI, 13 I
Dermody rd. Lew. XVII, 23 S
Dermot rd. Bat. XX, 10 V
Deronda rd. Lam. XXI, 15 U
Derrick st. Ber. XII, 21 N
Derwent gro. Cam. XVI, 17 S
Devas st. Pop. XII, 23 J
Deverell st. Sou. XI, 16 N
Devereux rd. Bat. XX, 10 T
Devonport rd. Ham. IX, 4 M
Devonport st. Ste. XII, 20 L
Devons rd. Pop. XII, 22
Devonshire pl. St. M. X.
Devonshire rd. Gre. XVII,22 Q
Devonshire rd. Hac. VII, 19 G
Devonshire rd. Isl. VI, 14 E
Devonshire rd. Lew. XXI, 19 U
Devonshire rd. Wal. VIII, 25 F
Devonshire rd. Wan. XX, 11 U
Devonshire st. Hol. XI. 14 K
Devonshire st. Isl. VII, 15 I
Devonshire st. Lam. XV. 13 Q
Devonshire st. St. M. X, 9 J
Devonshire st. St. M. X, 11 J
Devonshire st. Ste. XII, 19 J
Dewar st. Cam. XVI. 18 R
Dewberry st. Pop. XII, 23 K
Dewsbury rd. Wil. V, 3 F
D'Eynsford rd. Cam. XVI, 16 Q
Dibden st. Isl. VII, 16 H
Dicey st. Woo. XVIII, 29 P
Dickens rd. E. H. XIII, 28 L
Dickens st. Bat. XV, 11 Q
Dieppe st. Ful. XIV, 6 O
Digby rd. Hac. VII, 20 G
Digby rd. S. N. VII, 16 E
Digby st. B. G. XII, 20 J
Dighton rd. Wan. XIV, 8 S
Dilke st. Che. XV, 10 O
Dillwyn rd. Lew. XXI, 20 W
Dimsdale rd. Ful. XIV, 6 P
Dingley rd. Fin. XI, 16J
Dinsmore rd. Wan. XX, 11 T
Disbrowe rd. Ful. XIV, 6 P
Disraeli rd. W. H. VIII, 26 G
Disraeli rd. Wan. XIV, 6 S
Diss st. B. G. VII, 18 I
Distillery la. Ful. XIV, 4 O
Dixon rd. Dep. XVI, 21 Q
Dixon st. Ste. XII, 21 K
Dock st. Ste. XI, 18 L
Dock st. Woo. XIII, 29 N
Dockhead Ber. XI, 18 M
Dockside Hac, VII, 20 E
Dockyard sta. XVIII, 29 O
Dod st. Ste. XII, 22 K
Doddington gro. Bat. XV, 11 Q
Doddington gro. Lam. XV, 15 O
Dog Kennel hill Cam. XVI, 17 R
Dog la. Wil. V, 2 F
Doggett rd. Lew. XXI, 22 U
Dollis Hill ave. Wil. V, 5E
Dollis Hill la. Wil. V, 3 E
Dollishill Wil. V, 4 E
Donaldson rd. Wil. V, 7 H
Donegal st. Fin. VI, 14I
Doneraile st. Ful. XIV, 5 Q
Dongola rd. W. H. XIII, 26 J
Donnington rd. Wil. V, 4 H
Dora rd. Wim. XIX, 7 W
Dorlcote rd. Wan. XX, 9 T
Dornton rd. Wan. XX, 11 V
Dorothy rd. Bat. XV, 10 R
Dorset la. Ful. XIV, 5 P
Dorset rd. Lam. XV, 14 P
Dorset sq. St. M. X, 10 J
Dorset st. St. M. 10 K
Dorset st. Wes. XV, 13 Q
Dorville rd. Lew. XXII, 25 T
Doughty st. St. P. XI, 14 J
Douglas rd. Isl. VIII, 16 G
Douglas st. Dep. XVI, 21 P
Douglas st. Pop. XVII, 23O
Douglas st. Wes. XV, 12 O
Dounsell rd. Wal. VIII, 24 F
Dove row Sho. VII, 18 I
Dover rd. E. Wick. XVIII, 32 R
Dover st. Wes. X, 12 L
Down st. Wes. X, 11 M
Downes st. Cam. XVI, 18 P
Downham rd. Hac. VII, 17 H
Downing st. Wes. X, 13 M
Downs Pk. rd. Hac. VII, 18 F
Downs rd. Hac. VII, 18 F
Downshire hill Hd. VI, 9 F
Downton av. Wan. XX, 13V
Doyle gdns. Wil. V, 4I
Doyle rd. Wan. XX, 10 V
Doynton st. St. P. VI, 12 E
Drakefell rd. Dep. XVI, 20 R
Drakefield rd. Wan. XX, 11 V
Draper st. Sou. XI, 15 N
Draycott ave. Che. XV, 10N
Draycott pl. Che. XV, 10 O
Drayton gdns. Ken. XIV, 8 O
Drayton gro. Ken. XIV, 8 O
Drayton pk. Isl. VII, 15 F
Dreadnought st. Gre. XVII, 25N
Drestead rd. Wan. XX, 12V
Drew rd. W. H. XIII, 28 M
Driffield rd. B. G. VIII, 21 I
Droop st. Pad. IX, 6 J
Drummond rd. Ber. XII, 19 N
Drummond st. St. P. X, 12 J
Drury la. Wes. XI, 13 K
Dryburgh rd. Wan. XIV, 4 R
Dryden rd. Wim. XIX, 8 X
Drysdale rd. Lew. XVII, 23 Q
Du Cane rd. Ham. IX, 4 K
Ducal st. B. G. XI, 18 J
Duchess of Bedford's walk Ken. IX, 7 K
Duckett st. Ste. XII, 20 K
Duckett's canal Pop. VIII, 21 H
Dudden Hill la. Wil. V, 3 F
Dudden Hill sta. Wil. V, 3 F
Dudlington rd. Hac. VII, 20 E
Duffield st. Bat. XV, 10 R
Duke st. St. M. X, 11 K
Duke st. Ber. XI, 16 M
Duke st. Wes. X, 12 L
Dulwich XXI, 16 V
Dulwich (E.) gro. Cam. XVI, 17 S
Dulwich common, Cam XXI, 17 U
Dulwich pk. XXI, 17 U
Dulwich rd. Lam. XXI, 15 T
Dulwich sta. XXI, 16 V
Dulwich sta., East, XVI, 17 S
Dulwich Village, Cam. XXI, 17T
Dulwich Wood pk. Cam. XXI, 17 W
Dumbreck rd. Woo. XVIII, 29S
Dumont rd. S. N. VII, 17E
Dunbar rd. W. H. VIII, 26 H
Dunbar st. Lam. XXI, 15 W
Duncan rd. Hac. VII, 19 H
Duncan ter. Isl. VII, 15 I
Duncombe hill Lew. XXI, 20 U
Dundalk rd. Dep. XVI, 20R
Dundas rd. Cam. XVI, 19 Q
Dundee rd. W. H. XIII, 26 J
Dundonald st. Wes. XV, 13 O
Dunedin rd. Ley. VIII, 23 E
Dungrievie rd. Lew. XXII, 24T
Dunlace rd. Hac. VII, 20 F
Dunloe st. Sho. VII, 18 I
Dunmow rd. W.H. VIII, 24 F
Dunollie rd. St. P. VI, 12 F
Dunoon rd. Lew. XXI, 19 U
Dunraven rd. Ham. IX, 4L
Duns hill City XI, 17 L
Dunsany rd. Ham. IX, 5 N
Dunstan st. Sho. VII, 17H
Dunstans rd- Cam. XXI, 18 T
Dunster gdns. Wil. V, 17 H
Dunston rd. Sho. VII, 17 H
Duntshill XIX, 8 U
Dupre rd. Gre. XVII, 26O
Durand gdns. Lam. XV, 14Q
Durant st. B. G. VII, 18 I
Durban rd. Lam. XXI, 15 VI
Durban rd. W. H. XIII, 25 J
Durham Hill la. Lew. XXII, 24 X
Durham rd. Isl. VI, 14 E
Durham rd. Lam. XXI, 15 W
Durham rd. Ste. XII, 20K
Durham rd. W. H. XIII, 25 K
Durham rd.Woo. XVIII, 31 P
Durham ter. Pad. IX, 7 K
Durham villas Ken. IX, 7 M
Durham rd. Wan. XIX, 5 V
Durlston rd. Hac. VII, 8E
Durnsford ave. Wim. XIX, 7V
Durnsford rd. Wan. XIX, 7 U
Durnsford rd. Wim. XIX, 7 I
Durrington rd. Hac. VIII, 21 F
Durward st. Ste. XII, 19 K
Dyere la. Wan. IV, 4 S
Dyers Hall rd. Ley. VIII, 24 D
Dymock st. Ful. XIV, 8 R
Dyne rd Wil. V, 6 H
Dynevor rd. S. N. VII, 17 E
Dynham rd. Hd. V, 7 G
Eagle st. Hol. XI, 14 K
Eagle Wharf rd. Sho. VII 16 I
Eaglesfield rd. Woo. XVIII, 30 Q
Eardley cres. Ken. XIV, 8 O
Eardley rd. Wan. XX 12 X
Earl rd. Ber. XVI, 18 O
Earl st. Sou. XI, 15 N
Earl st. St. M. X, 9 J
Earl st. Wes. X, 13 N
Earl st. Woo. XVIII, 31O
Earlham gro. W.H. VIII, 25 G
Earls court gdns. Ken. XIV, 8 O
Earls Court rd. Ken. IX, 7 N
Earls Court sq. Ken. XIV, 7 O
Earls Court sta. XIV, 7 O
Earlsfield sta. XIX, 8 U
Earlsfield rd. Wan. XX, 8 U
Earlshall rd.Woo. XVIII, 28 S
Earlsmead rd. Wil. V, 4 I
Earlswood st. Gre. XVII, 24 P
East Acton la. IX, 2 L
East Arbour st. Ste. XII, 20 K
East Down pk. Lew. XVII, 24 S
East Dulwich rd. Cam. XVI, 18 S
East Ham Manor way E. H XIII, 30 L
East Heath rd. Hd. VI, 9 E
East hill, Wan. XIV, 8 S
East India Dock rd. Pop. XII, 22 L
East India Dock wall N. Pop. XII, 23 L
East India docks Pop. XII, 23 L
East rd. Sho. VII, 16 I
East rd. W. H. VIII, 25 I
East rd. Wim. XX, 8 X
East row Ken. IX, 6 J
East st. Gre. XVII, 26 O
East st. Hol. XI, 14 K
East st. Isl. VI, 14 H
East st. Lam. XXI, 15 W
East st. Sou. XVI, 16 O
East st. W. H. VIII, 24 I
Eastbourne rd. E. H. XII, 29 J
Eastbourne rd. W. H. VII, 25 I
Eastbourne ter. Pad. X, 9 K
Eastbrook rd. Gre. XVII, 26 Q
Eastbury gro. Chiswick XIV, 2 O
Eastcastle st. St. M. X, 12 K
Eastcheap City XI, 17 L
Easter rd. W. H. VIII, 24 H
Eastern rd. W. H. VIII, 26 I
Eastlake rd. Lam. XVI, 15 Q
Eastwood st. W.H. XIII, 26 M
Eastwood st. Wan. XX, 12 X
Eaton pl. Wes. X, 11 N
Eaton sq. Wes. X, 11 N
Eaton ter. Wes. X, 11 N
Eatonville rd. Wan. XX, 10 V
Ebury Bri. rd. X V, 11 O
Ebury st. Wes. X V, 11 O
Ebury st. Wes. X, 11 N
Eccles rd. Bat. XV, 10 S
Ecclesbourne rd. Isl. VII, 16 H
Eccleston st. Wes. X, 11 N
Eckstein rd. Bat. XV, 10 S
Eclipse rd. W. H. XIII, 23 K
Eda rd. Lew. XVII, 22 S
Edbrooke rd. Pad. IX, 7 J
Eden gro. Isl. VI, 14 F
Eden rd. Lam. XXI, 15 W
Edenvale st. Ful. XIV, 8 R
Edgar rd. Pop. XII, 23 J
Edgarley ter. Ful. XIV, 6 Q
Edgeley Rd. W. H. XV, 12 R
Edgware rd. St. M. X, 9 J
Edgware Road sta. X, 10 K
Edinburgh rd. Ken. IX, 5 J
Edinburgh rd. W.H. XIII, 6 I
Edith gro. Che. XIV, 8 P
Edith rd. Cam. XVI, 19 Q
Edith rd. Ful. XIV, 6 O
Edith rd. W. H. VIII, 24 F
Edith rd. Wim. XIX, 7 X
Edith st. Sho. VII, 18 I
Edmund st. Cam. XVI, 16 P
Edna st. Bat. XV, 9 Q
Edward st. Dep. XVI, 21 P
Edward st. Sho. VII, 16 I
Edward st. St. P. VI, 12 I
Edwardes sq. Ken. IX, 7 N
Edwin st. W. H. XIII, 25 K
Eel Brook Com. Ful. XIV, 7 Q
Effingham rd. Lew. XXII, 24T
Effra parade Lam. XV, 15 S
Effra rd. Lam. XV, 14 S
Effra rd. Wim. XIX, 8 X
Egerton cres. Ken. X, 10 N
Egerton rd. Gre. XVII, 22 Q
Egerton ter. Ken. X, 10 N
Egham rd. W. H. XIII, 26 K
Eglinton rd. Pop. VIII, 21 I
Eglinton rd. Woo. VIII, 29 Q
Egliston rd. Wan. XIV, 4 R
Eisley rd. Bat. XV, 10R
Eland rd. Bat. XV, 10 R
Elboro st. Wan. XIX, 7 U
Elcho st. Bat. XV, 9 P
Elder rd. Lam. XXI, 15 W
Elderfield rd. Hac. VII, 20 F
Eldon rd. Hd. VI, 9 F
Eldon rd. Ken. X, 8 N
Eldon st. Sho. XI, 17 K
Eleanor gro. Barnes XIV, 3 Q
Eleanor rd. Hac. VII, 19 G
Eleanor rd. Woo. XVIII, 29 O
Eleanor st. Pop. XII, 22 J
Electric ave. Lam. XV, 15 S
Elephant and Castle sta. Sou. XI, 15 N
Elfindale rd. Cam. XXI, 16 S
Elfort rd. Isl. VII, 15 F
Elgar st. Ber. XII, 21 N
Elgin ave. Pad. IX, 7 J
Elgin cres. Ken. IX, 6 L
Elgin ter. Pad. V, 8 I
Eli st. Ful. XIV, 6 O
Elim st. Ber. XI, 17 N
Eliot bank Lew. XXI, 19 V
Eliot pk. Lew. XVII, 23 R
Eliot pl. Lew. XVII, 24 R
Eliot vale Lew. XVII, 24 R
Elisworth rd. Lew. XXI, 20 U
Elizabeth st. E. H. XIII, 22 N
Elizabeth st. Sou. XVI, 16 O
Elizabeth st. Wes. X, 11 N
Elizabeth st. Woo. XIII, 29 M
Elkington rd. W. H. XIII, 26 K
Elland rd. Cam. XVI, 19 S
Ellen st. Ste. XII, 18L
Ellerdale rd. Hd. VI, 9 F
Ellerdale st. Lew. XVII, 22 S
Ellerslie rd. Ham. IX, 4 L
Ellesmere rd. Wil. V, 4 F
Ellesmere st. Pop. XII, 22 K
Ellingham rd. Wal. VIII, 24 F
Ellington st. Isl. VII, 14 G
Elliot rd. Chiswick IX, 2 N
Elliot's row Sou. XI, 15 N
Elliott rd. Lam. XV, 15 Q
Ellriscombe rd. Gre. XVII, 27 P
Ellison rd. Barnes XIV, 3 Q
Ellora rd. Wan. XX, 13 X
Elm Bank gdns. Barnes XIV, 2 Q
Elm gdns. Ham. IX, 5 N
Elm gro. Hen. V, 6 F
Elm gro. Lam. XXI, 16 V
Elm gro. Woo. XVIII, 32 P
Elm Grove rd. Barnes XIV, 3 Q
Elm la. Lew. XXII, 21 V
Elm Park gdns. Che. XV, 9 O
Elm Park rd. Che. XV, 9 O
Elm Park rd. Ley. VIII, 21 D
Elm pk. Lam. XX, 14 T
Elm rd. Ley. VIII, 24 E
Elm rd. Sc. P. VI, 13 H
Elm rd. W. H. VIII, 25 G

Elm st.Woo. XVIII, 31 O
Elm Tree rd. St. M. VI, 9 I
Elmbourne rd. Wan. XX, 11 V
Elmdale rd. Wan. XX, 11 W
Elmen rd. Lew. XXII, 23 V
Elmer rd. Lew. XXII, 23 U
Elmfield rd. Wan. XX, 11 V
Elmhurst rd. W. H. VIII, 26 H
Elmira st. Lew. XVII, 23 R
Elmore st. Isl. VII, 16 H
Elms rd. Cam. XXI, 17 T
Elms rd. Wan. XX, 12 S
Elmsleigh rd. Wan. XIV, 8 S
Elmwood rd. Cam. XXI, 16 T
Elmworth gr. Lam. XXI, 16V
Elsa st. Ste. XII, 21 K
Elsenham st. Wan. XIV, 6 U
Elsham rd. Ley VIII, 25 F
Elsie Maud st. Lew. XXII, 21 T
Elsie rd. Cam. XVI, 17 S
Elspeth rd. Bat. XV, 10R
Elsted st. Sou. XVI, 16O
Elsworthy rd. Hd. VI, 10H
Eltham common. Woo. XVIII, 29R
Eltham rd. Woo. XXII, 26T
Elthorne rd. Isl. VI, 13D
Elthruda rd. Lew. XXII, 24T
Eltringham st. Wan. XIV, 8S
Elvaston pl. Ken. X, 8N
Elwood st. Isl. VII, 15E
Ely ter. Ste. XII, 20J
Elysium st. Ful. XIV, 6 Q
Elystan st. Che. XV, 10 O
Embleton rd. Lew. XVII, 22S
embridge cres. Ken. IX, 7 L
Emlyn rd. Ham. IX, 2 M
Emma rd. W.H. XIII, 25J
Emma st. B.G. VII, 19I
Emma st. W.H. XIII, 27M
Emmanuel rd. Wan. XX, 12 U
Emmett st. Ste. XII, 21L
Emmore st. Wan. XIV, 5 S
Emmott st. Ste. XII, 21J
Emperor's gate. Ken. X, 8N
Empson st. Pop. XII, 23J
Emsworth ave. Wan. XX, 13V
Enbrook st. Pad. IX, 6 J
End rd. Hd. VI, 10F
Endell st. Hol. XI, 13K
Endive st. Ste. XII, 21K
Endlesham rd. Wan XX, 11T
Endsleigh gdns. St. P. X, 13J
Endwell rd. Dep. XVI, 21R
Endymion rd. Lam. XX, 14T
Enfield rd. Hac. VII, 17H
Engadine st. Wan. XIX, 19U
Englands la. Hd. VI, 10G
Englefield rd. Isl. VII, 16G
Engleheart rd. Lew. XXII, 23U
Enid st. Ber. XI, 18N
Ennersdale rd. Lew. XXII, 24S
Ennis rd. Woo. XVIII, 31P
Ennismore gdns. Wes. X, 9M
Erasmus st. Wes. XV, 13O
Eresby rd. Hd. V, 7H
Erlanger rd. Dep. XVI, 20Q
Ermine rd. Lew. XVII, 22S
Ernest rd. W.H. VIII, 26F
Ernest rd. W.H. XIII, 25K
Ernest st. Lam. XXI, 15W
Erpingham rd. Wan. XIV, 4R
Esmond rd. Acc. IX, 2 N
Essendine rd. Pad. X, 7 J
Essex rd. Isl. VII, 15H
Essex rd. W.H. VIII, 26G
Essex rd. Wil. V, 8G
Essex st. Hac. VII, 19H
Essex st. Sho. VII, 17I
Essex st. Wes. XI, 14L
Essex villas. Ken. IX, 7M
Estcourt rd. Bat. XX, 10T
Estcourt rd. Ful. XIV, 6P
Este rd. Bat. XV, 10R
Estelle rd. St. P. VI, 11F
Eswyn rd. Wan. XX, 10 W
Etchingham rd. Ley. VIII, 23F
Ethel St. W.H. XIII, 26K
Ethelburga st. Bat. XV, 10P
Ethelrod st. Lam. XV, 14O
Etherow st. Cam. XXI, 18T
Ethnard rd. Cam. XVI, 18P
Eton ave. Hd. VI, 9G
Eton pl. Hd. VI, 10H
Eton rd. Hd. VI, 10G
Eton rd. Woo. XVIII, 30O
Eugenia. rd. Ber. XVI, 20 O
Europia pl. Bat. XV, 9O
Eustace rd. Ful. XIV, 7P
Euston gdns. St.P. X, 12J
Euston rd. St. P. X, 12J
Euston sq. St. P. X, 12J
Euston st. St. P.X, 12J
Euston sta. VI, 12I
Eve rd. W.H. VIII, 25I
Evelina rd. Cam. XVI, 19R
Evelyn rd. W.H. XIII, 26M
Evelyn rd. Wim. XIX, 7X
Evelyn st. Dep. XVI, 21O
Everett st. Bat. XV, 12P
Evergreen st. Ful. XIV, 5P
Evering rd. Hac. VII, 18E
Eversham rd. W.H. VIII, 25H
Eversholt St. St. P. VI, 12I
Eversleigh rd. Bat. XV, 10R
Ewart rd. Lew. XXI, 20U
Ewelme rd. Lew. XXI, 19U
Ewhurst rd. Lew XXII, 21 T
Exbury rd. Lew. XXII, 21 V
Exeter rd. Wil. V, 6G
Exeter st. St. M. X, 9J
Exhibition rd. Wes. X, 9N
Exmoor st. Ken. IX, 5J
Exmouth st. Fin. XI, 15J
Exmouth st. Ste. XII, 20K
Exning rd. W.H. XIII, 25K
Eynella rd. Cam. XXI, 17T
Eynham rd. Ham. IX, 5 K
Eyot gdns. Ham. XIV, 3 O
Fabian st. E.H. XIII, 28J
Factory rd. W.H. XIII, 28M
Fair st. Ber. XI, 17M
Fairbridge rd. Isl. VI, 13D
Fairclough st. Ste. XII, 18L
Fairfax rd. Chiswick. IX, 2N
Fairfax rd. Hd. VI, 9H
Fairfield rd. Gre. XVII, 27P
Fairfield rd. Lew. XXII, 26W
Fairfield rd. Pop. VIII, 22I
Fairfield. st. Wan. XIV, 8 S
Fairfoot rd. Pop. XII, 22J
Fairhazel gdns. Hd. V, 8G
Fairland rd. W.H. VIII, 25H
Fairlawn pk. Lew. XXI, 20X
Fairlight Ave. Wil. V, 2H.
Fairlight rd. Wan. XX, 9W
Fairmead rd. Isl. VI, 13E
Fairmile ave. Wan. XX, 12X
Fairmount rd. Lam. XX, 14T
Fakenham st. Isl. VI, 13G
Falcon grd. Bat. XV, 9Q
Falcon rd. Bat. XV, 9Q
Falkland rd. St.P. VI, 12F
Fallsbridge rd. Wan. XX, 12X
Falmouth rd. Sou. XI, 16N
Falmouth st. W.H. VIII, 24G
Fanny rd. Barnes. XIV, 4O
Fanshaw st. Sho. VII, 17I
Faraday rd. Ley. VIII, 23E
Faraday rd. Wim. XIX, 7X
Farleigh rd. Hac. VII, 18F
Farley rd. Lew. XXII, 23T
Farm la. Ful. XIV, 7 P
Farm la. Ful. XIV, 7P
Farm st. Wes. X, 11L
Farmdale rd. Gre. XVII, 25O
Farmer's rd. Sou. and Lam. XV, 15P
Faroe rd. Ham. IX, 5N
Farquhar rd. Cam. XXI, 17X
Farringdon rd. Fin. XI, 15J
Farringdon st. City. XI, 15K
Farringdon st. Sta. XI, 15K
Favart rd. Ful. XIV, 7Q
Faversham rd. Lew. XXII, 21U
Fawcett rd. Dep. XVI, 20 O
Fawcett st. Ken. XIV, 8O
Fawe Pk rd. Wan. XIV, 6S
Fawley rd. Hd. V, 7G
Fawnbrake ave. Lam. XVI, 15S
Faygate rd. Wan. XX, 14V
Featherstone st. Fin. XI, 16J
Felday rd. Lew. XXII, 22T
Felden st. Ful. XIV, 6Q
Felix st. B.G. VII, 19I
Felixstowe rd, Wil. V, 4I
Fellbrigg rd. Cam. XXI, 18S
Fellows rd. Hd. VI, 9H
Felsham rd. Wan. XIV, 5R
Felton st. Sho. VII, 17H
Fenchurch st. City. XI, 17L
Fendall st. Ber. XI, 17N
Fenham rd. Cam. XVI, 18Q
Fentiman rd. Lam. XV, 14O
Fenwick rd. Cam. XVI, 18R
Fenwick st. Woo. XVIII, 29Q
Ferdinand st. St.P. VI, 11G
Fermor rd. Lew. XXII, 21U
Fermoy rd. Pad. IX, 6J
Fern st. Pop. XII, 22K
Ferndale rd. Lam. XV, 13S
Ferndale rd. Ley. VIII, 25E
Fernedene rd. Lam. XVI, 16S
Fernhead rd. Pad. V, 7I
Fernhill st. Woo. XIII, 29M
Fernlea rd. Wan. XX, 11U
Fernthorpe rd. Wan. XX, 12X
Ferntower rd. Isl. VII, 16F
Ferrier st. Wan. XIV, 8S
Ferron rd. Hac. VII, 19E
Ferry la. Barnes. XIV, 3P
Ferry rd. Pop. XVII, 22 O
Ferry rd. Pop. XII, 23N
Ferry st. Pop. XVII, 23O
Festing rd. Wan. XIV, 5R
Fetter la. City. XI, 15K
Field rd. Ful. XIV, 6O
Field rd. W.H. VIII, 25F
Fielding rd. Act. IX, 2M
Fieldway. Isl. VII, 15 G
Fife rd. W.H. XIII, 25K
Fifth ave. Pad. IX, 6J
Filey ave. Hac. VII, 18D
Filmer rd. Ful. XIV, 6P
Finborough rd. Ken. XIV, 8O
Finchley Rd.Sta. Hd. V, 8G
Findon rd. Ham. IX, 4M
Finland rd. Dep. XVI, 20 R
Finnis st. B.G. XII, 19J
Finsbury ave. Sho. XI, 17K
Finsbury circus. City. XI, 17K
Finsbury pavmt. City. XI, 16K
Finsbury Pk rd. S.N. VII, 15E
Finsbury Pk sta. Isl. VII, 15E
Finsbury pk. Hor. VII, 15D
Finsbury sq. Fin. XI, 17K
First ave. Acr. IX, 3 L
First ave. Pad. IX, 6J
Fisher st. W.H. XIII, 25K
Fisherton st. St. M. X, 9 J
Fitzalan st. Lam. XI, 14N
Fitzgeorge ave. Ful. XIV, 16K
Fitzjohn's ave. Hd. VI, 9F
Fitzroy rd. St.P. VI, 11H
Fitzroy sq. St.P. X, 12J
Fitzroy st. St.P. X, 12J
Fitzwilliam rd. Wan. XV, 12R
Flanders rd. Chiswk. IX, 2N
Flask walk. Hd. VI, 9F
Flavell rd. Wan. XIV, 8S
Flaxman rd. Lam. XVI, 15Q
Flaxman rd. Woo. XVIII, 32Q
Fleet rd. Hd. VI, 10F
Fleet st. City. XI, 14L
Fleetwood rd. Wil. V, 4F
Fleming rd. Sou. XVI, 15O
Flemming st. Sho. VII, 17I
Fletching rd. Hac. VII, 20E
Flint st. Sou. XVI, 16O
Flodden rd. Cam. XVI, 15Q
Flood st. Che. XV, 10O
Floral st. Wes. XI, 13L
Florence rd. Dep. XVI, 21Q
Florence rd. Wim. XIX, 7X
Florence st. Isl. VII, 15H
Florida st. B.G. XII, 18J
Foley st. St. M. X, 12K
Folkestone rd. E.H. XIII, 30J
Fontenoy rd. Wan. XX, 11V
Fonthill rd. Isl. VII, 14D
Fopstone rd. Ken. XIV, 7O
Forcyce rd. Lew. XXII, 23 T
Ford Pk rd. W.H. XIII, 25K
Ford rd. Pop. VIII, 21I
Ford st. Pop. VIII, 21I
Fordel rd. Lew. XXII, 23U
Fordham st. Ste. XII, 18 K
Fordwych rd. Hd V, 6 F
Fore st. City XI, 16 K
Foreign st. Lam. XV, 15 R
Forest Gate sta. VIII, 26 G
Forest Hill rd. Cam. XXI, 19 T
Forest Hill sta. XXI, 19 V
Forest st. W. H. VIII, 26 G
Forest. la. W.H. VIII, 25 G
Forest. rd. Hac. VII, 18 G
Forest. rd. W. H. VIII, 26 F
Forester rd. Cam. XVI, 19 S
Forfar rd. Bat. XV, 11 Q
Formosa st. Pad. X, 8 J
Forsbrook st. Ham. IX, 5 K
Forston st. Sho. VII, 16 I
Fort. rd. Ber. XVI, 18 O
Fortesque rd. Ham. IX, 3 M
Fortess rd. St. P. VI, 12 F
Forthbridge rd Bat. XV, 11 R
Fortune Gate rd. Wil. V, 2 H
Fortune Green rd. Hd. V, 7 E
Forty Acre la. W. H. XIII, 25 K
Fosket rd. Ful. XIV, 6 O
Foss rd, Wan. XX, 8 W
Foulden rd. Hac. VII, 18 F
Foulis ter. Ken. XV, 9 O
Foulser rd. Wan. XX, 10 V
Foumain st. Lam. XV, 13 P
Fountain rd Wan. XX, 9 W
Fountain rd.Uam. XXI, 17W
Fountay ne rd. Hac. VII, 18 E
Fournier st. Ste. XI, 18 K
Fourth ave. ad IX, 6 J
Fox st. W. H XIII, 25 K
Foxberry rd. Dep. XVI, 21 R
Foxbourne rd. Wan. XX, 11 V
Foxcroft. rd. Woo. XVIII, 30 R
Foxham rd. Isl VI, 13 E
Foxley rd. Lam XV, 15 P
Foyle rd. Gre. XVII, 25 P
Fradley rd. Wan. XX, 11 W
Frampton pk rd Hac. VII 19 G
Frances rd. Woo. XVIII, 32 P
Frances st. Bat. XV, 9 Q
FrancheCourt rd.Wan. XX 8v
Francis rd. Ley. VIII, 23 E
Francis st. Wes. X, 12 N
Francis st. Woo XVIII, 29 O
Francis st., St,. P. X, 12 K
Francis st.,.W.H. VIII, 24 G
Franciscan rd. Wan. XX,11 W
Franconia rd. Wan. XX, 12 T
Frankfurt. rd. Cam. XXI, 16 S
Franklin's row Che. XV, 10 O
Frederick pl. Ste. XII, 21 J
Frederick pl.Woo. XVIII, 30 P
Frederick rd. W. H. XIII, 26 L
Frederick st. Is. VI, 14 G
Frederick st. St. M. VI, 10 I
Frederick st. St. P. XI, 14 J
Frederick st. W.H VIII, 24 H
Freegrove rd. Isl. VI, 14 F
Freeling st. Isl. VI, 14 H
Freemason rd. W.H. XIII, 26 L
Freke rd. Wan. XV, 11 R.
Friar st,. Sou. XI, 15 M
Friendly st. De. XVII, 22 Q
Friern rd. Cam. XXI, 18 T
Friers Pl. la,. Acc. IX, 2 K
Frith rd. Ley. VIII, 24 F
Frithdale gnds. Ham. IX, 14 L
Frogmore Wan. XIV, 7 S
Frognal la H . V, 8 F
Frognal sta. Hd V, 8 G
Frognal. Hd. VI, 8 F
Frome st, Isl. VII, 16 I
Fuham Pal. rd. Ful XIV, 5 Q
Fulertonrd.Wan. XIV, 8 S
Fulham Football Gd. Ful. XIV, 5 Q
Fulham Pk. cres. Ful XIV, 6 Q
Fulham Pk. rd. Fui. XIV, 6 Q
Fulham rd. Ful. XIV, 6 Q
Fulham. XIV, 6 Q
Furlong rd. Isl. VII, 15 G
Furmage st. Wan. XIX, 8 T
Furze eb. Pop. XII, 22 K.
Gabriel st. Lew. XXI, 20 U
Gaddington rd. Hen. V, 6 E
Gainsborough gdns. Hd. VI, 9 E
Gainsborough h rd. Hac. VIII, 21 G
Gainsborough rd. Chiswick IX, 3 N
Gainsford st. Ber. XI, 18 M
Gaisrord st. St. P. VI, 12 G
Galbraith st,. Pop XI, 23 N
Gale st. Pop. XII, 22 K
Galena rd. Ham. IX, 4 N
Gallery rd. Cam. XXI, 16 U
Galley Wall rd. Ber. XVI, 19 O
Gallions sta. Woo. XIII, 31 M
Galt st. Ste. XII, 21 K.
Galveston rd. Wan. XIV, 7 S
Galway sb Fin. XI, 16 J
Gap rd. Wim. XIX, 7 W
Garden rd. st. M. VI, 9 I
Garden row Sou. XI, 15 N
Garden's, The Cam. XVI, 18 S
Gardener's la. Wan. XIV, 5 R
Garfield rd. Wim. XIX, 8 X
Garford st. P p. XII, 22 L
Garibaldi rd.Woo. XVIII, 32 O
Garland rd. Woo. XVIII, 31 Q
Garland st. Woo. XVII, 31 Q
Garlies rd. Lew. XXI, 20 V
Garlinge rd. Hd. V, 6 G
Garnet. rd. Wil V, 2 G
Garratt la. Wan. XX, 8 U
Garrick st. Wes. XI, 13 L
Garthorne rd. Lew. XXI, 20 U
Garvan rd. Ful. XIV, 6 O
Gascoigne rd. Hac. VIII, 20 H
Gascony ave. Hd. V, 7 H
Gaskarth rd. Wan. XX, 11 T
Gaskell rb. Lam. XV, 13 Q
Gassiot rd. Wan. XX, 10 W
Gateley rd. Lam. XV, 14 R
Gatliff rd. Wes. XV, 11 O
Garton rd Wan. XX, 9 W
Gauden rd. Wan. XV, 12 R
Gawber st., B G. X11, 20 I
Gayford rd. Ham. IX, 3 M
Gayton rd. Hd. VI, 9 F
Gayville rd. Bat. XX, 10 T
Geary rd. Wil. V, 4 F
Geddes rd. Wan. XIV, 8 S
Gedling st. Ber. XI, 18 N
Gee st. Fin. XI, 16 J
Gee st. St. P. VI, 12 I
Geere rd. W. H. VIII, 25 I
Geldeston rd. Hac. VII, 19 E
Gellatly rd. Dep. XVI, 20 R
Genesta rd. Woo. XVIII, 30 Q
Geneva rd. Lam. XV, 15 S
Genoa ave. Wan XIV, 5 S
George la. Lew. XXII, 23 T
George row Ber. XI, 18 M
George st. Lam. XXI, 17 X
George st. Cam. XVI, 16 P
George st. Sou. XI, 15 M
George st. St. P.X, 12 J
George st. Woo. XVIII, 28 O
George st., Wes. X, 12 L
George st.. W.H. XIII, 27 M
George's rd. Isl. VI, 14 G
Georgina st. St. P. VI, 12 H
Geraldine rd, Wan. XX, 8 S
Gerard rd. Barnes XIV, 3 Q
Gerrard st. Isl. VII, 15 I
Gervase st. Cam XVI, 19 P
Gglengall rd. Pop. XII, 22 N
Gibbins rd. W. H. VIII, 23 H
Gibbon rd. Cam XVI, 19 R.
Gibbons rd. Wil. V, 2 G
Gibraltar Walk B. G. XI, 18 J
Gibson sq. Isl. VII, 15 H
Gibson st. Gre. XVII, 24 O
Gideon rd. Bat. XV, 10 R
Giffon st. Dep. XVII, 22 P
Gifford St. Isl. VI, 14 H
Gift. la. W.H. VIII, 25 H
Gildorsome pl. Woo. XVIII, 29 P
Gill st Ste. XII, 21 L
Gillespie rd. Isl. VII, 15 E
Gillies st. St. P. VI, 11 G
Gillingham st. Wes. X, 12 N
Gilmore rd. Lew. XVII, 23 S
Gilpin rd. Hac. VIII, 21 F
Gilston rd. Ken. XIV, 8 O
Gipsy hill Lam XXI, 17 X
Gipsy Hill sta. XXI, 17 X
Gipsy la, Lew. XXII, 24 X
Gipsy la. Barnes XIV, 4 R
Giraud st. Pop. XII, 22 K
Girdlers rd. Ham. IX, 5 N
Girdlestone rd. Isl. VI, 12 D
Girton rd. Lew. XXI, 20 X
Gladstone pk, Wil. V, 3 F
Gladstone Pk. gdns. Wil. V, 5 E
Gladstone Ter Bat. XV, 11 O
Gladys rd. V, 7 G
Glamis rd. Ste. XII, 20 L
Glasford st. Wan. XX, 10 X
Glasgow rd. W.H. XIII, 26 I
Glasgow Ter. Wes. XV, 12 O
Glasshouse st. Lam. XV, 14 O
Glasshouse st. Ste. XI, 18 M
Glasshouse st. Wes. X, 12 L
Glaucus st. Pop. XII, 22 K
Gle arm rd, Hac. VII, 20 F
Glebe pl. Che. XV, 9 O
Glebe. The, Cam. XVI, 17 R
Glebe. The, Lew. XVII, 24 R
Glen rd. W. H. XIII, 27 K
Glenburnie rd. Hac. XX, 10R
Glencoe st. Pop. XII, 23 K
Glendarvon rd.Wan. XIV, 5 R
Glene gle rd. Wen. XX, 12X
Gleneldon rd. Wan. XX, 13W
Glenelg rd. Lam. XV, 13 S
Glenfargrd Lew. XXII, 23U
Glengall rd. Cam XVI, 18 O
Glengall rd. Wil. V, 7 H
Glengarry rd. Cam XXI, 17 S
Glenister rd. Gre. XVII, 25 O
Glenloch st. Hd. VI, 10 G
Glenluce rd. Gre. XVII, 25 P
Glenparke rd.W.H. VIII, 26 G
Glenrosa st. Ful. XIV, 8 Q
Glenroy St. Ham. X, 4 K
Glentham rd.Barnes XIV, 4 O
Glenthorne rd. Ham. IX, 4 N
Glenton rd. Lew. XVII, 24 S
Glentworth st. St. M. X, 10 J
Glenview rd. Lew. XXII, 23 T
Glenwood Td.Lew. XXII, 21 U
Globe rd B.G. XII, 20 J
Globe Stairs pier, Ber. XII, 20 L
Gloucester cres. St .P. VI, 11 H
Gloucester pl Gre.XVII, 23 P
Gloucester pl St. M. X, 10 K
Gloucester rd Isl. VI, 14 E
Gloucester rd. Cum XVI, 17 P
Gloucester rd. Ken. X, 8 N
Gloucester rd. S.N. VII, 15 D
Gloucester rd. St. P. VI, 11 H
Gloucester Rd. sta. Ken. X, 8N
Gloucester sq. Pad. X, 9 K
Gloucester st. Fin. XI, 15 J
Gloucester st. Lam. XI, 14 M
Gloucester st. St. M. X, 10 K
Gloucester st. Wes. XV, 12 O

Gloucester ter. Pad. X. 8 K
Gloucester wlk. Ken. IX, 7M
Glova rd. W.H. VIII, 25 G
Glydlon rd. Woo. XVIII, 30 O
Glyn rd. Hac. VIII, 20 F
Glynfield rd. Wil. V, 2 H
Godfrey hill Woo. XVIII, 28 O
Godolphin rd. Ham. IX, 4 M
Golborne rd. Ken. IX, 6 J
Golden la. Fin. XI, 16 J
Golden sq. Wes. X, 12 L
Golders hill Hen. V, 8 D
Goldhawk rd. Ham. IX, 8 N
Goldhurst ter. Hd. VI, 8 H
Goldington cres. St.P. VI, 13 I
Goldington st. St.P. VI, 13 I
Goldney rd. Pad. IX, 7 J
Goldsmith rd. Cam. XVI, 18 Q
Goldsmith rd. Ley. VIII, 23 E
Goldsmith row Sho. VII, 18 I
Gondar gdns. Hd. V, 7 F
Goodall rd.Ley. VIII, 24 F
Goodge st. St.P. X, 12 K
Goodinge rd. Isl. VI, 13 G
Goodrich rd. Cam. XXI, 18 T
Goodson rd. Ber. XVI, 20 O
Goodwin rd. Ham. IX, 4 M
Gooseley la. E. H. XIII, 29 J
Gordon gro. Lam. XV, 15 R
Gordon House rd. St.P. VI, 11 F
Gordon pl. Ken. IX, 7 M
Gordon rd. Cam. XVI, 19 R
Gordon rd. S. N. VII, 17 F
Gordon sq. St. P. X, 13 J
Gordon st. St. P. X, 13 J
Gordonbrock rd. Lew. XXII, 22 S
Gorst rd. Bat. XX, 10 T
Gospel Oak sta. St.P. VI, 11 F
Gosterwood st. Dep. XVI, 21 O
Goswell rd. Fin. XI, 15 I
Gough rd. Wal. VIII, 25 F
Gough st. Pop. XII, 22 L
Goulston st. Ste. XI, 17 K
Gowan ave. Ful. XIV, 6 Q
Gowan rd. Wil. V, 4 G
Gower pl. St. P. X, 12 J
Gower st. St. P. X, 12 J
Gower St. sta. St.P. X, 12 J
Gowers walk Ste. XI, 18 K
Gowlett rd. Cam. XVI, 18 R
Grace st. Pop. XII, 28 J
Gracechurch st. City. XI, 17 L
Graces rd. Cam. XVI, 17 Q
Grafton rd. Isl. VI, 14 E
Grafton rd.-North W.H. VIII, 26 I
Grafton rd.-South W.H. VIII, 26 I
Grafton sq. Wan. XV, 12 R
Grafton st. St. P. X, 12 J
Grafton st. Ste. XII, 20 J
Grafton st. Wan. XV, 12 R
Graham rd. Hac. VII, 18 S
Granard rd. Bat. XX, 10 T
Granby st. St. P. VI, 12 I
Grand Junction canal, Act. V, 2 I
Grand theatre Isl. VII, 15 I
Grandison rd. Bat. XV, 10 S
Grange Pk. rd. Ley. VIII, 23 D
Grange rd. Barnes. XIV, 3 Q
Grange rd. Ber. XI, 17 N
Grange rd. Isl. VII, 16 G
Grange rd. Ley. VIII, 22 D
Grange rd. W. H. XIII, 25 J
Grange st. Sho. VII, 17 I
Grange st. Sou. XI, 13 M
Grange walk Ber. XI, 17 N
Grange, The, Ber. XI, 17 N
Grange, The, Wim. XIX, 5 X
Grant rd. Bat. XV, 9 Q
Grantully rd Pad. V, 8 I
Grantully rd. Pad. X, 8 J
Granville pk. Lew. XVII, 23 R
Granville rd. Hen. V, 7 D
Granville rd. Wan. XIX, 6 T
Granville rd. Wil. V, 7 I
Granville rd. Woo. XVIII, 29 S
Gratton rd. Ham. IX, 6 N
Gravel la. Sou. XI, 15 M
Graveney rd. Wan. XX, 9 W
Gray st. Lam. XI, 15 M
Gray st. W. H. XIII, 28 M
Gray's Inn rd. St. P. XI, 14 J
Graylands rd. Cam. XVI, 17 P
Grayling rd. S. N. VII, 17 E
Grays Inn Hol. XI, 14 K
Grayshott rd. Bat. XV, 10 R
Grazebrook rd. S.N. VII, 17 E
Greaat Church la. Ham. XIV, 5 O
Great A1ie st. Ste. XI, 18 M
Great Bath st. Fin. XI, 15 J
Great Cambridge st. Sho. VII, 18 L
Great Chapel st. Wes. X, 12 N
Great Charlotte st. Sou. XI, 17 M
Great Chart st. Sho. XI, 17 J
Great College st. St. P. VI, 12 H
Great College st. Wes. X, 13 N
Great Coram st. St.P. XI, 13 J
Great Cumberland pl. St. MX, 10 K
Great Dover st. Sou. XI 16 N
Great Eastern rd. W.H. VIII, 24 G
Great Eastern st. Sho. XI, 17 J
Great George st. Wes. X, 13 M
Great Guilford st. Sou. XI, 16 M
Great James st. Sho. VII, 17 I
Great James st. St. M. X, 10 J
Great Marlborough st. Wes. X, 12 K
Great Marylebone st. St. M. X, 11 K
Great Ormond st.Hol. XI,13 J
Great Percy st. Fin. VI, 14 I
Great Peter st. Wes. X, 13 N
Great Portland st. X, 12 K
Great Prescott st. Ste. XI, 18 L
Great Quebec st. St M. X, 10 K
Great Queen st. Hol. XI, 14 K
Great Russell st. Hol. XI, 13 K
Great Smith st. Wes. X, 13 N
Great Suffolk st. Sou. XI, 15 M
Great Tower hill Ste. XI, 17 L
Great Tower st. City. XI, 17 L
Great Western rd. Pad. IX, 7 K
Great Wild st. Wes. XI, 14 K
Great. Earl st. Hol. 13 L
Greek st. Wes. X, 13 K
Green Hundred rd. Cam. XVI, 18 P
Green la. Bat. XV, 9 Q
Green la. Cam. XVI, 16 R
Green la. Woo. XIII, 29 N
Green Man st. Isl. VII, 16 H
Green pk. Wes. X, 11 M
Green rd. B. G. XII, 19 J
Green st. B. G. XII, 20 I
Green st. Sou. XI, 15 M
Green st. Wes. X, 11 L
Green, The, W. H. VIII, 25 G
Greencroft gdns. Hd. V, 8 H
Greenfell st. Gre. XII, 24 N
Greengate st. W.H. XIII, 26 J
Greenhill pk. Wil. V, 2 H
Greenhill rd. Wil. V, 2 H
Greenholm rd. Woo. XVIII, 28 S
Greening st. Woo. X VIII, 34 O
Greenland dock. XII 20 N
Greenside rd. Ham. IX, 4 M
Greenville rd. Woo. XVIII, 28 S
Greenwich cemetery XVIII, 28 R
Greenwich rd. XVII, 22 Q
Greenwick pk. XVII, 24 P
Greenwood rd. Hac. VII, 18 G
Grenade st. Ste. XII, 21 L
Grenfell rd. Mit. XX, 10 X
Grenville pl. Ken. X, 8 N
Gresham rd. Lam. XV, 14 R
Gresham st. City XI, 16 K
Gressenhall rd. Wan. XIX, 6 T
Greville pl. Hd. V, 8 H
Greville rd. Hd. V, 8 H
Grey Coat st. Wes. X, 12 N
Greyhound la. Wan. XX, 13 X
Greyhound rd. Ful. XIV, 5 O
Greyswood st. Wan. XX, 11 X
Grierson rd. Lew. XXI, 20 U
Griffin rd. Woo. XVIII, 31 P
Grinstead rd. Dep. XVI, 20 O
Gripsy rd. Lam. XXI, 16 W
Grosvenor bridge Bat. XV, 11 P
Grosvenor cres. Wes. X, 11 M
Grosvenor gate, Wes. X, 10 L
Grosvenor gdns. Wes. X, 11 N
Grosvenor hill. Wim. IX, 6 X
Grosvenor pk. Sou. XVI, 15 P
Grosvenor pl. wes. X, 11 M
Grosvenor rd. Isl. VII, 16 G
Grosvenor Rd. sta. XV, 11 O
Grosvenor rd. Wes. XV, 13 O
Grosvenor rd. W.H. VIII, 26 H
Grosvenor sq. Wes. X, 11 L
Grosvenor st. Sou. XVI, 15 P
Grosvenor st. Ste. XII, 20 K
Grosvenor st. Wes. X, 11 L
Grosvenor ter. Sou. XVI, 15 P
Grosvenor ter. Wan. XIX, 8 U
Grove ave. Ful. XIV, 7 P
Grove cres. Gre. XVII, 23 Q
Grove End rd. St. M. VI, 9 I
Grove farm Ley. VIII 24 D
Grove Gn. la. Ley. VIII, 24 E
Grove Gn. rd. Ley. VIII, 24 D
Grove Hill rd. Cam. XVI, 17 R
Grove la. Cam. XVI, 16 R
Grove la. Hac. VII, 18 D
Grove la. Hac. VII, 19 G
Grove pk. Cam. XVI, 17 R
Grove pk. Lew. XXII, 26 W
Grove Pk. sta. XXII, 26 W
Grove rd. B. G. VIII, 21 I
Grove rd. Barnes. XIV, 3 Q
Grove rd. Isl. VI, 14 E
Grove rd. Lam. XV, 14 Q
Grove rd. St. M. X, 9 J
Grove rd. Wan. XX, 12 U
Grove rd. Wil. V, 5 G
Grove rd. Woo. XVIII, 34 O
Grove st. Dep. XVI, 21 O
Grove st. Ste. XII, 18 L
Grove ter. St. P. VI, 11 E
Grove vale Cam. XVI, 17 R
Grove villas Pop. XII, 23 L
Grove, The, Cam. XXI, 16 U
Grove, The, Ham. IX, 4 N
Grove, The, Hd. VI, 8 E
Grove, The, Ken. XIV, 8 G
Grove, The, W. H. VIII, 24 G
Grove, The, Wan. XIX, 8 T
Grove, The. St. P. VI, 11 F
Grundy st. Pop. XII, 23 L
Gt. Ormond st. Hol. XI, 14 J
Gt.St.Andrew st. Hol. XI, 13 L
Gubyon ave. Lam. XXI, 15 S
Guelph st. Wen. XIX, 8 T
Guernsey gro. Lam. XXI, 15 T
Guibal rd. Lew. XXII, 26 U
Guildford rd. Gre. XVII, 22 Q
Guildford rd. Lam. XV, 13 Q
Guildford rd. Pop. XII, 22 K
Guilford st. St. P. XI, 13 J
Guilsborough rd. Wil. V, 2 G
Guion rd. Ful. XIV, 7 Q
Gun alley Ber. XI, 18 M
Gun la. Ste. XII, 21 L
Gun st. Sou. XI, 15 M
Gundy rd. W.H. XIII, 27 L
Gunter gro. Che. XIV, 8 P
Gunterstone rd. Ful. XIV, 6 O
Gunton rd. Hac. VII, 19 E
Gurdon rd. Gre. XVII, 26 O
Gurney rd. W. H. VIII, 25 G
Gurney st. Sou. XI, 16 N
Guy st.Ber. XI, 17 M
Gwendolen ave. Wan. XIV, 5 S
Gwendoline ave. W.H. VIII, 26 I
Gwynne rd. Bat. XV, 9 Q
H azlewell rd. Wan. XIV, 4 S
Haberson rd. W. H. VIII, 25 I
Hack rd. W. H. XIII, 25 L
Hackford rd. Lam. XV, 14 Q
Hackney co11ege Hd. V, 7 F
Hackney common VIII, 20 H
Hackney cut Hac. VIII, 21 F
Hackney downs VII, 19 F
Hackney marsh VIII, 21 F
Hackney rd. Sho. VII, 18 I
Hackney sta. VII, G
Hackney wick VIII, 22 H
Haddo st. Gre. XVII, 23 P
Hadley st. St. P. VI, 11 G
Haggerston rd. Hac. VII, 18 H
Haggerston sta. VII, 17 H
Hague st. B. G. XII, 19 J
Haig rd. W. H. XIII, 27 J
Hailiford st. Isl. VII, 16 H
Hailsham ave. Wan. XX, 14 V
Haines st. Bat. XV, 12 P
Haldon rd. Wan. XIX, 7 T
Hale st. Pop. XII, 22 L
Halesworth rd. Lew. XVII, 22 R
Half Moon Cres. Isl. VI, 14 I
Half Moon la.Cam. XXI, 16 T
Halford rd. Ful. XIV, 7 P
Halifax st. Lew. XXI, 19 W
Halkin st. West, Wes. X, 11 N
Halkin st.Wes. X, 11 M
Hall pl. Pad. X, 9 J
Hall rd. Cam. XVI, 19 S
Hall rd. St. M. VI, 9 I
Halse st. Isl. VI, 13 G
Halton rd. Isl. VII, 15 H
Ham Park rd. W. H. VIII, 25 H
Hambale rd. Wan. XX, 12 S
Hamble st. Ful. XIV, 8 R
Hambro' rd. Wan. XX, 12 X
Hamburg st. Hac. VII, 12 H
Hamfrith rd. W. H. VIII, 25 G
Hamilton gdns. St. M. VI, 8 I
Hamilton pl. Wes. X, 11 M
Hamilton rd. B. G. XII, 21 I
Hamilton rd. Isl. VII, 15 F
Hamilton rd. Lam. XXI, 16 W
Hamilton rd. Wil. V, 3 F
Hamilton st. St. P. VI, 12 H
Hamilton ter. St. M. V, 8 I
Hammersmith bridge XIV, 4 O
Hammersmith rd. IX, 5 N
Hammersmith sta. Chiswick IX, 3 N
Hammersmith sta. IX, 5 N
Hammond st. St. P. VI, 12 G
Hampden rd. Isl. VI, 13 E
Hampden st. St. P. VI, 13 I
Hampstead cemetery V, 7 F
Hampstead Heath sta. VI, 10 F
Hampstead Hill gdns. VI, 9 F
Hampstead ponds VI, 10 E
Hampstead rd. St. P. VI, 12 I
Hampton rd. W.H. VIII, 26 G
Hampton st. Sou. XVI, 15 O
Hanbury st. Ste. XI, 18 K
Hancock rd. Pop. XII, 23 J
Handen rd. Lew. XXII, 25 T
Handforth rd. Lam. XV, 14 P
Hanging Wood la. Gro. XVII, 27 P
Hannell rd. XIV, 6 P
Hanover pk. Cam. XVI, 18 Q
Hanover rd. Wil. V, 5 H
Hanover rd. Woo XVIII, 30 P
Hanover sq. Wes. X, 12 L
Hanover st. Cam. XVI, 18 Q
Hanover st. Isl. VII, 15 I
Hanover st. Lew. XXI, 19 W
Hanover st. St. P. VI, 11 F
Hanover st. Wes. X, 12 L
Hanover ter. Ken X, 6 L
Hans pl. Che. X, 10 N
Hans rd. Ken. X, 10 N
Hansler rd. Cam. XXI, 17 S
Harbord st. Ful XIV, 5 Q
Harbut rd. Bat. XV, 9 R
Harcourt rd. W. H. VIII, 25 I
Harden's Manor way, Gre. XIII, 27 N
Harder rd. Cam. XVI, 19 Q
Hardinge st. Ste. XII, 20 L
Hardy rd. Gre. XVII, 25 P
Hare st. B. G. XI, 18 J
Hare st. Woo. XVIII, 29 O
Harefield rd. Dep. XVI, 21 R
Harewood rd. Mit. XX, 9 X
Harford st. Ste. XII, 21 J
Hargor rd. Woo. XVIII, 31 P
Hargrave pk. Isl. VI, 12 E
Hargrave rd. Isl. VI, 12 E
Hargwynne st. Lam. XV, 13 R
Harlescott rd. Cam. XVI, 20 S
Harlesden gdns. Wil. V, 3 H
Harlesden gn. V, 3 H
Harlesden rd. Wil. V, 3 H
Harlesden sta. V, 2 H
Harley rd. Hd. VI, 9 H
Harley rd. Wil. V, 2 I
Harley st. St. M. X, 11 K
Harleyford rd. Lam. XV, 14 O
Harling st. Cam. XVI, 17 P
Harman st. Sho. VII, 17 I
Harmood st. St. P. VI, 11 G
Harold st. Lam. XV, 16 Q
Harpenden rd.Lam. XXI, 15 V
Harper st. Sou. XI. 10 N
Harrington gdns. Ken. XIV, 8 O
Harrington rd. Ken. X, 9 N
Harrington rd. Woo. XIII, 27 N
Harrington sq. St. P. VI, 12 I
Harrison st. St. P. XI, 13 J
Harrogate rd. Hac. VIII, 20 H
Harrow gn. Ley. VIII, 25 E
Harrow rd. Pad. IX, 6 J
Harrow rd. Wal. VIII, 25 E
Harrowby st. St. M. X, 10 K
Hart st. Hol. XI, 13 K
Hartham rd. Isl. VI, 13 F
Harting rd. W. H. XIII, 26 L
Hartington rd.Lam. XV, 13 P
Hartismere rd. Ful. XIV, 7 P
Hartland rd. St. P. VI, 11 H
Hartland rd. W.H. VIII, 25 H
Hartland rd. Wil. V, 6 I
Hartley st. B. G. XII, 20 I
Hartley st. Pop. XII, 22 I
Hartvi le rd.Woo. XVIII, 32 O
Harvard rd. Lew. XXII, 23 T
Harvist rd. Isl. VII, 14 F
Harvist rd. Wil. V, 6 I
Harward st. Sho. VII, 17 I
Harwood rd. Ful. XIV, 7 P
Harwood ter. Ful. XIV, 8 Q
Haselrigge rd. Wan. XV, 13 S
Hasker st. Che. X, 10 N
Hassard st. B. G. VII, 18 J
Hassett rd. Hac. VIII, 21 G
Hastings st. St. P. XI, 13 J
Hatcham Pk. rd. Dep. XVI, 20 Q
Hatchard rd. Isl. VI, 13 D
Hatfield rd. Acc. IX, 2 M
Hatfield st. Fin. XI, 15 J
Hatfield st. Sou. XI, 15 L
Hatherley gro. Pad. X, 8 K
Hatton gdn. Hol. XI, 15 K
Hatton wall. Hol. XI, 15 K
Havannah Pop. XII, 22 M
Havelock rd. Wim. XIX, 8 W
Havelock st. Isl. VI, 14 H
Havelock ter. Bat. XV, 11 Q
Haverhall rd. Wan. XX, 12 U
Haverstock hill Hd. VI, 10 G
Haverstock Hill sta. St. P. VI, 11 F
Haverstock rd. St. P. VI, 11 F
Havil St. Cam. XVI, 17 Q
Hawarden rd. Lam. XXI, 15 U
Hawarth rd. Woo. XVIII, 33 P
Hawgood st. Pop. XII, 22 K
Hawke rd. Lam. XXI, 16 X
Hawkesley rd. S. N. VII, 17 E
Hawkstone rd. Ber. XII, 20 N
Hawley rd. St. P. VI, 11 H
Hawstead rd. Lew. XXII, 22 T
Hawthorne rd, Wil. V, 4 G
Hayday rd. W. H. XIII, 26 K
Hayden Pk. rd. Ham. IX, 3 M
Hayden Pk. rd. XIX, 8 W
Haydon Road sta. XIX, 8 X
Haydon st. City XI, 17 L
Haydons rd. Wim. XIX, 8 X
Hayles st. Sou. XI, 15 N
Haymarket Wes. X, 13 L
Haymerle rd. Cam. XVI, 18 P
Hays st. Wes. X, 11 L
Hayter rd. Lam. XV, 13 S
Hazel rd. Wil. V, 4 I
Hazelbury rd. Ful. XIV, 8 Q
Hazeldene rd. Wil. V, 2 G
Hazelmere rd. Wil. V, 7 H
Hazelton rd. Lew. XXII, 21 T
Hazelwood cres. Ken. IX, 6 J
Hazlebourne rd. Wan. XX, 11 T
Hazlehurst rd. Wan. XX, 8 W
Hazlitt rd. Ham. IX, 6 N
Healey rd. St. P. VI, 11 G
Heath drive Hd. V, 8 F
Heath pl. Ham. IX, 4 L
Heath rd. Wan. XV, 11 B
Heath st. Hd. VI, 9 E
Heath st. Ste. XII, 20 K
Heather rd. Lew. XXII, 26 V
Heathfield rd. Wan. XX, 9 T
Heathwood gdns. Gre. XVII, 28 O
Heaton pl. W. H. VIII, 24 G
Heaton rd. Cam. XVI, 18 R
Heavitree rd. Woo. XVIII, 31 P
Heber rd. Cam. XXI, 17 T
Heber rd. Wil. V, 5 F
Hebron rd. Ham. IX, 4 N
Helena rd. W. H. XIII, 25 I
Helix rd. Lam. XX, 14 T
Helvetia rd. Lew. XXII, 21 V
Heman st. Lam. XV, 13 P
Hemingford rd. Isl. VI, 14 H
Hemstall rd. Hd. V, 7 G
Hemsworth st. W. H. XIII, 25 L
Hemus ter. Che. XV, 10 O
Hendham rd. Wan. XX, 10 V
Henley rd. Wil. V, 5 H
Henley rd. Woo. XIII, 29 N
Henley st. Bat. XV, 11 Q
Henniker rd. W. H. VIII, 24 G
Henrgrave rd. Lew. XXI, 19 T
Henrietta gdns. Wes. XI, 13 L
Henrietta st. St. M. X, 11 K
Henry st. Bat. XV, 9 Q
Henry st. Dep. XVI, 21 P
Henry st. Fin. VI, 14 I
Henry st. St. M. VI, 9 I
Henry st. Woo. XVIII, 28 O
Henryson st. Lew. XXII, 21 T
Henslowe rd. Cam. XXI, 18 S
Herbert gdns. Wil. V, 4 I
Herbert hospital Gre. XVIII, 28 R
Herbert rd. W. H. XIII, 26 J
Herbert rd. Woo. XVIII, 2 Q
Herbert st. St. P. VI, 11 G
Hercules rd. Lam. XI, 14 N
Hereford rd. Pad. IX, 7 K
Hereward rd. Wan. XX, 10 W
Hermit rd. W. H. XIII, 25 K
Hermitage la. Hen. V, 7 E
Hermitage rd. Gro. XXI, 16 X
Herndon rd., Wan. XIX, 8 S
Herne Hill rd. Wan. XVI, 15 R
Herne Hill sta. XXI, 15 T
Heron rd. Lam. XVI, 15 S
Heron rd. Wil. V, 2 G
Herries st. Pad. V, 6 I
Hertford rd. Hac. VII, 17 H
Hertford st. Wes. X, 11 M
Hertslet rd. Isl. VI, 14 F
Hervey rd. Gre. XVII, 26 Q
Heslop rd. Bat. XX, 10 U
Hestercombe ave. Ful. XIV, 6 Q
Hetley rd. Ham. IX, 4 M
Heyes rd. Wil. V, 5 F
Heygate st. Sou. XVI, 16 O
Heythorpe st. Wan. XIX, 6 U
Hibert st. Bat. XIV, 9 R
Hichisson rd. Cam. XVI, 19 S
High st. Woo. XVIII, 32 O
High Holborn XI, 14 K
High rd. Kilburn. V, 7 H
High rd. Ley. VIII, 23 E
High st. Barnes XIV, 3 Q
High st. Bat. XV, 7 Q
High st. Cam. XVI, 18 Q

CTHULHU

High st. Cam. XXI, 17 T
High st. Camden Town St.P. VI, 12 H
High st. Dep. XVII, 22 P
High st. Ful. XIV, 6 Q
High st. Hac. VII, 17 G
High st. Hac. VIII, 20 G
High st. Harlesden V, 8 H
High st. Hd. VI, 9 F
High st. Hen. V, 7 E
High st. Isl. VII, 15 I
High st. Ken. X, 8 M
High st. Lam. XI, 14 N
High st. Lam. XXI, 15 W
High st. Lew. XXI, 19 W
High st. Lew. XXII, 23 T
High st. Notting Hill Ken. IX, 7 L
High st. Pop. XII, 22 L
High st. Pop. XII, 23 J
High st. S. N. VII, 18 E
High st. Sho. XI, 17 J
High st. South E.H. XIII, 29 J
High st. St. M. X, 11 K
High st. St.john's Wood St.M. VI, 9 I
High st. Ste. XII, 19 M
High st. Ste. XII, 20 K
High st. Stratford W. H. VIII, 23 I
High st. W. H. XIII, 26 I
High st. Wan. XIV, 6 R
High st. Wan. XIX, 3 T
High st. Wan. XX, 10 W
High st. Wan. XX, 13 W
High st. Wim. XIX, 5 X
High st. Woo. XIII, 29 M
High st.•Hol. XI, 13 K
Highbury cres. Isl. VII, 15 G
Highbury Fields, VII, 15 G
Highbury gro. Isl. VII, 16 F
Highbury gro. Isl. VII. 15 G
Highbury hill Isl. VII, 15 F
Highbury new pk. VII, 16 F
Highbury pl. Isl. VII, 15 G
Highbury quadrant Isl. VII, 16 E
Highbury sta. Isl. VII, 15 G
Highbury ter. Isl. VII, 15 G
Highgate cemetery St. P. VI, 11 D
Highgate hill Isl. VI, 12 D
Highgate ponds St.P. VI, 10 D
Highgate rd. St. P. VI, 11 E
Highgate Road sta. St. P. V, 12 F
Highland rd. Lam. XXI, 17 X
Highwood rd. Isl. VI, 13 E
Hilda rd. W.H. XII, 25 K
Hiley rd. Wil. V, 5 I
Hill rd. St. M. VI, 8 I
Hill Road ave. Wim. XIX, 7 V
Hill st. B. G. VII, 18 I
Hill st. Cam. XVI, 18 P
Hill st. Gre. XVIII, 28 P
Hill st. W. H. XIII, 26 L
Hill st. Wes. X, 10 M
Hillbury rd. Wan. XX, 11 V
Hillcrest rd. Lew. XXI, 18 W
Hilldrop Cres. mews Isl. VI, 13 F
Hilldrop rd. Isl. VI, 18 F
Hillersdon ave. Barnes XIV, Q
Hillfield rd. Hd. V, 7 F
Hillgrove rd. Hd. VI, 9 H
Hillier rd. Bat. XX, 10 T
Hillingdon st. Sou. XVI, 15 P
Hillmarton rd. Isl. VI, 14 F
Hillsboro' rd. Cam. XXI, 17 S
Hillside rd. Wan. XX, 14 V
Hillside Wim. XIX, 5 X
Hilly fields cres. Dep. XVII, 22 S
Hilly fields Lew. XVII, 22 S
Himley rd. Wan. XX, 10 X
Hinckley rd. Cam. XVI, 18 R
Hindmans rd. Cam. XXI, 18 S
Hinstock rd. Woo. XVIII, 31 Q
Hinton rd. Lam. XVI, 15 R
Hither Green la. Lew. XXII, 23 T
Hither Green Lew. XXII, 23 T
Hither Green sta. XXII, 24 T
Hitherfield rd.Wan. XX, 14 V
Hobart pl. Wes. X, 11 N
Hobury st. Che. XIV, 9 P
Hogarth rd. Ken. XIV, 7 O
Holbeach rd. Lew. XXII, 22 U
Holborn rd. W. H. XIII, 26 K
Holborn viaduct City XI, 15 K
Holbrook rd. W. H. VIII, 25 I
Holford rd. Hd. VI, 9 E
Holford sq. Fin. VI, 14 I
Holland Pk. ave.Ken. IX, 6 M
Holland pk. Ken. IX, 6 M
Holland Pl. rd. Ken. IX, 6 N
Holland rd. Ken. IX, 6 M
Holland rd. Lam. XV, 15 P
Holland rd. W. H. XII, 25 J
Holland st. Ken. IX, 7 M
Holland st. Lam. XV, 14 P
Holland st. Sou. XI, 15 L
Holland villas Ken. IX, 6 M
Holland walk Ken. IX, 7 M
Hollingbourne rd. Cam. XXI, 16 T
Holloway rd. E. H. XIII, 29 J
Holloway rd. Isl. VI, 13 E
Holloway rd. Ley. VIII, 24 F
Holloway sta. VI, 14 F
Holly Bush gdns. B. G. XII, 19 I
Holly Bush hill Hd. VI, 8 E
Holly gro. Wan. XX, 11 T
Holly la. Wil. V, 2 G
Holly pl. Hd. VI, 8 F
Holly rd. Chiswick IX, 2 N
Holly rd. W. H. XIII, 26 J
Holly st. Hac. VII, 18 H
Hollydale rd. Cam. XVI, 19 Q
Hollywood rd. Ken. XIV, 8 O
Holm rd. Wil. V, 5 F
Holmbush rd. Wan. XIX, 5 T
Holmdale rd. Hd. V, 7 F
Holmdene ave. Cam. XXI,16 T
Holmes rd. St. P. VI, 11 G
Holmes st. Sho. VII, 18 I
Holmewood gdns. Wan. XX, 13 U
Holmewood rd.Wan. XX, 13 U
Holroyd st. Wan. XIV, 5 S
Holyport rd. Ful. XIV, 5 P
Home Pk. rd. Wim. XIX, 6 W
Home rd. Bat. XV, 9 Q
Homefield rd. Chiswick XIV, 2 O
Homefield rd. Wim. XIX, 5 X
Homer st. St. M. X, 10 K
Homermon sta.Hac. VIII, 20 G
Homerton gro. Hac. VII, 20 G
Homerton rd. Hac. VII, 20 G
Homerton rd. Hac. VIII, 22 F
Homerton ter. Hac. VII, 20 G
Homerton VIII, 20 G
Homestall rd. Cam. XVI, 19 S
Honeybourne rd. Hd. V, 8 F
Honeybrook rd. Wan. XX, 12 T
Honeywell rd. Bat. XX, 10 T
Honley rd. Lew. XXII, 23 U
Honor Oak pk. Cam. XXI, 20 T
Honor Oak Pk.sta. XXI, 20 T
Honor Oak rd. Lew. XXI, 19 U
Honor Oak rise Cam. XXI, 19 T
Honor Oak sta. XXI, 19 T
Hook la. Ber. XVIII, 33 S
Hooper rd. W. H. XIII, 26 L
Hope st. Bat. XIV, 9 R
Hopefield ave. Wil. V, 6 H
Hopton rd. Wan. XX, 13 X
Horace rd. W.H. VIII, 25 F
Horder rd. Ful. XIV, 6 Q
Horn la. Gre. XVII, 25 O
Horn Pk. la. Woo. XXII, 26 T
Horn rd. Wil. V, 5 F
Horney la. Ber. XI, 17 N
Hornsey rd. Isl. VI, 14 E
Hornsey st. Isl. VI, 14 F
Hornsy Rd. sta. Isl. VI, 13 D
Hornton st. Ken. IX, 7 M
Horse Guards ave. Wes. X, 13 M
Horseferry rd. Wes. X, 13 N
Horsell rd. Isl. VII, 15 G
Horsford rd. Lam. XX, 13 S
Horsford, Lam. XX, 13 S
Hosack rd. Wan. XX, 10 V
Hoskins st. Gre. XVII, 24 O
Hotham rd. Wan. XIV, 5 R
Houndsditch City XI, 17 K
Houston rd. Lew. XXII, 21 V
How's st. Sho. VII, 18 I
Howard rd. Bat. XIII, 31 I
Howard rd. E. H. XIII, 29 I
Howard rd. Ley. VIII, 25 E
Howard rd. S. N. VII, 17 F
Howard rd. W. H. XIII, 26 J
Howard rd. Wil. V, 5 F
Howard's la. Wan. XIV, 4 S
Howard's rd. W. H. VIII, 25 G
Howick pl. Wes. X, 12 N
Howie st. Bat. XV, 9 O
Howland st. St. P. X, 12 K
Howley pl. Pad. X, 8 K
Howson rd. Lew. XVI, 21 S
Hoxton sq. Sho. XI, 17 J
Hoxton st. Sho. VII, 17 I
Hubert gro. Lam. XV, 13 R
Hubert rd. Wim. XIX, 8 X
Huddart. st. Ste. XII, 22 K
Huddleston rd. Isl. VI, 12 E
Huddlestone rd. Wal. VIII, 25 F
Huddlestone rd. Wil. V, 4 G
Hudson rd. W. H. XIII, 25 K
Hudson rd. Woo. XVII, 31 P
Hugh st. Wes. XV, 11 O
Hughes fields, Gre. XVII, 22 P
Hugo rd. Isl. VI, 12 F
Hugon rd. Ful. XIV, 8 R
Humber rd. Gre. XVII, 25 P
Humberstone rd. W.H. XIII, 27 J
Humbolt rd. Ful. XIV, 6 P
Hungerford bridge Wes. XI, 14 M
Hungerford rd. Isl. VI, 13 G
Hunsdon rd. Dep. XVI, 20 P
Hunt st. Ham. IX, 5 L
Hunter st. St. P. XI, 13 J
Huntingdon st. Isl. VI, 14 H
Huntley st. St. P. X, 12 J
Huntsmoor rd.Wan. XIV, 8 S
Hurlingham ave. Ful. XIV, 6 R
Hurlingham pk. XIV, 7 R
Hurlingham rd.Ful. XIV, 6 R
Hurton rd. Wan. XX, 11 V
Hurst st. Lam. XXI, 15 T
Hurstbourne rd. Lew. XXII, 21 U
Hutton st. Lam. XV, 14 O
Huxley rd. Ley. VIII, 23 E
Huxley st. Pad. IX, 6 J
Hyacinth rd. Wan. XIX, 3 U
Hyde la. Bat. XV, 9 Q
Hyde Pk. gate Ken. X, 8 N
Hyde Pk. gdns. Pad. X, 9 L
Hyde Pk. sq. Pad. X, 9 L
Hyde Pk. st. Pad. X, 10 L
Hyde Pk. Wes. X, 10 L
Hyde Pk.corner,Wes. X, 11 M
Hyde st. Dep. XVI, 21 P
Hyde st. Sho. VII, 17 H
Hyde vale, Gre. XVII, 23 Q
Hydethorpe rd.Wan. XX, 12 U
Hythe rd. Ham. IX, 3 J
Iceland rd. Pop. VIII, 22 I
Ickburgh rd. Hac. VII, 19 E
Ida. st. Pop. XII, 23 L
Idmiston rd. W. H. VIII, 25 G
Idmiston rd.Lam. XXI, 15 V
Idonia. st. Dep. XVI, 21 P
Ifield rd. Ken. XIV, 8 O
Iffley rd. Ham. IX, 4 N
Ilbert st. Pad. V, 6 I
Ildersby gro. Cam. XXI, 16 V
Ilex rd. Wil. V, 3 G
Imperial Institute rd. Ken. X, 9 N
Imperial rd. Ful. XIV, 8 Q

Ingal rd. W. H. XIII, 26 K
Ingelow rd. Bat. XV, 11 R
Ingersol rd. Ham. IX, 4 L
Ingham rd. Hd. V, 7 F
Inglemere rd.Lew. XXI, 20 V
Ingleton st. Lam. XV, 14 Q
Inglewood rd. Hd. V, 7 F
Ingram rd. Cro. I, 5 Z
Ingrave st. Bat. XV, 9 Q
Inman rd. Wil. V, 2 H
Inner Pk. rd. Wan. XIX, 5 U
Inniskilling rd. W. H. XIII, 27 J
Inverleith ave.Wan. XX, 13 W
Inverness ter. Pad. X, 8 K
Inverton rd. Cam. XVI, 20 S
Invicta rd. Gre. XVII, 26 P
Invictor rd. W. H. XIII, 26 L
Inville rd. Sou. XVI, 16 O
Irene rd. Ful. XIV, 7 Q
Iron Mill rd. Wan. XIX, 8 T
Ironmonger row Fin. XI, 16 J
Island row, Ste. XII, 21 L
Isledon rd. Isl. VII, 14 E
Islip st. St. P. VI, 12 G
Ivanhoe rd. Cam. XVI, 17 R
Ively rd. Wan. XV, 12 R
Iverson rd. Hd. V, 7 G
Ivimey st. B. G. XII, 18 J
Ivy la, Lew. XVI, 21 S
Ivy rd. Wil. V, 5 F
Ivy st. Sho. VII, 17 I
Ixworth pl. Che. XV, 9 O
Jack Straw's castle Hd VI, 8 E
Jackson rd. Isl. VI, 14 F
Jackson st. Woo. XVIII, 29 P
Jamaica rd. Ber. XI, 18 N
Jamaica st. Ste. XII, 20 K
James rd. Bat. XV, 10 Q
James st. Pad. X, 8 K
James st. St. M. X, 11 K
James st. St. P. VI, 11 H
James st. Woo. XVIII, 29 P
Janet st, W. H. XIII, 26 L
Janson rd. W. H. VIII, 25 F
Jasper rd. Cam. XXI, 17 X
Jedburgh rd. W. H. XIII,27 J
Jeddo rd. Ham. IX, 2 M
Jeffreys rd. Lam. XV, 13 Q
Jeffreys st. St. P. VI, 12 H
Jelf rd. Lam. XV, 15 S
Jenkins la. Bar. 31 J
Jenner rd. Hac. VII 18 E
Jephtha rd. Wan. XIX, 7 T
Jermyn st. Wes. X, 12 L
Jerningham rd. Dep. XVI, 20 R
Jessica rd. Wan. XX, 8 V
Jew's cemetery Wil. W, 3 G
Jew's row Wan. XIV, 8 S
Jewin st. City XI, 16 K
Jews' walk Lew. XXI, 19 W
Jeypore rd. Wan. XX, 8 T
Jodrell rd. Pop. VIII, 22 H
John st. City XI, 17 L
John st. Hd. VI, 9 F
John st. St. M. X, 10 K
John st. St. P. XI, 14 J
John st. W. H. VIII, 25 I
John st. Wan. XX, 9 W
John st. Wes. X, 11 L
John st. Wes. XI, 13 L
John st. Woo. XVIII, 28 O
John st.Wan.and Bat. XIV, 8 S
Johnson st. Pop. XVII, 23 O
Johnson st. St. P. VI, 12 I
Johnstone rd. E. H. XIII, 29 J
Jonathan st. Lam. XV, 14 O
Joseph st. Ste. XII, 21 K
Josephine ave. Lam. XX, 14 T
Joshua st. Pop. XII, 23 K
Jubilee pl. Che. XV, 10 O
Jubilee st. Ste. XII, 19 K
Judd st. St. P. XI, 13 J
Junction Rd.sta. Isl. VI, 12 E
Junction rd. Dep. XVI, 21 O
Junction rd. Isl. VI, 12 E
Jupp st. W. H. VIII, 24 H
Jutland st. Lew. XXII, 23 U
Juxon st. Lam. XI, 14 N
Kambala rd. Bat. XV, 9 Q
Kangley Bridge rd. Lew. XXII, 21 X
Karslake ter. Lew. XXII, 26 V
Kashgar rd. Woo. X VIII, 32 O
Kay st. B. G. VII, 18 I
Keemor rd. Woo. XVIII, 29 P
Keetons rd. Ber. XII, 19 N
Keith gdns. Ham. IX, 3 M
Kelfield gdns. Ken. IX, 5 K
Kellett rd. Lam. XV, 15 S
Kellino st. Wan. XX, 10 W
Kelly rd. E. H. XIII, 29 I
Kelly rd. W. H. XIII, 26 K
Kelmore gro. Cam. XVI, 18 S
Kelmscott rd. Bat. XX, 10 S
Kelross rd. Isl. VII, 16 F
Kelson st. Hd. V, 7 G
Kelvin rd. Isl. VII, 16 F
Kemble rd. Lew. XXI, 20 U
Kemble st. Wes. XI, 14 K
Kemerton rd. Lam. XVI, 15 R
Kempe rd. Wil. V, 5 I
Kemplay rd. Hd. VI, 9 F
Kempsford gdns. Ken. XIV, 7 O
Kempsford rd. Lam. XV, 15 O
Kemsing rd. Gre. XVII, 25 O
Kendal rd. Wil. V, 4 F
Kender st. Dep. XVI, 20 Q
Kenilford rd. Wan. XX, 11 U
Kenilworth ave. Wim. XIX, 7 W
Kenilworth rd. Wil. V, 7 H
Kenley st. Ken. IX, 6 L
Kenmont. gdns. Ham. V, 4 I
Kenmure rd. Hac. VII, 19 G
Kennard st. E. H. XIII, 29 M
Kennet. rd. Pad. IX, 6 J
Kenninghall rd.Hac. VII, 19 E
Kennington oval Lam. XV, 14 O
Kennington pk. XV, 15 P
Kennington Pk.rd.Lam. XV, 15 O
Kennington rd.Lam. XV, 14 O
Kennington XV, 14 O
Kensal Green Roman Catholic cemetery V, 4 I
Kensal Rise athletic grounds V, 5 I
Kensal Rise sta. V, 5 I
Kensel rd. Ken. IX, 6 J
Kensington gate Ken. X, 8 N
Kensington gdns. X, 8 L
Kensington Gdns.sq.Pad. X, 8 L
Kensington gore, Wes. X, 8 M
Kensington Palace gdns.Ken. X, 8 M
Kensington Pk. gdns.IX, UL
Kensington Pk. rd. IX, 6 K
Kensington pl. Ken. IX, 7 M
Kensington rd. IX, 6 N
Kensington sq. Ken. X, 8 M
Kent House la. Bec. XXII, 21 X
Kent s. W. H. XIII, 27 J
Kent st. Sho. VII, 18 I
Kentish Town rd. St. P. VI, 12 H
Kentish Town sta. St. P. VI, 11 G
Kentish Town sta. St. P. VI, 12 G
Kenton rd. Hac. VII, 20 G
Kenton st. St. P. XI, 13 J
Kenwyn rd. Wan. XV, 13 S
Keogh rd. W. H. VIII, 25 G
Kepler rd. Lam. XV, 13 S
Keppel st. Hol. XI, 13 K
Kerbela. st. B. G. XI, 18 J
Kerrison rd. Bat. XV, 10 Q
Kersfield rd. Wan. XIX, 5 T
Kersley st. Bat. XV, 10 Q
Keslake rd. Wil. V, 5 I
Kestrel ave. Lam. XXI, 15 S
Keswick rd. Wan. XIX 6 S
Keyworth st. Sou. XI, 15 N
Khartoum rd. W. H. XIII, 26 J
Khartoum rd. Wan. XX, 9 W
Khedive rd.W.H. VIII, 26 H
Khyber rd. Bat. XV, 9 Q
Kidbrooke gro. Gre XVII, 26 Q
Kidbrooke la. Gre. XVII, 27 R
Kidbrooke Pk.rd. Gre. XVII, 26 S
Kidbrooke Pk.rd. XVII, 26 Q
Kidbrooke sta. XVII, 26 S
Kidbrooke XVII, 25 Q
Kidd st. Woo. XVIII, 28 O
Kidderpore ave. Hd. V, 7 F
Kidderpore gdns. Hd. V, 8 F
Kilburn la. Pad. V, 6 I
Kilburn Pk. rd. Wil. V, 7 I
Kilburn priory Hd. V, 8 H
Kilburn sta. {L. & N.W.R.} V, 8 H
Kilburn sta. V, 6 G
Kildare ter. Pad. IX, 7 K
Kildoran rd. Lam. XX, 13 T
Kilkie st.Ful. XIV, 8 Q
Killearn rd. Lew. XXII, 23 V
Killieser ave. Wan. XX, 13 V
Kilmorie rd. Lew. XXI, 20 U
Kimbell gdns. Ful. XIV, 6 Q
Kimberley rd. Cam. XVI, 19 R
Kimberley rd. Lam. XV, 13 R
Kimberley rd.W.H. XIII, 25 J
Kinburn st. Ber. XII, 20 M
Kinfaun's rd. Wan. XX, 14 Y
King David st. Ste. XII, 19 L
King Edward's rd. Hac. VII, 19 H
King George st. Gre. XVII, 23 Q
King George V. Dock, Ber. XIII, 29 M
King Henry st. Isl. VII, 17 G
King Henry's rd.Hd. VI, 10 H
King Henry's walk Isl. VII, 17 G
King James st. Sou. XI, 15 M
King sq. Fin. XI, 15 J
King st. City XI, 15 K
King st. City XI, 16 K
King st. City XI, 17 K
King st. Pop. XII, 22 L
King st. Sou. XI, 15 M
King st. St. M. X, 10 K
King st. St. P. VI, 12 H
King st. W. H. IX, 4 N
King st. W. H. XIII, 25 K
King st. Wes. X, 12 M
King st. Wes. XI, 13 L
King st. Woo. XVIII, 29 O
King William st. Gre. XVII, 23 P
King William st. Wan. XV, 12 Q
King William st.City XI, 16 L
King's ave. Wan. XX, 13 T
King's College Hospital Cam. XVI, 16 R
King's College rd. Hd. VI, 9 H
King's Cross rd. St. P. VI, 14 I
King's rd. Che. XIV, 8 P
King's rd. St. P. VI, 12 H
King's rd. Wan. XX, 13 T
King's rd. Wim. XIX, TX
Kingdon rd. Hd. V, 7 G
Kings Cross sta. St. P. VI, 13 I
Kings highway Woo. XVIII, 32 P
Kings rd. S.N. VII, 16 E
Kings rd. Wil. V, 4 G
Kingsbury rd. Isl. VII, 17 G
Kingsbury sta. Wil. V, 2 V
Kingscourt. rd. Wan. XX, 13 V
Kingsdown rd. Isl. VI, 13 E
Kingsgate rd. Hd. V, 7 H
Kingsland rd. Sho. VII, 17 I
Kingsland rd. W.H. XIII, 27 J
Kingsman st. Woo. XVIII, 29 O
Kingsmead rd Wan. XX, 14 V
Kingston rd. Wan. XIX, 3 V
Kingstown st. St. P. VI, 11 H
Kingsway, Wes. XI, 14 K
Kingswood rd. Cam. XII, 17 W
Kingswood rd. Ful. XIV, 6 P
Kingswood rd. Wil. V, 6 H
Kingswood rd.Wan. XX, 13 T
Kinnerton st. Wes. X, 10 M
Kinnoul rd. Ful. XIV, 60
Kinveachy gdns. Gre. XVII, 28 O
Kipling st. Ber. XI, 16 M
Kirbey st. Pop. XII, 23 K
Kirk la. Woo. XVIII, 30 P
Kirkbride st. Ham. IX, 5 K
Kirkdale Lew. XXI, 19 W
Kirkside rd. Gre. XVII, 25 P
Kirkstall rd. Wan. XX, 13 U
Kirkwood rd.Cam. XVI, 19 R
Kirtling st. Bat. XV, 12 P
Kitchener rd. W. H. VIII, 26 H
Kitson rd. Cam. XVI, 16 P
Kitto rd. Dep. XVI, 20 R
Kiver rd. Isl. VI, 13 E
Klea ave. Wan. XX, 12 T

King's rd. Cam. XVI, 19 Q
Klondike ave. W. H. VIII, 26 I
Klondike rd. Wan. XX, 11 T
Klondyke rd. Wim. XIX, 8 W
Knapp rd. Pop. XII, 22 J
Knaresboro' pl.Ken. XIV, 8 O
Knatchbull rd. Lam. XV, 15 Q
Knee hill, Woo. XVIII, 34 P
Kneller rd. Lew. XVI, 21 S
Knight's hill XI,15 U
Knighton Pk. rd. Lew. XXI, 20 X
Knights Hill rd. Lam. XXI, 15 W
Knights rd. W.H. XIII,26 M
Knightsbridge Wes. X, 10 M
Knollys rd. lam. XX,14 V
Knott st. Dep. XVII, 22 P
Knowles Hill cres. Lew. XXII, 23 T
Knowles rd. Lam. XV, 14 H
Knox rd. W. H. VIII, 26 G
Knoyle st. Dep. XVI, 20 P
Kohat rd. Wim. XIX, 8 W
Kynaston rd. S. N. VII, 17 E
Kyrle rd. Bat. XX, 10 T
Laburnum st. Sho. VII, 18 I
Lacy rd. Wan. XIV, 5 R
Ladbrok Grove rd. Ken. IX, 6 J
Ladbrok sq. Ken. IX, 7 L
Ladbroke gro. Ken. IX, 6 L
Ladbroke rd. Ken. IX, 6 L
Ladbroke ter. Ken. IX, 7 L
Lady dock Ber. XII, 21 M
Lady Margaret rd. St. P. VI, 12 F
Lady Somerset rd. St. P VI, 12 F
Ladywell pk. Lew. XXII, 23 S
Ladywell rd. Lew. XVII, 22 S
Ladywell sta. XXII, 22 S
Ladywell XXII, 22 U
Laicwood rd. Wan. XX, 11 U
Lake rd. Wim. XX, 6 W
Lakedale rd. W00. XVIII, 32 P
Laleham rd. Lew. XXIII, 23 T
Lamb la. Hac. VII, 19 H
Lambert rd. Lam. XX, 13 S
Lambert rd. W. H. XIII, 26 L
Lambeth bridge Wes. X, 13 N
Lambeth cemetery XX, 8 W
Lambeth Palace rd. Lam. XI, 14 N
Lambeth rd. Lam. XI, 14 N
Lambeth st. Ste. XI, 18 K
Lambeth walk Lam. XV, 14 O.
Lamble st. St. P. VI, 11 F
Lambolle rd. Hd. VI, 10 G
Lambourne rd. Wan. XV, 11 R
Lambs Conduit st. Hol. XI, 14 J
Lampmead rd. Lew. XVII, 25 S
Lanark villas Pad. X, 8 J
Lanbury rd. Cam. XVI, 20 S
Lancaster gate Pad. X, 8 L
Lancaster rd.W.H. VIII,26 H.
Lancaster rd. Hd. VI, 9 G
Lancaster rd. Ken. IX, 6 K
Lancaster rd. Lam. XXI, 15 V
Lancaster rd. Ley. VIII, 25 E
Lancaster rd. Wil. V, 3 F
Lancaster rd. Wim. XIX, 5 W
Lancaster st. Sou. XI, 15 M
Lancefield st. Pad. V, 6 I
Landcroft rd. Cam. XXI, 17 T
Landells rd. Cam. XXI, 18 T
Landor rd. Lam. XV, 13 R
Landridge rd. Ful. XIV, 6 Q
Landsdown rd. Ken. IX, 6 L
Landsdowne cres.Ken. IX, 6 L
Landsdowne rd. Hac. VII, 18 H
Landsdowne rd. W. H. XIII, 25 L
Landseer rd. Isl. VI, 13 E
Lanercost rd. Lam. XX, 14 V
Langdon ave.E.H. XIII, 29 J
Langdon cres. E H. XIII, 30 I
Langdon rd. Isl. VI, 12 E
Langford rd. Ful. XIV, 8 Q
Langham pl. St. M. X, 12 K
Langham st. St. M. X, 12 K
Langland gdns. Hd. V, 8 F
Langler rd. Wil. V, 5 I
Langley la. Lam. XV, 13 P
Langroyd rd. Wan. XX, 10 V
Langthorne st. W. H. VIII, 24 H
Langton rd. Cam. XXI, 18 U
Langton rd. Lam. XV, 15 P
Lanhill rd. Pad. IX, 7 J
Lansdowne cres. Ken. IX, 6 L
Lansdowne gdns. Lam. XV, 13 Q
Lansdowne hill Lam. XXI, 15 V
Lansdowne rd. Gre. XVII, 27 P
Lansdowne rd. Ken. IX, 6 L
Lansdowne rd. Lam. XV, 13 Q
Lansdowne rd.Ley. VIII, 25 E
Lant st. Sou. XI, 16 M
Larch rd. Wan. XX, 11 U
Larch rd. Wil. V, 5 E
Larcom st. Sou. XVI, 16 O
Larden rd. Acr. IX, 2 M
Larkhall la. Lam. XV, 13 Q
Larkhall rise Wan. XV, 12 R
Larpenta. St. Wan. XIV, 4 S
Latchmere gdns. Bat. XV, 10 Q
Latham st. Pop. XII, 22 K
Latimer rd. Ham. IX, 5 K
Latimer Rd. sta.Ham. IX, 5 L
Latimer rd. Wim. XIX, 7 X
Lauderdale rd. Pad. X, 8 J
Launceston pl. Ken. X, 8 N
Laundry rd. Ful. XIV, 6 P
Laura pl. Hac. VII, 29 F
Laurel rd. Barnes XIV, 3 Q
Laurie gro. Dep. XVI, 21 Q
Lauriston rd. Hac. VII, 20 H
Lauriston rd. Wim. XIX, 5 X
Lausanne rd. Dep. XVI, 20 Q
Lavender gdns. Bat. XV, 10 S
Lavender gro. Hac. VII, 18 H
Lavender Hill Bat. XV, 10 R
Lavender pond Ber. XII, 21 M
Lavender rd. Bat. XV, 9 Q
Lavender sweep Bat. XV, 10 S
Lavender ter. Bat. XV, 10 R
Lavington st. Sou. XI, 15 M
Law st. Sou. XI, 16 F
Lawford rd. St. P. VI, 12 G
Lawley st. Hac. VII, 20 F
Lawn rd Hd. VI, 10 G
Lawn ter. Lew. XVII, 25 R
Lawrence rd. W. H. VIII, 26 I
Lawrie Pk. ave. Lew. XXI, 19 X
Lawrie Pk. gdns. Lew. XXI, 19 W
Laycock's Jard, Isl. VII, 15 G
Lea Bridge gdns. Ley. VIII, 21 D
Lea Bridge sta.Ley. VIII, 21 D
Lea river III, 22 E
Lead Mill stream Hac. VIII, 22 F
Leadenhall st. City XI, 17 L
Leader st. Che. XV, 9 O
Leahurst rd. Lew. XXII, 24 S
Leamington rd. Pad. IX, 7 K
Leander rd. Lam. XX, 14 T
Leaside rd. Hac. VII, 20 D
Leather la. Hol. XI, 15 K
Leathwaite rd. Bat. XV, 10 S
Lebanon gdns.Wan. XIX, 7 S
Leconfield rd. Isl. VII, 16 F
Ledbury rd. Ken. IX, 7 K
Lee cemetery XXII, 25 V
Lee High rd. Lew. XVII, 24 S
Lee pk. Lew. XVII, 25 S
Lee rd. Gre. XVII, 25 R
Lee st. Sho. VII, 17 H
Lee st. Ste. XII, 22 K
Lee sta. XXII, 25 I
Lee ter. Lew. XVII, 24 R
Lee XVI, 24 S
Leehmere rd. Wil. V, 4 G
Lefevre rd. Pop. VIII, 22 I
Lefroy rd. Ham. IX, 2 M
Leghorn rd. Woo. XVIII, 31 P
Leicester sq. Wes. X, 13 L
Leieh rd. Isl. VII, 15 F
Leigh st. St. P. XI, 13 J
Leigham ave. Wan. XX, 13 V
Leigham Court rd. West.Wan. XX, 13 V
Leigham vale Lam. XX, 14 V
Leighton gdns. Wil. V, 5 H
Leighton gro. St. P. VI, 12 F
Leighton rd. St. P. VI, 12 F
Leinster gdns. Pad. X, 8 L
Leinster sq. Pad. IX, 7 L
Leinster st. Pad. X, 8 K
Leipsic rd. Cam. XVI, 16 P
Leman st. Ste. XI, 18 K
Lena. gdns. Ham. IX, 5 N
Lennox gdns. Che. X, 10 N
Lennox rd. Isl. VII, 14 E
Lenthall rd. Hac. VII, 18 H
Lenthorpe rd.Gre. XVII, 25 O
Leonard rd. W. H. VIII, 26 F
Leonard st. Sho. XI, 17 J
Leopold ave. Wim. XIX, 6 W
Leopold rd. Wil. V, 2 G
Leopold rd. Wim. XIX, 6 W
Leopold st. Lam. XV, 13 O
Leppoc rd. Wan. XX, 12 S
Leroy st. Ber. XI, 17 N
Leslie rd. Ley. VIII, 24 F
Lesly st. Isl. VI, 14 G
Lessar ave. Wan. XX, 12 T
Lessing rd. Lew. XXI, 20 U
Leswin rd. Hac. VII, 18 E
Letchworth st.Wan. XX,10 W
Lett rd. W. H. VIII, 23 H
Lettice st. Ful. XIV, 6 Q
Lettsom rd. Cam. XVI, 17 R
Leven rd. Pop. XII, 23 K
Lever st. Fin. XI, 16 J
Leverson st. Wan. XX, 12 X
Leverton st. St. P. VI, 12 E
Lewin rd. Wan. XX, 12 X
Lewis gro. Lew. XVIII, 23 S
Lewis st. St. P. VI, 11 G
Lewisham High rd.Dep. XVI, 21 Q
Lewisham hill XVII, 23 R
Lewisham Junction sta.Lew. XVII, 23 R
Lewisham pk.Lew. XXII, 22 T
Lewisham rd. St. P. VI, 11 E
Lewisham Rd. sta. XVII, 22 R
Lewisham rd. XVII, 23 Q
Lexham gdns. Ken. IX, 7 N
Lexington st. Wes. X, 12 L
Leybourne rd. Lei. VIII, 25 D
Leyes rd. W. H. XIII, 27 L
Leyland rd. Lew. XXII, 25 T
Leyton Pk. rd. Ley. VIII, 23 E
Leyton rd. Ley. VIII, 23 F
Leyton sq. Cam. XVI, 18 P
Leyton sta. VIII, 23 F
Leytonstone rd. W. H. VIII, 24 G
Leytonstone sta. Ley. VIII, 25 E
Leytonstone VIII, 25 E
Liberty st. Lam. XV, 14 Q
Libra rd. Pop. VIII, 21 I
Libra rd. W. H. VIII, 26 I
Lichfield rd. Hen. V, 6 E
Lichfield rd. Ste. XIII, 21 J
Liddon rd. W. H. XIII, 26 J
Liffler rd. Woo. XVIII, 31 P
Lifford rd. Wan. XIV, 5 R
Lilford rd. Lam. XVI, 15 Q
Lilian rd. Barnes XIV, 4 0
Lillie rd. Ful. XIV,6 D
Lillieshall rd. Wan. XV, 12 R
Lillyville rd. Ful. XIV, 6 P
Lime gro. Ham. IX, 4 M
Lime st. City XI, 17 L
Limehouse basin Ste. XII, 20 L
Limehouse causeway Ste. XII, 21 L
Limehouse cut Ste. XII, 22 K
Limehouse reach XII, 21 M
Limehouse sta. Ste. XII, 21 L
Limehouse Ste. XII, 21 K
Limes gro. lew. XVII, 23 S
Limesford rd. Cam. XVI, 20 S
Linacre rd. Wil. V, 4 G
Lincoln st. Ley. VIII, 24 E
Lincoln st. Ste. XII, 21 J
Lincoln's Inn Hol. XI, 14 K
Lincoln's Inn Fields Hol. XI, 14 K
Linda st. Bat. XIV, 9 R
Linden ave. Wil. V, 5 I
Linden gdns. Ken. IX, 7 L
Linden gro. Cam. XVI, 19 R
Lindfield gdns. Hd. V, 8 F
Lindley rd. Ley. VIII, 23 E
Lindum ter. Wan. XX, 10 X
Lingfield rd. Wim. XIX, 5 X
Lingham st. Lam. XVI, 17 R
Lingo rd. W.H. XIII, 26 K
Linnell rd. Cam. XVI, 17 Q
Linsey st. Ber. XI, 18 N
Lintaine gro. Ful. XIV, 6 P
Linton st. Isl. VII, 16 I
Lion st. Pop. XII, 22 K
Lion st. Sou. XI, 16 N
Lisburne rd. Hd. VI, 10 F
Lismore rd. St. P. VI, 10 F
Lisson gro. St. M. X, 10 J
Lisson st. St. M. X, 10 K
Listria pk. S. N. VII, 17 E
Litcham st. St. P. VI, 11 G
Lithos rd. Hd. V, 8 G
Little Britain City XI, 15 K
Little Camden st. St. P. VI, 12 H
Little Earl st. Hol. X, 13 K
Little heath Gre. XVIII, 28 P
Little James st. Hol. XI, 14 J
Little Queen st.Hol. XI, 14 K
Little Wormwood Scrubbs Ham. IX, 4 J
Littlewood. Lew. XXII, 23 T
Livermore rd. Sho. VII, 28 H
Liverpool rd. Isl. VII, 15 G
Liverpool rd.W.H. XIII, 25 K
Liverpool st. City XI, 17 K
Liverpool St.stn.City XI, 17 K
Livingstone rd. Bat. XV, 9 Q
Livingstone rd. W.H. VIII, 24 I
Lizban st. Gre. XVII, 26 Q
Llanover rd.Woo. XVIII,29 Q
Ilderton rd. Ber. XVI, 19 O
Lloyd sq. Fin. VII, 14 I
Loampit hill.Lew. XVII, 22 R
Loampit vale. Lew. XVIII, 22 R
Loats rd. Wan. XV, 13 S
Lochnagar st. Pop. XII, 28 K
Lockhurst rd. Hac. VIII, 20 F
Loddiges rd. Hac. VII, 19 H
Loder st. Cam. XVI, 19 Q
Lodge la. Woo. XVIII, 34 Q
Lodge pl. St. M. X, 9 J
Lodge rd. St. M. X, 9 J
Lofting rd. Isl. VI, 14 H
Lomas rd. Ham. IX, 4 L
Logan pl. Ken. IX, 7 N
Lollard st. Lam. XV, 14 N
Lombard rd. Bat. XV, 9 Q
Lombard rd. Gre. XVII, 6 O
Lombard st. City XI, 16 L
Londesborough rd. S. N. VII, 17 F
London Bridge sta. Ber. XI, 17 M
London bridge XI, 16 L
London docks Ste. XII, 18 L
London Fields Hac. VII, 19 H
London Fields sta. VII, 19 H
London hospital Ste. XII, 19 K
London la. Hac. VII, 19 H
London rd. Hac. VII, 19 F
London rd. Lew. XXI, 19 V
London rd. Sou. XI, 15 N
London rd. W. H. XIII, 25 I
London st. B. G. XII, 19 J
London st. Ber. XI, 18 M
London st. Ber. XII, 21 N
London st. Gre. XVII, 23 P
London st. Isl. VI, 14 I
London st. Pad. X, 9 K
London st. St. P. X, 12 J
London st. Ste. XII, 20 L
London wall City XI, 16 K
Long acre Wes XI, 13 L
Long la. City XI, 15 X
Long la. Sou. XI, 16 M
Long st. Sho. VII, 17 I
Long walk Barnes XIV, 2 Q
Longcroft rd. Cam. XVI, 17 O
Longfield st. Wan. XIX, 7 U
Longford st. St. P. X, 12 J
Longhedge rd. Bat. XV, 19 Q
Longhurst rd. Lew. XXII, 24 T
Longley rd. Wan. XX, 10 X
Longnor rd. Ste. XII, 20 J
Longridge rd. Ken. XIV, 7 O
Longton ave. Lew. XXI, 18 W
Longton gro. Lew. XXI,18 W
Lonsdale rd. Barnes XIV, 3 P
Lonsdale rd. Wil. V, 6 H
Lonsdale sq. Isl. VII, 15 H
Lookley st. Ste. XII, 21 K
Loraine rd. Isl. VI, 14 F
Lord Holland's la. Ken. IX, 7 M
Lord's Cricket ground St. M. VI, 9 I
Lordship la. Cam. XXI, 17 T
Lordship la. Sta. Cam. XXI, 18 V
Lordship pk. S.N. VII, 16 E
Lordship ter. S. N. VII, 17 E
Lorimore rd. Sou. XVI, 15 O
Lorimore sq. Sou. XVI, 17 O
Lorn rd. Lam. XV, 14 Q
Lothian rd. Lam. XV, 15 Q
Lothorp st. Pad. V, 6 I
Lotte Rd. Che. XIV, 8 P
Loubet rd. Wan XX, 10 X
Loudoun rd. St. M. VI, 9 H
Loudoun Rd. sta. Hd. VI, 9 H
Loughboro' pk. Lam. XV, 15 S
Loughborough rd. Lam. XV, 15 Q
Loughborough Rd. sta. XV, 15 R
Loughton junction Wal. VIII, 23 F
Louise rd. W. H. VIII, 25 G
Louisville rd. Wan. XX, 11 V
Louvaine rd. But. XV, 9 S
Love la, Pop. XII, 23 J
Love la. Hac. VII, 19 F
Love la. Lew. XVII, 24 R
Love la. Sou. XI, 15 L
Love la. Ste. XII, 20 L
Love la. Woo. XVIII, 30 Q
Love walk Cam. XVI, 16 Q
Lovelace rd. Lam. XXI, 15 G
Loveridge rd. Hd. V, 7 G
Lovers' walk Gre. XVII, 24 P
Low Leyton marsh Ley. VIII, 22 E
Low Leyton VIII, 23 E
Lowden rd. Lam. XVI, 15 S
Lowden rd. Lam. XVI, 15 S
Lower Chapman st. Ste. XII, 19 L
Lower Clapton pl. Hac. VIII, 19 G
Lower Clapton rd. Hac. VII, 19 F
Lower East Smithfield Ste. XI, 18 M
Lower gro. Wan. XIX, 8 T
Lower Kennington la. Lam. XV, 15 O
Lower Mall, Ham. XIV, 4 O
Lower marsh Lam. XI, 14 M
Lower Orchard rd. Wan. XX, 13 T
Lower Ozgate la. Wil. V, 4 D
Lower Park fields Wan. XIV, 3 S
Lower Pk. rd. Cam. XVI, 18 P
Lower rd. Ber. XII, 20 N
Lower rd. Bet. XVI, 20 O
Lower rd. W. H. XIII, 25 J
Lower Richmond rd. Wan. XIV, 4 R
Lower Shadwell st. Ste. XII, 20 L
Lower Sydenham sta. XXII, 21 W
Lower Sydenham XXI, 20 W
Lower Thames st. City XI, 17 L
Lower Tooting XX, 10 W
Lowfield rd. Hd V, 7 G
Lowman rd. Isl. VI, 14 F
Lowndes sq. Wes. X, 10 M
Lowndes st. Che. X, 11 N
Lowth rd. Cam. XVI, 6 Q
Lowther hill Lew. XXI, 20 U
Lowther rd. Barnes XIV, 3Q
Loxford ave. E. H. XIII, 28 I
Loxley rd. Wan. XX, 9 U
Loxton rd. Lew. XXI, 20 V
Luard st. Isl. VI, 14 H
Lucas ave. W.H. VIII, 26 I
Lucas rd. Sou. XV, 15 P
Lucas rd. W. H. VIII, 23 I
Lucerne rd. Isl. VII, 15 F
Lucien rd. Wan. XX, 11 W
Lucy rd. Isl. VI, 14 E
Lucy st. Ste. XII, 19 L
Ludgate circus City XI, 15 K
Ludgate hill City XI, 15 L
Lugard rd. Cam. XVI, 19 Q
Lulot st. St. P. VI, 12 D
Lunham rd. Lam. XXI, 17 X
Lupton st. St. P. VI, 12 F
Lupus st. Wes. XV, 12 O
Lurline gdns. Bat. XV, 11 Q
Lushington rd. Wil. V, 4 I
Luttle st. Wan. XIV, 4 S
Lutwyche rd.Lew. XXII, 21 V
Ivydale rd. Cam. XVI, 20 R
Lyall rd.B. G. VIII, 21 I
Lyall st. Wes. X, 11 N
Lydden gro. Wan. XIX, 8 U
Lydford rd. Pad. IX, 7 J
Lydford rd. Wil. V, 5 F
Lydhurst ave. Wan. XX, 14 V
Lydon rd. Wan. XV, 12 R
Lyford rd. Wan. XX, 9 U
Lyham rd. Lam. XX, 13 T
Lyme st. St. P. VI, 12 H
Lymington rd. Hd. V, 8 G
Lynch rd. Wan. XIX, 7 T
Lyncroft gdns. Hd. V, 7 F
Lyndale la. Hen. V, 7 E
Lyndhurst ave. Wan. XX, 14 V
Lyndhurst gdns. Hd. VI, 9 F
Lyndhurst gro. Cam. XVI, 17 O
Lyndhurst rd. Cam. XVI, 17 Q
Lyndhurst rd. Hd. VI, 9 F
Lynette ave. Wan. XX, 12 T
Lynton rd. Ber. XVI, 13 O
Lyon st. Isl. VI, 14 H
Lysia st. Ful. XIV, 5 P
Lysias rd. Wan. XX, 11 T
Lytcott gro. Cam. XXI, 17 S
Lyte st. B.G. VII, 19 I
Lyttelton rd. Ley. VIII, 23 E
Lytton gro. Wan. XIX, 5 S
Lyveden rd. Gre. XVII, 26 P
Lyveden rd. Mit. XX, 10 X
Mabley st. Hac. VIII, 21 G
Macaulay rd. E. H. XIII, 28 I
Macaulay rd. Wan. XV, 11 R
MacFarlane rd. Ham. IX, 5 L
Machem rd. Wal. VIII, 25 F
Macklin st. Hol. XI, 13 K
Maclaren st. Hac. VIII, 21 F
Macoma rd.Woo. XVII, 31 P
Maddin rd. Lew. XXII, 21 W
Maddox st. Wes. X, 12 L
Madeira rd. Wan. XX, 13 W
Madras pl. Isl. VII, 15 G
Mafeking ave. E.H. XIII, 28 I
Mafeking rd. W.H. XII, 25 J
Magdala rd. Isl. VI, 12 D
Magdalen la. Wan. XX, 9 U
Maida hill West Pad. X, 9 S
Maida vale V, 8 I
Maiden La. sta. St.P. VI, 13 H
Maitland Pk. villas, St. P. VI, 11 G
Major rd. W. H. VIII, 24 G
Malcolm rd. Wim. XIX, 6 X
Malden rd. St. P. VI, 11 G
Malden rd. W. H. VIII, 25 H
Maley ave. Lam. XXI, 15 V
Malham rd. Lew. XXI, 20 U
Mall rd. Ham. XIV, 4 O
Mall, The, Wes. X, 12 M
Mallbrook rd. Wan. XIV, 4 S
Mallinson rd. Bat. XV, 10 S
Malmesbury rd. Pop. XII, 22 I
Malmesbury rd. W.H. XIII, 24 K
Malmesbury ter. W. H. XIII, 25 K
Malpas rd. Dep. XVI, 21 R
Maltby st. Ber. XI, 17 N
Malthouse pass.Barnes XIV, 3 Q
Malva rd. Wan. XIX, 8 T
Malvern rd. Hac. VII, 18 H
Malvern rd. Pad. V, 7 I
Malwood rd. Wan. XX, 11 T
Malyons rd. Lew. XXII, 22 T
Manby gro. W. H. VIII, 24 G
Manby rd. Wal. VIII, 24 F

Manby st. W. H. VIII, 24 G
Manchester rd. Pop. XVII, 23 O
Manchester sq. St. M. X, 11 K
Manchester st. St. M. X, 11 K
Manchester st. St. P. XI, 13 J
Manchuria rd. Wan. XX, 11 T
Mandeville st. Hac. VIII, 21 F
Mandrake rd. Wan. XX, 10 V
Manning st. Ber. XI, 17 M
Manor gdns. Isl. VI, 14 E
Manor gro. Cam. XVI, 19 P
Manor House gdns. Lew. XVII, 24 S
Manor la. Lew. XXII, 24 T
Manor pl. Hac. VII, 19 G
Manor pk. Lew. XVII, 24 S
Manor Pk. rd. Wil. V, 3 H
Manor pl. Sou. XVI, 15 O
Manor rd. Dep. XVI, 21 R
Manor rd. S.N. VII, 17 D
Manor rd. W. H. VIII, 24 I
Manor st. Che. XV, 10 O
Manor st. Wan. XV, 12 R
Manor way E. H. XIII, 29 L
Manor way Gre. XVII, 25 S
Manor Way sta. Woo. XIII, 30 M
Manor.rd. Lew. XXI, 19 U
Manresa rd. Che. XV, 9 O
Mansel rd. Wim. XIX, 6 X
Mansell st. Ste. XI, 18 L
Mansfield rd. St. P. VI, 11 F
Mansfield st. Sho. VII, 18 I
Mansford st. B.G. VII, 19 I
Mansion House st. Lam. XV, 15 Q
Mansion House sta. City XI, 16 L
Manstone rd. Hd V, 6 F
Mantilla rd. Wan. XX, 11 W
Mantua st. Bat. XV, 9 Q
Manville rd. Wan. XX, 11 V
Manwood rd. Lew. XXII, 21 T
Mapesbury rd. Wil. V, 6 G
Maple st. B. G. XII, 19 J
Maple st. St.P. X, 12 J
Mapleton rd. Wan. XIX, 7 T
Maplin st. Ste. XII, 21 J
Marban rd. Pad. V, 6 I
Marcellus rd. Isl. VI, 14 E
Marchmont st. St. P. XI, 13 J
Marcus st. W. H. VIII, 25 I
Mare st. Hac. VII, 19 H
Maresfield gdns. Hd. VI, 9 G
Margaret st. Fin. XI, 14 J
Margaret st. St. M. X, 12 K
Margery Pk. rd. W. H. VIII, 26 G
Margravine gdns Ful. XIV, 5 O
Margravine rd. Ful. XIV, 5 O
Maria st. Pop. XII, 2 N
Maria st. Sho. VII, 17 I
Marigold st. Ber. XII, 19 M
Marine st. Ber. XI, 18 N
Marischal rd. Lew. XVII, 23 S
Marius rd. Wan. XX, 10 V
Mark la. City XI, 17 L
Mark La. sta. City XI, 17 L
Mark st. W. H. VIII, 24 H
Market rd. Isl. VI, 13 G
Market st. E.H. XIII, 29 I
Market st. Isl. VI, 14 G
Market st. Pop. XII, 22 K
Markham st. Che. XY, 10 O
Marlboro' rd. Wan. XIV, 4 S
Marlboro rd. Wim XIX, 7 V
Marlborough cres. Act. IX, 2 N
Marlborough hill St. M. VI, 9 H
Marlborough la. Gro. XVII, 27 P
Marlborough pl. St.M. VI,8 I
Marlborough rd. Cam. XVI, 18 O
Marlborough rd. Isl. VI, 13 E
Marlborough rd. Lew. XVII, 24 S
Marlborough rd. Mit. XX, 9 X
Marlborough rd. St.M. VI,9 I
Marlborough Rd. sta. St. Mit. VI, 9 H
Marlborough st. Gro. XVII, 24 O
Marlborough st. Pad. IX, 7 K
Marler rd. Lew. XXII, 21 V
Marloes rd. Ken. X, 8 N
Marmadon st. Woo. XVIII, 32 O
Marmion rd. Bat. XV, 11 R
Marmora rd. Cam XXI, 19 T
Marner st. Pop. XII, 23 J
Marney rd. Bat. XV, 10 R
Marnock rd. Lew. XXII, 21 T
Maroon st. Ste. XII, 21 K
Marquess rd. Isl. VII, 16 G
Marquis rd. St. P. VI, 13 G
Marryatt rd.Wim. XIX, 5 W
Marsden rd. Cam. XVI, 18 R
Marsden st. St. P. VI, 11 G
Marsh hill Hac. VIII, 21 G
Marsh la. Gre. XIII, 25 N
Marsh la. Ley. VIII, 22 E
Marshalsea rd. Sou. XI, 16 M
Marsham st. Wes. X, 13 N
Martell rd. Lam. XXI, 16 W
Marten rd. W. H. XIII, 26 L
Martha st. Ste. XII, 19 L
Martin st. Ber. XII, 18 N
Martin st. W. H. VIII, 24 H
Martineau rd. Isl. VII, 15 F
Mary pl. Ken. IX, 6 L
Mary st. Pop. XII, 22 I
Mary st. W. H. XIII, 25 K
Maryland Point sta. W. H. VIII, 24 G
Maryland rd. W.H. VIII, 24 G
Maryland st. W. H. VIII, 24 G
Marylands rd. Pad. IX, 7 J
Marylebone la. X, 11 K
Marylebone rd. St. M. X, 10 K
Marylebone sta. St. M. X, 10 J
Maryon rd. Gre. XVIII, 28 O
Masbro' rd. Ham. IX, 5 N
Maskell rd. Wan. XX, 8 V
Matilda st. Is1. VI, 14 H
Matthias rd. S. N. VII, 17 F
Maud rd. Ley. VIII, 23 F
Maud rd. W. H. VIII, 25 I
Mauritius rd. Gre. XVII, 24 O
Maury rd. Hac. VII, 18 E
Mawbey st. Lam. XV, 13 S
Mawboy rd. Cam. XVI, 18 O
Mawson la. Chisk. XIV, 2 0
Maxey rd. Woo. XVIII, 30 O
Maxted rd. Cam. XVI, 18 R
Maxwell rd. Ful. XIV, 8 P
May st. Ful. XIV, 6 O
Mayall rd. Lam. XV 15 S
Maybury rd. Wan. XX, 9 X
Mayfair Wes. X, 11 L
Mayfield rd. Hac. VII, 18 H
Mayflower rd. Lam. XV, 13 R
Maygrove rd. Hd. V, 7 G
Mayo rd. Wil. V, 2 G
Mayola rd. Hac. VII, 20 F
Mayow rd. Low. XXI, 20 W
Maysoule rd. Bat. XV, 9 R
Mayton st. Isl. VI, 14 E
Mayville rd. Ley. VIII, 24 E
Maze hill Gre. XVII, 24 P
Maze Hill sta. XVII, 24 P
Maze pond Ber. XI, 17 M
Mazenod ave. Hd. V, 7 H
McDermott rd.Cam. XVI, 17 Q
McLeod rd. Woo. XVIII, 34 O
Mead pl. Hac. VII, 20 G
Mead row. Lam. XI, 14 N
Meadow Court rd. Gre. XVII, 25 S
Meadow rd. Lam. XV, 14 O
Meath gdns. B. G. XII, 20 I
Meath rd. W. H. VIII, 25 I
Mechlenburgh sq. St. P. XI, 14 J
Medfield st. Wan. XIX, 4 T
Median rd. Hac. VII, 20 F
Medina rd. Isl. VII, 14 E
Medland st. Ste. XII, 20 L
Medusa rd. Lew. XXII, 22 T
Medway rd. B. G. VIII, 21 I
Meek st. Che. XIV, 8 P
Meeting House la. Cam. XVI, 18 Q
Melbourne gro. Cam. XVI, 17 S
Melbury rd. Ken. IX, 6 N
Melford rd. Ley. VIII, 25 E
Melgund rd. Isl. VII, 15 G
Melina pl. St. M. X, 9 J
Melina rd. Ham. IX, 4 M
Melling st. Woo. XVIII,32 O
Mellish st. Pop. XII, 22 N
Mellison rd. Wan. XX, 9 X
Melody rd. Wan. XX, 8 S
Melrose ave. Wil. V, 5 F
Melrose gdns. Ham. IX, 5 M
Melrose rd. Wan. XIX, 6 T
Melvile rd Barnes XIV, 3 Q
Memorial ave. W.H. XII, 24 J
Mendip rd. Bat. XIV, 8 R
Mercer st. Ste. XII, 19 L
Mercers rd. Isl. VI, 13 E
Merchant st. Pop. XII, 22 J
Meredith st. W. H. XIII, 26 J
Merriet rd. Lew. XXII, 21 T
Merrow st. Sou. XVI, 16 O
Merrow st. Sou. XVI, 16 O
Mersey st. Ken. IX, 5 K
Merthyr ter. Barnes XIV, 4 P
Merton la. St. P. VI, 11 D
Merton rd. Hd. VI, 10 H
Merton rd. Wan. XIX, 7 T
Merton rd. Wan. XX, 9 X
Merton rd. Wim. XIX, 7 X
Mervan rd. Lam. XV, 15 S
Messina ave. Hd. V, 7 H
Metrolpolitan cattle market VI, 13 G
Mexfield rd. Wan. XIV, 7 S
Meyrick rd. Bat. XV, 9 Q
Meyrick rd. Wil. V, 3 G
Miall rd. Lew. XXII, 21 W
Micheldever rd. Lew. XXII, 25 T
Middle man Ham. XIV, 4 O
Middle row, Ken. IX, 6 J
Middle Temple la. City XI, 14 L
Middlesex st. City XI, 17 K
Middlesex Wharf cottages Hac. VII, 20 E
Middleton rd. Hac. VII, 18 H
Middleton st. B. G. XII, 19 X
Midland rd. St. P. VI, 13 I
Midmoor rd. Wan. XX, 12 U
Milbank st. Wes. X, 13 N
Mildenhall rd. Hac. VII, 19 F
Mildmay gro. Isl. VII, 17 G
Mildmay pk. Isl. VII, 17 G
Mildmay Pk. sta. Isl. VII, 17 G
Mildmay rd. Isl. VII, 17 G
Mile End rd. Ste. XII, 20 J
Mile End XII, 20 K
Miles st. Lam. XV, 13 O
Milk st. Bro. XXII, 26 X
Milk yard Ste. XII, 19 L
Milkwood rd. Lam. XVI, 13 S
Mill Fields rd. Hac. VII, 20 F
Mill la. Dep. XVII, 22 Q
Mill la. Hd. V, 6 F
Mill la. Lam. XX, 13 U
Mill la. W.H. VIII, 23 G
Mill la. Woo. XVIII, 29 P
Mill pl. Ste. XII, 21 L
Mill st. Ber. XI, 18 M
Millais rd. Ley. VIII, 24 F
Millbrook rd. Lam. XV, 15 R
Millwall docks Pop. XII, 22 N
Millwall Docks sta. Pop. XII, 23 N
Millwall Junction sta. Pop. XII, 23 L
Millwall XII, 22 N
Milman rd. Wil. V, 6 I
Milman st. Hol. XI, 14 J
Milman's st. Che. XV, 9 P
Milner sq. Isl. VII, 15 H
Milner st. Che. X, 10 N
Milson rd. Ham. IX, 6 N-
Milton Court rd. Dep. XVI, 21 P
Milton la. City XI, 16 K
Milton rd. Lam. XXI, 15 T
Milton rd. S. N. VII, 17 F
Milton rd. W. H. VIII, 26 I
Milton rd. Wim. XIX, 8 X
Milton st. Bat. XV, 12 Q
Minard rd. Lew. XXII, 24 U
Mincing la. City XI, 17 L
Minent ave. Wil. V, 2 H
Minerva st. B. G. VII, 19 I
Minford gdns. Ham. IX, 5 M
Minories City XI, 17 L
Minster rd. Hd. V, 6 F
Mintern st. Sho. VII, 17 I
Mitchell st. Fin. XI, 16 J
Mitre st. City XI, 17 K
Modbury st. St. P. VI, 11 G
Moffatt rd. Wan. XX, 10 W
Molesworth st. Lew. XVII, 23 S
Monck st. Wes. X, 13 N
Moncrief st. Cam. XVI, 18 Q
Monier rd. Pop. VIII, 22 H
Monkton st. Lam. XI, 15 N
Monnery rd. Isl. VI, 12 E
Monnow rd. Ber. XVI, 18 O
Monsell rd. Isl. VII, 15 E
Monson rd. Dep. XVI, 26 P
Monson rd. Wil. V, 4 I
Montagu pl. St. M. X, 10 K
Montagu sq. St. M. X, 10 K
Montague ave. Lew. XVI, 21 S
Montague pl. Hol. XI, 13 K
Montague rd. Hac. VII, 18 G
Montague rd. Ley. VIII, 25 E
Montague st. Hol. XI, 13 K
Montem rd. Lew. XXII, 21 U
Montepelier rd. St. P. VI, 12 F
Montholme rd. Bat. X, 10 X
Montpelier row Lew. XVII, 25 R
Montpelier sq. Wes. X, 10 M
Montpelier st. Wes. X, 10 M
Montreal rd. Wan. XX, 13 U
Montrose av. Wil. V, 6 I
Montserrat rd. Wan. XIV, 6 S
Moody st. Ste. XII, 2 J
Moore Pk. rd. Ful. XIV, 7 P
Moore st. Che. X, 10 V
Moorgate st. City XI, 16 K
Moorgate St. sta. XI, 16 K
Moorgate, City XI, 16 K
Mora rd. Wil. V, 5 E
Morant st. Pop. XII, 22 L
Moray rd. Isl. VI, 14 D
Mordaunt rd. Wil. V, 2 H
Morecambe st. Sou. XVI, 16 O
Moresby rd. Hac. VII, 19 D
Morley rd. Gre. XVII, 26 O
Mount Pleasant rd. Wil. pk. Lew. V, 5 H
Mount rd. Wil. V, 5 H
Mountsfield pk. Lew. XXII, 23 T
Mulgrave rd. Wil. V, 3 F
Multon rd. Wan. XX, 9 U
Mundford rd. Hac. VII, 20 E
Murray rd. Wim. XIX, 5 X
Nant. rd. Hen. V, 7 D
Nascot st. Ham IX, 5 K
Neckfield pl. Ful. XIV, 7 P
Nelson st. Isl. VII, 15 I
Netheravon rd. Chisw. XIV, 3 O
Nevern pl. Ken. XIV, 7 O
New Exhibition Ground, Ham. IX, 4 L
Newton rd. Wil. V, 5 E
Nightinggale gro. Lew. XXII, 24 QT
Norfolk House rd. Wan. XX, 13 V
Normanhurst rd. Wan. XX, 13 V
Normanton ave. Wim, XIX, 7 V
North Addison gdns. Ken. IX, 6 N
North st. Wan. XV,12 R
North End rd. Hd. V, 8 D
North st. Pop. XII, 22 L
North st. W. H. XIII, 26 I
North st. Wan. XIV, 8 S
North view Wim. XIX, 4 W
North villas St. P. VI, 13 G
North Wharf rd. Pad. X, 9 K
North Woolwich rd. W. H. XIII, 26 M
North Woolwich sta. Woo. XIII, 29 N
Northbourne rd XV, 13 S
Northampton pk. Isl. VII.16 Q
Northampton sq. Fin. XI, 15 J
Northampton St. Isl. VII,16 H
Northanger rd. Wan. XX, 13 X
Northbrook pk. Lew. XXII. 25 V
Northbrook rd. Lew. XXII, 21 S
Northcote rd. Bat. XV, 10 S
Northern rd. W. H. VIII, 26 I
Northeross rd. Cam. XXI, 18 S
Northey st. Ste. XII, 21 L
Northfield rd. Wan. XIV, 7 S
Northolme rd. Isl. VII, 16 F
Northport St. Sho. VII, 17 I
Northstead rd. Wan. XX,14 V
Northumberland ave. Wes. X, 13 L
Northumberland st. Pop. XII, 22 K
Northumberland st. S. M. X, 11 J
Northway rd. Lam. XVI, 15 R
Northwich rd.W.H. VIII. 26 G
Northwold rd. Hac. VII, 18E
Northwood rd. Lew. XXII, 21 U
Norton Folgate Ste. XI, 17 K
Norway dock Ber. XII, 21 N
Norwood rd. Lam. XXI, 15 V
Notting Hill Gate sta. Ken. IX, 7 L
Notting hill Ken. IX, 6 L
Notting Hill sta. Ken. IX, 6 K
Nottingham rd. Wa XX,10 U
Nottingham st. St. M. X, 11 K
Novello st. Ful. XIV, 7 Q
Noyna rd. Wan. XX, 10 V
Nuding rd. Lew. XVII, 22 R
Nunhead cemetery XXI.19 R
Nunhead grn. Cam. XVI, 19R
Nunhead gro. Cam. XVI,19 R
Nunhead la. Cam. XVI, 19 R
Nunhead sta. XVI, 20 R
Nunhead XVI, 19 R
Nutbourne st. Pad. V, 6 I
Nutbrooke st. Cam. XVI, 18 R
Nutfield rd. Ley. VIII, 23 F
Nutford pl. St. M. X, 10 K
Nutley ter. Hd. VI, 9 G
Nuttall st. Sho. VII, 17 I
Nynehead st. Dep. XVI, 20 P
Oak gro. Hen. V, 6 F
Oak rd. Wil. V, 2 Q
Oak Tree rd. St. M. X, 2 J
Oak village St. P. VI, 11 F
Oakbury rd. Ful. XIV, 8 Q
Oakdale rd. Ley. VIII, 24 E
Oakdale rd. Wan. XX, 13 W
Oakfield rd. Hac. VII, 19 F
Oakford rd. St. P. VI, 12 F
Oakhill pk. Hd. V, 8 F
Oakhill rd. Wan. XIV, 6 O
Oakhurst cres. Cara. XVI, 18 S
Oakington rd. Pad. IX, 7 J
Oaklands gro. Ham. IX, 4 L
Oaklands rd. Wil. V, 6 P
Oakley rd. Ham. IX, 4 M
Oakley rd. Isl. VII. 16 H
Oakley sq. St. P. VI, 12 L
Oakley st. Che. XV, 9 O
Oakley St. Lam. XI, 14 M
Oban st. Pop. XII, 24 K
Ockendon rd. Isl. VII, 16 G
Octavia st. Bat. XV, 10 Q
Odessa rd. Wil. V, 4I
Odessa rd.W.H. VIII, 25 F
Offord rd. Isl. VI, 14 H
Ogilby st. Woo. XVIII, 28 O
Oglander rd. Cam. XVI, 18 R
Ohio rd. W. H. XIII, 25 K
Okehampton rd. Wil. V, 5H
Olaf st. Ham. IX, 5 L
Olapham Hd. sta. XVI, 13 R
Old Bethnal Green rd. B. G. XII, 19 I
Old Bond st. Wes. X, 12 L
Old Bridge rd. Wan. XX, 11 U
Old Broad St. City XI, 17 K
Old Brompton rd. Ken. XIV 8 O
Old Compton st. Wes. X, 13 L
Old Devonshire rd. Wan. XX, 11U
Old Dover rd. Gre. XVII, 26 Q
Old Ford rd. B. G. VIII, 20 I
Old Ford sta. VIII, 22 H
Old Ford VIII, 22 I
Old Gravel la. XII, 19 L
Old Hill st. Hac. VII, 18 D
Old Kent Rd. sta. XVI, 19 P
Old Mill rd. Woo. XVIII, 31 P
Old Montague st. Ste. XI, 18 K
Old Oak common Act. IX, 23 J
Old Oak la. Act. IX, 3 L
Old Oak rd. Ham. IX, 4 L
Old Palace yard Wes. X, 13 N
Old Paradise st. Lam. XI, 14N
Old Pk. ave. Bat. XX, 11 T
Old Pk. rd. Woo. XVIII, 33 P
Old Pye st. Wes. X, 13 N
Old rd. Ber. XII, 29 N
Old rd. Lew. XVII, 24 S
Old Ship la. Ham. XIV, 3O
Old Spotted Dog Wil. V, 2 F
Old st. Fin. XI, 16 J
Old Town Clapham Wan. XV, 13 R
Old Woolwich rd. Gre. XVII, 24 P
Oldfield rd. Dep. XVI, 20 O
Oldfield rd. S. N. VII, 17 E
Oldfield rd. Wil. V, 3 G
Oldfield rd. Wim. XIX, 6 X
Olga st. B. G. VIII, 21 I
Olive rd. W.H. XIII, 27J
Olive rd. Wil. V, 5 E
Oliver rd. Ley. VIII, 23 E
Olympia Ham. IX, 6 N
Ommaney rd. Dep. XVI, 20 Q
Ondine rd. Cam. XVI, 17 S
One Tree hill Cam. XXI, 20 T
Ongar rd. Ful. XIV, 7O
Onslow gdns. Ken. XV, 9 O
Onslow sq. Ken. XV, 9 O
Oppidans rd. Hd. VI, 10 H
Orange st. B. G. XI, 18 J
Orange st. Wes. X, 13 L
Orbel st. Bat. XV, 9 Q
Orchard hill Gre. XVII, 22 Q
Orchard pl. Pop. XII, 23 L
Orchard rd. Ham. IX, 3 M
Orchard rd. Lew. XVII, 24 R
Orchard rd.Woo. XVIII, 31 P
Orchard st. Isl. VII. 17 G
Orchard st. Pop. XII, 23 L
Orchard st. St. M. X, 11 K
Orchard st. Wes. X, 13 N
Orchard, The, Act. IX, 2 N
Ordell rd. Pop. VIII, 22 I
Ordnance rd. Gre. XVII, 25P
Ordnance rd. St. M. VI, 9 H
Ordnance rd. W.H. XIII ,25 K
Ordnance rd. Woo. XVIII, 29 Q
Oriental rd. W. H. XIII, 27 M
Orissa rd. Woo. XVIII, 32 P
Orkney st. Bat. XV, 10 Q
Orlando rd. Wan. XV, 12 R
Ormanton rd. Lew. XXI, 18W
Ormeley rd. Wan. XX, 11 U
Ormingston rd. Gre. XVII, 25P
Ormiston rd. Ham. IX, 4 L
Ormonde Gate, Che. XV, 10O
Ormside St. Cam. XVI, 19 P
Ornan rd. Hd. VI, 9 G
Orpingley rd. Isl. VI, 14 E
Orsett ter. Pad. X, 8 K
Orwell rd. Pop. XII, 23 J
Osbaldeston rd.Hac. VII, 13 E
Osborne rd. Hac. VIII, 21 G
Osborne rd. Ley. VIII, 23 E
Osborne rd. W.H. VIII, 26 G
Osborne rd. Wil. V, 4 G
Osborne ter. Lam. XV, 14 P
Oscar st. Dep. XVII, 22 Q
Oseney cres. St. P. VI, 12 G
Osnaburgh st. St. P. X, 12 J
Osprey st. Ber. XII, 20 N
Ospringe rd. St. P. VI. 12 F
Ossington st. Pad. IX, 7 L
Ossory rd. Cam. XVI, 18 O
Ossulston st. St. P. VI, 13 I
Ostade rd. Lam. XX, 14 T
Oswald st. Hac. VIII, 30 F
Ousely rd. Bat. XX, 10 U
Outram st. Isl. VI, 14 H
Oval rd. St. P. VI, 11 H
Oval, The, .B. G. VII, 19 I
Overbury st. Hac. VIII, 20 F
Overcliffe rd. Lew. XVII, 22R
Overstone rd. Ham. IX, 4 N
Ovington sq. Ken. X, 10 N

Owenite st. Woo. XVIII, 34O
Oxford circus St. M. X, 12 K
Oxford gdns. Ken. IX, 6 K
Oxford rd. Cro. XXI, 16 X
Oxford rd. Isl. VII, 16 H
Oxford rd. Wan. XIV, 6 S
Oxford rd. Wil. V, 7 I
Oxford sq. Pad. X, 10 K
Oxford st. St. M. X, 11 L
Oxford st. Ste. XII, 19 K
Oxford ter. Pad. X, 9 K
Oxgate farm Wil. V, 4 D
Oxgate gdns. Wil. V, 4E
Oxgate la. Wil. V, 4 D
Oxleas wood Woo. XVIII, 31 R
Packington st. Isl. VII, 15 H
Paddenswick rd.Ham. IX, 4 N
Paddington cemetery V, 6 H
Paddington gn. X, 9 K
Paddington Recreation grounds V, 8 I
Paddington st. Isl. VII, 14 E
Paddington st. St. M. X, 11 K
Paddington sta. X. 9 K
Page st. Wes. X, 13 N
Pages walk Ber. XI, 17 N
Paget rd. Lam. XXI, 16 W
Paget rd. Woo. XVIII, 29 Q
Palace ave. Ken. X, 8 M
Palace cres. Pad. XI, 17 J
Palace gate Ken. X, 8 M
Palace Gdns. ter. Ken. X, 7 M
Palace rd. Wan. XX, 14 U
Palace st. Wes. X, 12 N
Palatine rd. S. N. VII, 17 F
Pall Mall Wes. X, 12 M
Palliser rd. Ful. XIV, 6 O
Palm st. B. G. XII, 21 I
Palmerston rd. Hd. V, 7 G
Palmerston rd. Isl. VII, 14 E
Palmerston rd. W. H. VIII, 26 G
Palmerston rd. Woo. XVIII, 31 P
Palmerston rd.Wan. XIX, 7 T
Pancras rd. VI, 13 I
Pandora rd. Hd. V, 7 G
Panmure rd. Lew. XXI, 18 W
Paradise rd. Isl. VII, 16F
Paradise rd. Lara. XV, 13 Q
Paradise st. Ber. XII. 19 M
Paradise St. Lara. XI. 14 N
Paragon Gre. XVII, 25 R
Paragon mews Lew. XVII, 35 R
Paragon rd. Hac. VII, 19 G
Paragon, The, Sou. XI, 16 N
Parfrey rd. Ful. XIV, 5O
Paris st. Lam. XI, 14 N
Park ave. Wil. V, 4 G
Park cres. St. M. X. 11 J
Park cres. Wan. XV, 12 S
Park end Lew. XXI, 19 W
Park gro. Eat. XV, 11 Q
Park Gro. rd. Ley. VIII, 24 E
Park grō. W. H. VIII, 26 I
Park hill Hd. VI, 10 G
Park la. Gre. XVII, 27 Q
Park la. S. N. VII, 17 F
Park la. Wes. X, 10 L
Park pl. Gre. XVII, 24 P
Park pl. Wan. XV, 12 S
Park rd. Bat. XV, 10 O
Park rd. Dep. XVI, 21 Q
Park rd. Hac. VII. 19 F
Park rd. Isl. VII, 16 F
Park rd. Lara. XXI, 16 V
Park rd. Lew. XXI, 20 V
Park rd. Mit. XX, 9 X
Park rd. St. M. VI, 10 I
Park rd. St. M. X, 10 J
Park rd. Ste. XII, 21 K.
Park rd. W. H. VIII, 26 I
Park rd. Wan. XV, 13 S
Park rd. Wil. V, 2 H
Park rd. Wim. XIX, 6 X
Park rd. Woo. XVIII, 31 P
Park row Gre. XVII, 24 P
Park sq. St. M. X, 11 J
Park st. Gre. XVII, 24 P
Park st. Isl. VII, 15 H
Park st. S. N. VII, 17 E
Park st. Sou. XI, 16 L
Park st. St. P. VI, 12 H
Park st. Ste. XII, 21 L
Park st. Wes. X, 11 L
Park Village East St.P. VI, 12 I
Park walk Che. XIV, 9 O
Park walk Gre. XVII, 24 P
Parkdale rd. Woo. XVIII, 31 P
Parker st. Hol. XI, 13 K
Parker st. W. H. XIII, 28 M
Parker's row Ber. XI, 18 M
Parkfield rd, Wil. V, 4 G
Parkfield st. Isl. VII, 15 I
Parkham st. Bat. XV, 9 Q
Parkholme rd. Hac. VII, 18 G
Parkhouse st. Cam. XVI, 16 P
Parkhurst rd. Isl. VI, 13 F
Parklands rd. Wan. XX, 11W
Parkside ave. Wim XIX, 5 W
Parkside gdns. Wim. XIX, 5W
Parkside st. Bat. XV, 11 Q
Parkstone rd. Cam. XVI, 18 R
Parkville rd. Ful. XIV, 6 P
Parliament Hill fields St. P. VI, 10 E
Parliament hill Hd. VI, 10 F
Parliament St. Wes. X, 13 M
Parma cres. Bat. XV, 10 S
Parmiter st. B. G. VII, 19 I
Parnell rd. Pop. VIII, 22 I
Parsifal rd. Hd. V. 7 F
Parson's Gn. Ful. XIV, 7 Q.
Parson's Gn. sta. XIV, 7 Q
Parson's Gn.la. Ful. XIV, 7 Q
Pascal St. Lam. XV, 13 P
Pascoe rd. Lew. XXII, 24 S
Paternoster row City XI. 15 K
Pathfield rd. Wan. XX, 12 X
Patmore rd. Bat. XV, 12 Q
Patmos rd. Lam. XV, 15O
Patshull rd. St. P. VI, 12 G
Pattenden rd.Lew. XXII, 21 U
Pattison rd. Hen. V, 7 E
Pattison rd. Woo. XVIII, 31 O
Paul st. Sho. XI, 17 J
Paul st. W. H. VIII, 24 H
Paulet rd. Lam. XV. 15 Q
Pavement, The.Wan. X V, 12 S
Pavilion rd. Che. X, 10 N
Payne rd. Pop. XII, 23 I
Payne st. Dep. XVI, 21 P
Peak hill Lew. XXI, 19 W
Pear Tree st. Pin. XI, 15 J
Pearcroft rd. Ley. VIII, 24 E
Pearl st. Ste. XII, 19 L
Pearson st. Sho. VII, 18 I
Peckham gro. Cam. XVI, 17 P
Peckham Pk. rd. Cam. XVI, 18 P
Peckham rd. Cam. XVI, 17 Q
Peckham Rye Cam. XVI, 19 S
Peckham Rye common XVI, 18 S
Peckham Rye pk. Cam. XVI, 19 S
Peckham Rye sta. XVI, 18 R
Peckwater st. St. P. VI, 12 G
Pedro st. Hac. VIII, 20 F
Peek cres. Wim. XIX, 5 W
Peekham pk. Cam. XVI, 18 Q
Peel st. Ken. IX, 7 M
Peel gro. B. G. VII, 19 I
Peel rd. Wil. V, 7 I
Peerless st. Fin. XI, 16 J
Pekin st. Pop. XII, 22 L
Pelham cres. Ken. X, 9 N
Pelham st. Ken. X, 9 N
Pelham st. Ste. XI, 18 K
Pellatt rd. Cam. XXI, 17 T
Pellyrd. W. H. VIII, 20 I
Pelton rd. Ful. XIV, 6 P
Pelton rd. Gre. XVII, 24 O
Pember rd. Wil. V, 5 I
Pemberton Rd. gdns. Isl. VI, 12 E
Pemberton ter. Isl. VI, 12 E
Pembridge pl. Ken. IX, 7 L
Pembridge rd. Ken. IX, 7 L
Pembridge sq. Ken. IX, 7 L
Pembridge villas Ken. IX, 7 L
Pembroke gdns. Ken. IX, 7 N
Pembroke rd. Ken. IX, 7 N
Pembroke sq. Ken. IX, 7 N
Pembroke st. Isl. VI, 14 H
Pembury gro. Hac. VII, 19 F
Pembury rd. Hac. VII, 19 F
Pendennis rd. Wan. XX, 13 W
Pendrell rd. Dep. XVI, 20 R
Penge sta. XXI, 19 X
Penmartin rd. Dep. XVI, 20 R
Penn Rd. villas Isl. VI, 14 F
Penn st. Sho. VII, 17 H
Pennard rd. Ham. IX, 5 M
Pennington st. Ste. XII, 29 I
Pennsbury rd. Bat. XV. 12 Q
Pennyfields Pop. XII, 22 L
Penrose st. Sou. XVI. 15 O
Penshurst rd. Hac. VII, 20 H
Pentlow st. Wan. XV, 5 K
Pentney rd. Wan. XX. 12 U
Penton pl. Sou. XVI. 15 O
Penton st. Fin. VI. 14I
Pentonville pl. Fin. VI. 14 I
Pentonville rd. Fin. VI. 14 I
Penwith rd. Wan. XIX. 7 U
Penwortham rd. Wan. XX. 12X
Penywern rd. Ken. XIX, 7 O
People's palace Ste. XII. 20 I
Peploe rd. Wil. V, 5 I
Pepys rd. Dep. XVI. 20 Q
Percival st. Fin. XI. 15 J
Percy circus Fin. VI. 14 I
Percy rd. Ham. IX. 3 M
Percy rd. W. H. XIII, 25 K
Percy rd. Wil. V, 7I
Percy st. Fin. VII, 14 I
Percy st. Ley. VIII, 24 E
Percy st. St. P. X, 12 K
Perham rd. Ful. XIV, 6 O
Perry rise Lew. XXI, 20 V
Perry hill Lew. XXII, 21 V
Perry vale Lew. XXI, 19 V
Perrymead st. Ful. XIV,7 Q
Perryn rd. Acr. IX, 2 L
Peter st. W. H. XIII, 25 K
Peterborough rd. Ful. XIV, 7 Q
Petherton rd. Isl. VII, 16 F
Petley rd. Ful. XIV, 6 P
Peto st. W. H. XIII, 25 L
Petry France, Wes. X, 12N
Petworth st. Bat. XV, 10 Q
Pevensey rd. Wal. VIII, 25 F
Pevensey rd. Wan. XX, 9 W
Peverley rd. Lew. XXII, 22V
Philip rd. Cam. XVI, 18 R
Philip st. Bat. XV, 11 Q
Phillimore gdns. Ken. IX.7 M
Phillimore mews Ken. IX,7 M
Philpott st. Ste. XII, 19 K
Philibeach gdns. Ken. XIV.7O
Phoenix pl. Fin. XI, 14 J
Phoenix st. St. P. VI, 13 I
Piccadilly circus Wes. X, 12 L
Piccadilly Wes. X. 11 M
Picket st. Wan. XX, 11 T
Pickle Herring st. Ber. XI, 17 M
Picton st. Cam. XVI, 16 P
Piedmont rd. Woo. XVIII, 31 P
Pichford st. W. H. VIII, 21 H
Pier st. Pop. XVII, 23 O
Piermont st. Cam. XXI, 18 T
Pigott rd. Ste. XII, 22 L
Pilgrim hill Lam. XXI, 15 W
Pimlico rd. Wes. XV, 11 O
Pincey rd. Hac. VIII, 21 F
Pinchin st. Ste. XII, 18 L
Pine rd. Wil. V, 5 E
Pine st. Fin. XI, 15 J
Pinfold rd. Wan. XX, 13 W
Pirbright rd. Wan. XIX, 7U
Pitfield st. Sho. XI, 17 J
Pitman st. Cam. XVI, 15 P
Pixly st. Ste. XII, 21 K
Plaistow gr. W.H. VIII, 25I
Plaistow rd. W.H. VIII, 25I
Plaistow sta. W.H. XIII, 25I
Plaistow W.H. XIII, 26I
Plaquett rd. Cam. XVI, 25R
Plashet rd. W.H. VIII, 26H
Plassy rd. Lew. XXII, 23U
Plato rd. Lam. XV, 13S
Platt st. St. P. VI, 13I
Platt, The. Wan. XIV, 5R
Platt's la. Hd. V, 7E
Playfield crēs. Cam. XXI, 17S
Playhouse yard Fin. XI, 16J
Pleasant gro. Isl. VI, 13H
Plimsoll rd. Isl. VII, 15E
Plough la. Wim. XIX, 8W
Plough rd. Bat. XV, 9Q
Plough rd. Ber. XII, 20N
Plover st. Hac. VIII, 22G
Plum la. Woo. XVIII, 30Q
Plumstead cemetery Woo. XVIII, 34Q
Plumstead Common rd. Woo. XVIII, 30P
Plumstead common Woo. XVIII, 31P
Plumstead rd. Woo XVIII, 30P
Plumstead sta. XVIII, 31O
Plymton rd. Wil. V, 6H
Pocock st. Sou. XI, 15 M
Podmore rd. Wan. XIV, 8 S
Point hill Gre. XVII, 23 Q
Point Pleasant Wan. XIV. 7 S
Poland st. Wes. X, 12 K
Pole st. Ste. XII, 20 K
Pollard rd. B. G. XII, 18 I
Polworth rd. Wan. XX, 13 X
Pomeroy st. Dep. XVI. 19 P
Pond pl. Che. XV, 9 O
Pond rd. Gre. XVII, 25 R
Pond rd. W.H. XII, 24I
Pond st. Hd. VI, 9 F
Ponsard rd. Ham. V. 4I
Ponsonby pl. Wes. XV, 13 O
Pont st. Che. X, 10 N
Poole rd. Hac. VII, 20 G
Poole st. Sho. VII. 16 I
Poole's pk. Isl. VII. 14 E
Popham st. Isl. VII. 16 H
Poplar gro. Ham. IX. 5 M
Poplar sta. Pop. XII. 23 L
Poplar walk Lam. XVII, 15 S
Poplar Walk rd. Lam. XVI. 15 S
Poplar XII. 22 L
Poplars ave. Wil. V, 6 G
Porchester gdns. Pad. X, 8L
Porchester rd. Pad. X, 8K
Porchester ter. Pad. X, 8K
Porson st. Lew. XVII, 23R
Porten rd. Ham. ` IX, 6N
Porteus rd. Pad. X, 9K
Portinscale rd. Wan. XIX, 6S
Portland pl. North Lam. XV, 13Q
Portland pl. St. M. X, 11J
Portland st. Sou. XVI, 16O
Portman pl. B.G. XII, 20J
Portman sq. St. M. X, 11K
Portman st. St. M. X, 11K
Portnall rd. Pad. V, 6I
Portobello rd. Ken. IX, 6K
Portpool la. Hol. XI, 14K
Portree st. Pop. XII, 14K
Portsdown rd. Pad. V, 8I
Portslade rd. Bat. XV, 12Q
Portsmouth rd. Wan. XIX, 4U
Portthcawe rd. Lew. XXI, 21W
Portugal st. Wes. XI, 14K
Portway W.H. VIII, 25H
Pote st. B.G. XII, 19J
Potter's fields Ber. XI, 17M
Pottery la. Ken. IX, 6L
Pound la. Wil. V, 3G
Powell rd. Hac. VII, 19F
Powerscroft rd. Hac. VII, 20F
Powis st. Pop. XII, 23J
Powis st. Pop. XVII, 22O
Powis st. Woo. XVIII, 29O
Pownall rd. Sho. VII, 18H
Poynders rd. Wan. XX, 12T
Praed st. Pad. X, 9K
Praed st. sta. Pad. X, 9K
Pragnell rd. W.H. XIII, 27J
Prah rd. Isl. VII, 15E
Prairie rd. Bat. XV, 11Q
Pratt st. St. P. VI, 12H
Prebend st. Isl. VII, 16H
Prentis rd. Wan. XX, 12W
Presberg rd. Hac. VIII, 20F
Preston st. B.G. XII, 20I
Preston's rd. Pop. XII, 23L
Primrose Hill Hd. VI, 10H
Primrose Hill rd. Hd. VI, 10H
Primrose rd. Ley. VIII, 23D
Prince Arthur rd. Hd. VI, 9F
Prince Consort rd. Wes. X, 9N
Prince Edward Hac. VIII, 22G
Prince George rd. S.N. VII, 17F
Prince of Wales rd. Bat. XV, 10Q
Prince of Wales rd. St. P. VI, 11G
Prince of Wales rd. W.H. XIII, 27L
Prince Regent's la. W.H. XIII, 27K
Prince's gate, Wes. X, 9N
Prince's gdns. Wes. X, 9N
Prince's rd. Ken. IX, 6L
Prince's rd. Lam. XV, 14O
Prince's rd. Wan. XIX, 5U
Prince's rd. Wim. XIX, 7X
Prince's rd. Woo. XVIII, 30P
Prince's sq. Lam. XV, 15O
Prince's sq. Pad. IX, 7L
Prince's sq. Ste. XII, 18L
Prince's st. Dep. XVI, 21P
Prince's st. Wes. X, 12K
Princess May rd. S.N. VII, 15E
Princess rd. S.N. VII, 15E
Princess rd. St. P. VI, 11H
Princess rd. Wil. V, 7I
Princess st. M. X, 9J
Princeton st. Hol. XI, 14K
Priolo rd. Gre. XVII, 26P
Priory gro. Ken. XIV, 8O
Priory gro. Lam. XV, 13Q
Priory la. Wan. XIV, 2S
Priory Park rd. Wil. V, 7H
Priory rd. Chiswick IX, 2N
Priory rd. Hd. V, 8H
Priory rd. Lam. XV, 13Q
Priory st. Pop. XII, 23J
Pritchard rd. B.G. VII, 19I
Probyn rd. Lam. XXI, 15V
Processional rd. XII, 12M
Prospect pl. Woo. XVIII, 28O
Prospectrow Woo. XVIII, 28O
Prothero rd. XIV, 6P
Prout gro. Wil. V, 3F
Provost st. Sho. VII, 16I
Prusom st. Ste. XII, 19M
Pudding Mill river W.H. VIII, 23H
Pulborough rd. Wan. XIX, 6T
Pulleyns ave. E.H. XIII, 28J
Pulross rd. Lam. XV, 14R
Pultney st. Isl. VII, 14H
Pulwood st. Wes. XV, 12O
Purchase st. St. P. VI, 13I
Purrers rd. Woo. XVIII, 32F
Purves rd. Wil. V, 5I
Putney XIV, 5R
Putney Bridge an. XIV, 6R
Putney Bridge sta. XIV, 6R
Putney Cemetery, Wan. XIX, 3V
Putney Heath la. XIX, 5T
Putney Heath XIX, 4U
Putney hill Wan. XIX, 5T
Putney Pk. ave. Wan. XIV, 4S
Putney Pk. la. Wan. XIV, 4S
Putney sta. East, XIV, 6S
Putney sta. XIV. 5R
Putney vale XIX, 3V
Pyrland rd. Isl. VII, 16G
Quadrant rd. Isl. VII, 16H
Quadrant st. W.H. XII, 24K
Quaker st. Ste. XI, 18J
Quarry rd. Wan. XX, 8T
Quatermile la. Ley. VIII, 23F
Quebec pond Ber. XII, 20N
Queen Anne st. St. M. X, 11K
Queen Anne's Gate Wes. X, 13M
Queen Anne's gro. Acr. IX, 2N
Queen Elizabeth st. Ber. XI, 17M
Queen Elizabeth's walk S.N. VII, 16D
Queen sq. Hol. XI, 13J
Queen st. City XI, 16L
Queen st. Ham. XIV, 5O
Queen st. St. M. X, 10K
Queen's st. St. P. VI, 12H
Queen Victoria st. City XI, 16L
Queen's cres. St. P. VI, 11G
Queen's Gate gdns. Ken. X, 8N
Queen's Gate Ken. X, 9N
Queen's Gate pl. Ken. X, 8N
Queen's Gate ter. Ken. X, 8N
Queen's gdns. Ful. XIV, 6O
Queen's gdns. Pad. X, 8L
Queen's Hall, St. M. X, 12K
Queen's Head st. Isl. VII, 15H
Queen's Pk. Sta. Wil. V, 6I
Queen's pk. Wil. V, 6I
Queen's rd. Bat. XV, 11Q
Queen's rd. Cam. XVI, 19Q
Queen's rd. Che. XV, 10O
Queen's rd. Cro. XXI, 15X
Queen's rd. Hac. VII, 18H
Queen's rd. Ham. XIV, 4O
Queen's rd. Ken. IX, 6L
Queen's rd. Lew. XXI, 19V
Queen's rd. Pad. X, 8L
Queen's rd. S.N. VII, 15E
Queen's rd. St. M. VI, 19H
Queen's Rd. sta. Bat. XV, 12Q
Queen's rd. W.H. VIII, 25I
Queen's rd. W.H. XIII, 26L
Queen's rd. Wan. XX, 12T
Queen's rd. Wim. XIX, 7X
Queen's ride Barnes XIV, 4R
Queen's Wood rd. Lew. XXI, 20W
Queensborough ter. Pad. X, 8L
Queensdale rd. Ken. IX, 6L
Queensdown rd. Hac. VII, 19F
Queensland rd. Isl. VII, 15F
Quentin rd. Lew. XVII, 24P
Quex rd. Hd. V, 7H
Quill la. Wan. XIV, 5R
Rackham st. Ken. IX, 5K
Racton rd. Ful. XIV, 7P
Radbourne rd. Wan. XX, 12U
Radford rd. Lew. XXII, 23T
Radipole rd. Ful. XIV, 6P
Radlix rd. Ley. VIII, 22D
Radnor pl. Pad. X, 9K
Radnor st. Fin. XI, 16J
Raeburn st. Lam. XV, 13S
Raglan rd. Woo. XVIII, 30P
Railton rd. Lam. XV, 15S
Railway Cottages, Acr. IX, 2N
Railway rd. W.H. XIII, 24J
Railway side Barnes XIV, 2Q
Railway st. Barnes XIV, 2Q
Raine st. Ste. XII, 19L
Rainham rd. Wil. V, 5I
Rainville rd. Ful. XIV, 5P
Ralph st. Sou. XI, 16N
Ramilies rd. Acr. IX, 2N
Ramsay rd. Wal. VIII, 25F
Ramsden rd. Wan. XX, 11T
Ranchiffe rd. E.H. XIII, 28J
Randall st. Bat. XV, 9Q
Randall's rd. Isl. VI, 13H
Randolph cres. Pad. X, 8J
Randolph gdns. Pad. V, 8I
Randolph rd. Pad.
Randolph rd. W.H. XIII, 27L
Randolph st. St. P. VI, 12H
Ranelagh ave. Ful. XIV, 6R
Ranelagh gdns. Ful. XIV, 6R
Ranelagh gro. Wes. XV, 11O
Ranelagh rd. Barnes XIV, 3O
Ranelagh rd. Pad. X, 8J
Ranelagh rd. W.H. VIII, 25I
Ranelagh rd. Wal. VIII, 24F
Ranelagh rd. Wes. XV, 12O
Ranger rd. Lam. XXI, 17X
Raphael st. Wes. X, 10M

Ratcliff XII, 20L
Rathbone pl. St. M. X, 12K
Rathbone st. W.H. XIII, 25K
Rathfern rd. Lew. XXII, 21V
Rattray rd. Lam. XV, 15S
Raveley st. St. P. VI, 12F
Raven row Ste. XII, 19K
Ravenna rd. Wan. XIV, 5S
Ravensbourne pk. Lew. XXII, 21U
Ravensbourne rd. Lew. XXI, 21U
Ravensbourne st. Dep. XVIII, 22Q
Ravensbury ter. Wim. XIX, 7V
Ravenscourt gdns. Ham. IX, 3N
Ravenscourt pk. Ham. IX, 3N
Ravenscourt Pk.sta. Ham. IX, 4N
Ravenscourt sq. Ham. IX, 3N
Ravenscroft rd. W.H. XIII, 26K
Ravenscroft st. B.G. VII, 18I
Ravensdon st. Lam. XV, 15O
Ravenshaw st. Hd. V, 7G
Ravenslea rd. Bat. XV, 10U
Ravenswood rd. Wan. XX, 11U
Rawlings st. Che. X, 10N
Ray st. Fin. XI, 15J
Raydon st. St. P. VI, 12K
Rayleigh rd. Ham. IX, 5M
Raymond rd. Wim. XIX, 6X
Raymouth rd. Ber. XVI, 19O
Rayner's rd. Wan. XIV, 5S
Rectory gro. Wan. XV, 12R
Rectory gro. Woo. XVIII, 29O
Rectory la. Wan. XX, 10X
Rectory pl. Woo. XVIII, 29O
Rectory rd. Barnes XIV, 3Q
Rectory rd. Ful. XIV, 7Q
Rectory rd. Hac. VII, 18E
Rectory Rd. sta. Hac. VII. 18E
Rectory sq. Ste. XII, 20K
Reculver rd. Dep. XVI, 20O
Red Lion la. Woo. XVIII, 29Q
Red Lion sq. Hol. XI, 14K
Red Lion st. Fin. XI, 15J
Red Lion st. Ste. XII, 19M
Red Lion st. Wan. XIV, 8S
Red Lion st. Woo. XVIII, 29O
Red Post hill Cam. XVI, 16S
Redan st. Ham. IX, 5N
Redburn st. Che. XV, 10O
Redcliffe gdns. Ken. XIV, 8O
Redcliffe rd. Ken. XIV, 8O
Redcliffe sq. Ken. XIV, 8O
Redclyffe rd. E.H. XIII, 27I
Redcross st. City XI, 16K
Redcross st. Sou. XI, 16M
Redesdale rd. Che. XV, 10O
Redfern rd. Wil. V, 2H
Redhill st. St. P. VI, 12I
Redington rd. Hd. V, 8E
Redman's rd. Ste. XII, 20K
Redmead la. Ste. XII, 18M
Redriff rd. Ber. XII, 21N
Redriff rd. W.H. VIII, 25I
Redwald rd. Hac. VIII, 20F
Reeve's rd. Pop. XII, 23J
Regency st. Wes. XV, 13O
Regent rd. Lam. XXI, 15T
Regent st. St. M. X, 12K
Regent's canal B.G. XII, 20I
Regent's canal St. M. VI, 10I
Regent's Pk. rd. St. P. VI, 11H
Regent's pk. St. M. VI, 10I
Reginald st. Dep. XVII, 22Q
Reidhaven rd. Woo. XVIII, 32O
Reighton rd. Hac. VII, 19E
Rembrandt rd. Lew. XVII, 24S
Rendlesham rd. Hac. VII, 18F
Renfrew rd. Lam. XV, 15O
Renmuir st. Wan. XX, 10X
Rennell st. Lew. XVII, 23R
Replingham rd. Wan. XIX, 7U
Reporton rd. Ful. XIV, 6P
Reservoir rd. Dep. XVI, 20R
Retreat st. St. P. VI, 12D
Retreat pl. Hac. VII, 20G
Revelstoke rd. Wim. XIX, 7V
Reverdy rd. Ber. XVI, 18O
Rhea st. Woo. XIII, 29M
Rhodes st. Isl. VI, 14G
Rhodeswell rd. Ste. XII, 21K
Rhyl st. St. P. VI, 11G
Ribblesdale rd. Wan. XX, 11X
Ricardo st. Pop. XII, 22L
Rich st. Ste. XII, 22L
Richard st. Ste. XII, 19L
Richborough rd. Hd. V, 6F
Richford rd. W.H. VIII, 25I
Richford st. Ham. IX, 4M
Richmond cres. Isl. VI, 14H
Richmond pk. XIX, 2U
Richmond rd. Hac. VII, 18G
Richmond rd. Ham. IX, 5M
Richmond rd. Isl. VI, 14H
Richmond rd. Ken. XIV, 7O
Richmond rd. Pad. IX, 7K
Richmond st. Fin. XI, 16J
Richmond st. St. M. X, 9J
Richmond st. W.H. XIII, 26I
Richmond ter. Lam. XV, 14P
Richmond villas Isl. VI, 14E
Ridge, The, Hen. V, 7E
Ridgway pl. Wim. XIX, 5X
Ridgway Wim. XIX, 5X
Riding rd. XIX, 2W
Ridley rd. Hac. VII, 5X
Ridley rd. Wil. V, 4H
Ridley rd. Wim. XIX, 5X
Riffel rd. Wil. V, 5F
Rigault rd. Ful. XIV, 6Q
Riggindale rd. Wan. XX, 12W
Rignold rd. W.H. VIII, 26F
Riley st. Ber. XI, 17N
Riley st. Che. XV, 9P
Ringcroft st. Isl. VII, 14G
Ringford rd. Wan. XIX, 7T
Ringmer ave. Ful. XIV, 6Q
Ringstead rd. Lew. XXII, 22U
Ripon rd. Woo. XVIII, 30Q
Rippolson rd. Woo. XVIII, 32P
Rippoth rd. Pop. VIII, 22H
Risinghill st. Fin. VI, 14I
Ritherdon rd. Wan. XX, 11V
River st. Wan. XIV, 7S
River ter. Gre. XII, 25N
River View pk. Lew. XXII, 21V
Rivercourt rd. Ham. XIV, 4O
Riverdale rd. Woo. XVIII, 32P
Riversdale rd. Isl. VII, 16E
Riverside rd. Wim. XIX, 8W
Riverview gdns. Barnes, XIV, 4O
Rivington st. Sho. XI, 17J
Roach rd. Pop. VIII, 22H
Roan st. Gre. XVII, 23P
Robert st. Woo. XVIII, 31O
Robertson st. Wan. XV, 11R
Robeson st. Ste. XII, 22K
Robin Hood rd. Wim. XIX, 3W
Robinhood la. Pop. XII, 23L
Robinson rd. Mit. XX, 9X
Robsart st. Lam. XV, 14Q
Robson rd. Lam. XXI, 15V
Rochester pl. St. P. VI, 12G
Rochester rd. St. P. VI, 12G
Rochester row Wes. X, 12N
Rochester sq. St. P. VI, 12H
Rochford st. St. P. VI, 10F
Rock ave. Ful. XIV, 7P
Rock hill Cam. XXI, 17W
Rock rd. Hac. VIII, 21F
Rock st. Isl. VII, 15E
Rock's la. Barnes XIV, Q
Rockbourne rd. Lew. XXI, 20U
Rockhall rd. Wil. V, 5F
Rockingham st. Sou. XI, 15N
Rockland rd. Wan. XIV, 6S
Rockley rd. Ham. IX, 5M
Rockmount rd. Cro. XX, 16X
Roden st. Isl. VI, 14E
Rodenhurst rd. Wan. XX, 12T
Roderick rd. Hd. VI, 10F
Rodney st. Fin. VI, 14I
Rodway rd. Wan. XIX, 3T
Roehampton la. Wan. XIX, 3T
Rokeby rd. Dep. XVI, 21Q
Rokeby st. W.H. VIII, 24I
Roland gdns. Ken. XIV, 8P
Rollins st. Dep. XVI, 19P
Rollo st. Bat. XV, 11Q
Rolls Court ave. Lam. XXI, 15S
Rolls rd. Ber. XVI, 18O
Rolt st. Dep. XVI, 21P
Roman rd. Chiswick IX, 2N
Roman rd. E.H. XIII, 28J
Roman rd. Isl. VI, 14G
Roman rd. Pop. VIII, 21V
Romburg rd. Wan. XX, 10v
Romford rd. W.H. VIII, 25G
Romilly rd. Isl. VII, 15E
Rommany rd. Lam. XXI, 16W
Romney rd. Gre. XVII, 23P
Romney st. Wes. X, 13N
Romola rd. Lam. XXI, 15U
Rona rd. St. P. VI, 11F
Ronalds rd. Isl. VII, 15G
Rondu rd. Hd. V, 6F
Rookstone rd. Wan. XX, 10X
Ropemaker st. Fin. XX, 10X
Rosaline rd. XIV, 6P
Rosary gdns. Ken. XIV, 8O
Roscoe st. W.H. XIII, 25L
Rose st. Ber. XI, 17M
Rosebery ave. Fin. XI, 14J
Rosebery rd. Ful. XIV, 8R
Rosebery rd. Wan. XX, 13T
Rosehill rd. Wan. XIX, 8T
Rosemary rd. Cam. XVI, 17P
Rosemont rd. Hd. V, 8G
Rosenau rd. Bat. XV, 10Q
Rosendale rd. Lam. XXI, 15U
Roseneath rd. Wan. XX, 10T
Rosenthal rd. Lew. XXII, 23T
Rosher rd. W.H. VIII, 24H
Rosoman st. Fin. XI, 15J
Rossington st. Hac. VII, 19E
Rossiter rd. Wan. XX, 11U
Rosslyn hill Hd. VI, 9F
Rossmore rd. St. M. X, 10J
Rostrevor rd. Ful. XIV, 6Q
Rothbury rd. Pop. VIII, 22H
Rotherfield st. Isl. VII, 16H
Rotherhithe New rd. Ber. XVI, 19O
Rotherhithe st. Ber. XII, 19M
Rotherhithe sta. XII, 20M
Rotherhithe Tunnel, XII, 20M
Rotherwood rd. Wan. XIV, 5R
Rothesay st. Ber. XI, 17N
Rothschild st. Lam. XXL, 15W
Rotten Row, Hd. V, 8O
Rotten row, Wes. X, 10M
Rouel rd. Ber. XI, 18N
Round hill, Lew. XXI, 19V
Roundwood pk. Wil. V, 3G
Roundwood rd. Wil. V, 3G
Rounton rd. Pop. XII, 22J
Roupell rd. Wan. XX, 14U
Roupell st. Lam. XI, 15M
Routh rd. Wan. XX, 10T
Rowan rd. Ham. IX, 5N
Rowena cres. Bat. XV, 10Q
Rowfant rd. Wan. XX, 10U
Rowlett st. Pop. XII, 23L
Rowsell st. Ste. XII, 22K
Rowton rd. Woo. XVIII, 31Q
Roxwell rd. Ham. IX, 3 M
Royal circus Lam. XXI, 15V
Royal cres. Ken. IX, 6M
Royal hill Gre. XVII, 23Q
Royal Hospital rd. Che. XV, 10O
Royal Mint st. Ste. XI, 18L
Royal Oak sta. Pad. X, 8K
Royal parade Lew. XVII, 25R
Royal rd. Bex. XVIII, 33S
Royal rd. Sou. XV, 15P
Royal rd. W. H. XIII, 27L
Royal st. Lam. XI, 14N
Royal Victoria gdns. E. H. XIII, 30N
Rozel rd. Wan. XV, 12R
Ruby st. Cam. XVI, 19P
Ruckholt la. Ley. VIII, 23E
Rucklidge ave. Wil. V, 3I
Rudloe rd. Wan. XX, 12T
Rudolph rd. W. H. XIII, 25I
Rudolph rd. Wil. V, 7I
Rufford st. Isl. VI, 13H
Rumsey rd. Lam. XV, 14R
Rupert rd. Chiswick IX, 2N
Rupert rd. Isl. VI, 13E
Rupert rd. Wil. V, 7I
Rupert st. Ste. XI, 18L
Rupert st. Wes. X, 13L
Rusham rd. Bat. XX, 10T
Rushcroft rd. Lam. XV, 14S
Rushcroft st. Sou. XI, 15M
Rushey gn. Lew. XXII, 23U
Rushmore rd. Hac. VII, 20F
Rusholme rd. Wan. XIX, 6T
Rushy common Hen. V, 5E
Ruskin Walk Cam. XXI, 16T
Russell rd. Isl. VI, 14E
Russell rd. Ken. IX, 6N
Russell rd. W. H. XIII, 25L
Russell sq. Hol. XI, 13J
Russell st. Bat. XV, 11Q
Russell st. Lam. XV, 14Q
Russell st. Wes. XI, 14L
Russia dock Ber. XII, 20M
Ruthin rd. Gre. XVII, 25P
Rutland gate Wes. X, 9M
Rutland pk. Wil. V, 5G
Rutland rd. Hac. VII, 20H
Rutland rd. Ham. XIV, 4O
Rutland rd. Mit. XX, 9X
Rutland st. Wes. XV, 12O
Rycroft rd. Ful. XIV, 7Q
Rycroft rd. Lew. XXII, 23T
Rydal rd. Wan. XX, 12W
Ryde Vale rd. Wan. XX, 11V
Rye Hill pk. Cam. XVI, 19S
Rye la. Cam. XVI, 18Q
Ryecroft rd. Cro. XXI, 14X
Ryfold rd. Wim. XIX, 7V
Rylett cres. Ham. IX, 3M
Rylett rd. Ham. IX, 3M
Rylston rd. XIV, 6P
Sabbarton st. Pop. XII, 22K
Sabine rd. Bat. XV, 10R
Sach rd. Hac. VII, 19E
Sackville st. Wes. X, 12 L
Saffron hill Hol. XI, 15K
Sainfoin rd. Wan. XX, 11V
Sainsbury rd. Lam. XXI, 16X
Salcott rd. Bat. XX, 10S
Sale st. B. G. XII, 18J
Sale st. Pad. X, 9K
Salehurst rd. Lew. XXII, 21T
Salisbury rd. Isl. VI, 12D
Salisbury rd. W.H. VIII, 20H
Salisbury sq. City XI, 15L
Salisbury st. Sho. VII, 16I
Salisbury st. St. M. X, 9J
Salmon rd. W. H. XIII, 25I
Salmons la. Ste. XII, 21K
Salter's hill Lam. XXI, 16X
Saltoun rd. Lam. XV, 15S
Saltram cres. Pad. V, 7I
Salusbury rd. Wil. V, 6H
Salvador Wan. XX, 10W
Salway rd. W. H. VIII, 24H
Samson st. W. H. XIII, 27I
Samuel st. Ste. XII, 21K
Samuel st. Woo. XVIII, 28O
Sancroft st. Lam. XV, 14O
Sand st. Woo. XVIII, 28O
Sandal st. W. H. VIII, 24I
Sandall rd. St. P. VI, 12G
Sandbourne rd. Dep. XVI, 20Q
Sandbrook rd. S. N. VII, 17E
Sandhurst rd. Lew. XXII, 23U
Sandilands rd. Ful. XIV, 8Q
Sandmere rd. Lam. XV, 13S
Sandringham rd. Hac. VII, 18G
Sandringham rd. Wil. V, 4G
Sandrock rd. Lew. XVII, 22R
Sandy hill Woo. XVIII, 30P
Sandy's row Ste. XI, 17K
Sanford ter. Hac. VII, 18E
Sangley rd. Lew. XXII, 22U
Sansom rd. Ley. VIII, 25E
Santos rd. Wan. XIV, 7S
Saratoga rd. Hac. VII. 20F
Sardinia st. Wes. XI, 14K
Sarsfield rd. Bat. XX, 10U
Saunders rd. Woo. XVIII, 32P
Savage gdns. E. H. XIII, 29L
Savernake rd. St. P. VI, 10F
Savile row Wes. X, 12L
Saville pl. Lam. XI, 14N
Sawley rd. Ham. IX, 3L
Saxby st. Wan. XX, 13T
Saxon rd. Pop. VIII, 21I
Sayer st. Sou. XI, 16N
Scarsdale villas Ken. IX, 7N
Scarth rd. Barnes XIV, 3R
Scawen rd. Dep. XVI, 20O
Scholars rd. Wan. XX, 12U
Scholefield rd. Isl. VI, 13D
School rd. Act. IX, 2J
Schubert rd. Wan. XIV, 7S
Schuckburgh rd. Lew. XXII, 22U
Sclater st. B. G. XI, 18J
Scott st. Ste. XII, 19J
Scott st. W. H. XIII, 25L
Scott's rd. Ham. IX, 4M
Scott's rd. Ley. VIII, 23D
Scrubbs la. Ham. V 4I
Scrutton st. Sho. XI, 17J
Scylla rd. Cam. XVI, 19R
Scylla. rd. Cam. XVI. 18R
Seabright st. B. G. XII, 19J
Seagrave rd. Ful. XIV, 8P
Sebert st. W. H. VIII, 26G
Second ave. Act. IX, 3L
Second ave. Pad. IX, 6J
Second ave. W. H. XIII, 26J
Sedan st. Cam. XVI, 17O
Sedgeford rd. Ham. IX, 3L
Sedgemoor pl. Cam. XVI, 17Q
Sedgewick rd. Ley. VIII, 23E
Sefton st. Wan. XIV, 5R
Sekforde st. Fin. XI, 15J
Selby rd. Wal. VIII, 25F
Selby st. B. G. XII, 18J
Selcroft. rd. Gre. XVII, 25O
Selkirk rd. Wan. XX, 9W
Sellingcourt rd. Wan. XX, 10X
Sellons ave. Wil. V, 3H
Selsdon rd. Lam. XXI, 15W
Selwood ter. Ken. XV, 9O
Selwyn rd. W. H. VIII, 26I
Senegal rd. Dep. XVI, 19O
Seravia rd. Lew. XXII, 24T
Serle st. Wes. XI, 14K
Serpentine, The, Wes. X, 9M
Settles st. Ste. XII, 18K
Setterington rd. Ful. XIV, 7Q
Seward st. Fin. XI, 15J
Sewardstone rd. B.G. VII, 20I
Sewell rd. Bat. XIV, 8R
Sewell rd. W. H. XIII, 26J
Seymour pl. St. M. X, 10K
Seymour rd. Wan. XIX, 7T
Seymour rd. Wim. XIX, 5V
Seymour st. St. M. X, 10K
Seymour st. St. P. VI, 12I
Seyssell st. Pop. XVII, 23O
Shacklewell la. Hac. VII, 18F
Shad rd. Act. IX, 2L
Shad Thames Ber. XI, 18M
Shadwell High st. Ste. XII, 19L
Shadwell sta. Ste. XII, 19L
Shaftesbury ave. Wes. X, 12L
Shaftesbury rd. Ham. IX, 4N
Shaftesbury st. Sho. VII, 16I
Shakespeare rd. Lam. XV, 15S
Shandon rd. Wan. XX, 12T
Shandy st. Ste. XII, 20K
Shard rd. Cam. XVI, 12Q
Shardeloes rd. Dep. XVI, 21R
Sharratt st. Dep. XVII, 19P
Shawbury rd. Cam. XXI, 18S
Sheep la. Hac. VII, 19H
Sheepcote la. Bat. XV, 10Q
Sheffield ter. Ken. IX, 7M
Sheldon rd. Wil. V, 5F
Shelgate rd. Bat. XV, 10S
Shell rd. Lew. XVII, 22R
Shenley rd. Cam. XVI, 17Q
Shepherd's Bush Ham. IX, 4M
Shepherd's Bush rd. Ham. IX, 5M
Shepherd's la. Hac. VII, 20G
Shepherdess walk Sho. VII, 16I
Shepherds Bush sta. Ham. IX, 5M
Shepherdsleas wood Woo. XVII, 30S
Shepperton rd. Isl. VII, 16H
Sherborne rd. St. M. X, 10J
Sherborne st. Isl. VII, 16H
Sherbrooke rd. Ful. XIV, 6P
Sheringham rd. Isl. VII, 14G
Sherrick gn. Wil. V, 3F
Sherriff rd. Hd. V, 7G
Shieldhall st. Woo. XVIII, 34O
Shinfield st. Ham. IX, 5K
Shipka rd. Wan. XX, 11U
Shipton st. B. G. VII, 18I
Shirburt st. Pop. XII, 22L
Shirland rd. Pad. IX. 7J
Shirley ave. W. H. VIII, 25
Shirley st. W. H. XIII, 25L
Shirlock rd. St. P. VI, 10F
Shoe la. City XI. 15D
Shoot rd. Pop. VIII, 22H
Shoot Up hill Hd. V, 6F
Shooter's hill Gre. XVII, 24Q
Shore rd. Hac. VII, 19H
Shoreditch sta. B. G. XI, 18J
Shorndean st. Lew. XXII, 23U
Shornell's wood Woo. XVIII, 34P
Shoulder of Mutton gn. E. Wick. XVIII, 32R
Shouldham st. St. M. X, 10K
Shrewsbury la. Woo. XVIII, 30Q
Shrewsbury rd. Pad. IX, 7K
Shrewsbury rd. Wil. V, 2H
Shrubbery rd. Wan. XX, 13W
Shrubland gro. Hac. VII, 18H
Shrubland rd. Sho. VII, 18H
Shuter rd. W.H. XIII, 26K
Sibella rd. Wan. XV, 13R
Siddons rd. Lew. XXI, 20V
Sidmouth rd. Ley. VIII, 23E
Sidmouth rd. Wil. V, 5G
Sidmouth st. St. P. XI, 14J
Sidney rd. Hac. VIII, 21G
Sidney rd. Wan. VIII, 26F
Sidney st. Ste. XII, 19K
Sidney st. W. H. XIII, 25L
Siebert rd. Gre. XVII, 26P
Siemen's rd. Gre. XVII, 27N
Sigdon rd. Hac. VII, 18G
Silchester rd. Ken. IX, 5K
Silver st. Ber. XII, 21M
Silver st. City XI, 16K
Silver st. Ste. XII, 20K
Silverdale Lew. XXI, 19W
Silverlock rd. Ber. XVI, 19O
Silvermere rd. Lew. XXII, 22U
Silverstone ave. Wim. XIX, 22U
Silverthorne rd. Bat. XV, 11Q
Silvertown W. H. XIII, 27M
Silvester rd. Cam. XXI, 17T
Silwood st. Ber. XVI, 19O
Simpson st. Bat. XV, 9Q
Sinclair rd. Ham. IX, 6M
Sirdar rd. Ken. IX, 5L
Sisters' ave. Bat. XV, 10R
Sistora rd. Wan. XX, 11U
Siward rd. Wan. XIX, 8V
Sixth ave. Pad. IX, 6J
Skardu rd. Hd. V, 6F
Skelbrook st. Wan. XIX, 8V
Skinner st. Fin. XI, 15J
Slade, The, Woo. XVIII, 32P
Sladedale rd. Woo. XVIII, 32P
Slaithwaite rd. Lew. XVII, 23S
Sleaford st. Bat. XV, 12P
Sloane ave. Che. XV, 10O

Sloane Avenue Che. XV, 10 O
Sloane sq. Che. X, 10N
Sloane st. Che. X, 10N
Sloane st. Che. XV, 10O
Smalley rd. Hac. VII, 18E
Smallwood rd. Wan. XX, 9W
Smeaton rd. Wan. XIX, 7U
Smeed rd. Pop. VIII, 22H
Smith sq. Che. XV, 10O
Smith st. Ste. XII, 20K
Smith ter. Che. XV, 10O
Sneyd rd. Wil. V, 5F
Snow Hill sta. City XI, 15K
Snow's fields Ber. XI, 17M
Soames st. Cam. XVI, 17R
Soho sq. Wes. X, 13K
Solent rd. Hd. V, 7F
Solon New rd. Lam. XV, 13S
Solon rd. Lam. XV, 13S
Solway rd. Cam. XVI, 18S
Somali rd. Hd. V, 6F
Somer's rd. Lam. XX, 14T
Somerfield rd. S. N. VII, 15E
Somerford gro. Hac. VII, 18F
Somerford st. B. G. XII, 19J
Somerleyton rd. Sou. XI, 10S
Somerset rd. Wim. XIX, 5W
Somerville rd. Dep. XVI, 20Q
Sonning st. Isl. VI, 14G
Sophia rd. W. H. XIII, 26K
Sophia st. Pop. XII, 22L
Soudan rd. Bat. XV, 10Q
South Audley st. Wes. X, 11L
South Bermondsey sta. XVI, 19O
South Bromley sta. Pop. XII, 23K
South cres. Gre. XVII, 22Q
South dock Ber. XII, 21N
South drive Bar. XV, 11P
South gro. Cam. XVI, 18Q
South gro. Ste. XII, 21J
South Hill Park gdns. Hd. VI, 10E
South Hill pk. Hd. VI, 10F
South Island pl. Lam. XV, 14P
South Kensington sta. X, 9N
South Lambeth rd. Lam. XV, 13P
South Mill fields. Hac. VII, 20F
South Molton la. Wes. X, 11L
South Molton st. Wes. X, 11L
South parade Act. IX, 2N
South Pk. rd. Wim. XIX, 7X
South pl. City XI, 17K
South rd. Lew. XXI. 20V
South rd. Wan. XX, 12U
South rd. Wim. XX, 8X
South row Ken. IX, 6J
South row Lew. XVII, 25R
South side Clapham common Wan. XV, 12S
South side Wim. XIX, 5X
South st. Cam. XVI, 17Q
South st. Gre. XVII, 23Q
South st. Ham. XIV, 4O
South st. Isl. VII, 16H
South st. Ken. X, 9N
South st. Sou. XVI, 16O
South st. St. M. X, 11K
South st. Wan. XIX, 8T
South st. Wes. X, 11L
South villas St. P. VI, 13G
South ville Lam. XV, 13Q
South Well Grove rd. Ley. VIII, 25E
South Wharf rd. Pad. X, 9K
Southam st. Ken. IX, 6J
Southampton rd. St. P. VI, 10F
Southampton row Hol. XI, 13J
Southampton st. Cam. XVI, 16P
Southampton st. Fin. VI, 14I
Southboro' rd. Hac. VII, 20H
Southbrook rd. Lew. XXII, 25T
Southcroft rd. Wan. XX, 11X
Southend la. Lew. XXII, 21W
Southend XXII, 23W
Southern rd. W. H. XIII, 26I
Southerton rd. Ham. IX, 4N
Southesk st. Lam. XV, 13R
Southfield rd. Act. IX, 2M
Southfields rd. Wan. XIX, 7T
Southfields sta. XIX, 8U
Southgate rd. Isl. VII, 17H
Southland rd. Woo. XVIII, 33Q
Southmead rd. Wan. XIX, 6U
Southport rd. Woo. XVIII, 31O
Southwark Bridge rd. XI, 15N
Southwark bridge Sou. XI, 16L
Southwark Park rd. Ber. XI, 18M
Southwark pk. Ber. XII, 19N
Southwark st. Sou. XI, 15M
Southwick cres. Pad. X, 9K
Southwold rd. Hac. VII, 19E
Spa rd. Ber. XI, 18N
Spanby rd. Pop. XII, 22J
Spaniards rd. Hd. VI, 9E
Sparta st. Gre. XVII, 23Q
Speke rd. Bat. XV, 9Q
Spencer hill Wim. XIX, 5X
Spencer pk. Wan. XV, 9S
Spencer rd. Bat. XV, 9S
Spencer rd. St. P. VI, 12E
Spencer rd. Wan. XIV, 5R
Spencer st Isl. VII, 15H
Spencer st. Bat. XV, 9P
Spencer st. Fin. XI, 15J
Spenser rd. Lam. XXI, 15S
Spenser rd. S. N. VII, 17F
Spey st. Pop. XII, 23K
Spital sq. Ste. XI, 17K
Spital st. Ste. XI, 18J
Spitalfields XI, 17K
Spring Bank rd. Lew. XXII, 24T
Spring gdns. Wes. X, 13M
Spring st. Isl. VII, 15H
Spring st. Pad. X, 9K
Springdale rd. S. N. VII, 16F
Springfield rd. Bec. XXI 19X
Springfield rd. Lew. XXI, 18W
Springfield rd. St. M. VI, 8H
Springfield rd. W.H. XII, 25J
Sprowston rd. W. H. VIII, 26G
Sprules rd. Dep. XVI, 21R
Spurstowe rd. Hac. VII, 19G
Squirries st. B. G. XII, 18I
Ss. John's Wood ter. St. M. VI, 9 I
St Simon's ave. Wan. XIV, 5S
St. Aidan's rd. Cam. XXI, 18T
St. Alban's ave. E. H. XIII, 29J
St. Alban's rd. Ken. X, 8N
St. Alban's rd. St. P. VI, 11E
St. Alban's rd. Wil. V, 2 H
St. Alban's st. Lam. XI, 14N
St. Andrew st. Bat. XV, 12R
St. Andrew st. City XI, 15K
St. Andrew's rd. W. H. XIII, 26J
St. Andrew's rd. Wil. V, 4G
St. Ann's hill Wan. XIX, 8T
St. Ann's rd. Ken. IX, 5L
St. Ann's rd. Wan. XIV, 9S
St. Anne's st. Wes. X, 13N
St. Anselm ave. E. H. XIII, 29J
St. Aubyn's rd.Cro. XXI, 17X
St. Augustine rd. St. P. VI, 13G
St. Bride st. City XI, 15K
St. Charles sq. Ken. IX, 5K
St. Cloud rd. Lam. XXI, 16W
St. Cuthbert's rd. Hd. V, 6G
St. Cyprian's st. Wan. XX, 10W
St. Donatt's rd. Dep. XVI, 21Q
St. Dunstan rd. Ste. XII, 21K
St. Dunstan's rd. Ful. XIV, 5O
St. Ervan's rd. Ken. IX, 6K
St. Faith's rd. Lam. XXI, 15U
St. Gabriel's rd. Wil. V, 5F
St. George's ave. Isl. VI, 13F
St. George's circus Sou. XI, 15N
St. George's rd. Gre. XVII, 25P
St. George's rd. Ley. VIII, 23E
St. George's rd. Sou. XI. 15N
St. George's rd. St. P. VI, 11H
St. George's rd. W. H. VIII, 26H
St. George's rd. Wes. XV, 12O
St. George's rd. Wim. XIX, 6X
St. George's sq. Wes. XV, 12O
St. George's st. Ste. XII, 19L
St. George's rd. Cam. XVI, 17P
St. Germain's pl. Gre. XVII, 25Q
St. Germain's rd. Lew. XXI, 20U
St. Gothard rd. Lam. XXI, 16W
St. Helen's rd. Ken. IX, 5K
St. Helena. rd. Ber. XVI, 20O
St. Jame's Hall, St. M. X, 12K
St. James' rd. Isl. VI, 14G
St. James' rd. Lam. XV, 15R
St. James' rd. W.H. VII, 25 G
St. James' st. Sho. VII, 17 I
St. James' Pk. sta. Wes. X, 12N
St. James' pl. Woo. XVII, 30P
St. James' rd. Ber. XII, 18N
St. James' rd. Bec. XX, 10U
St. James' rd. Cam. XVI, 18O
St. James's Dep. XVI, 21 Q
St. James's pk. Wes. X, 12 M
St. James's sq. Ken. IX, 6 L
St. James's sq. Wes. X, 12 L
St. James's st. Wes. X, 12 M
St. John rd. W. H. XIII, 25 L
St. John st. Fin. XI, 15 J
St. John St. rd. Fin. VII, 15 I
St. John's ave. Wil. V, 3 H
St. John's hill Bat. XV, 9 R
St. John's Hill gro. Bat. XV, 9 S
St. John's la. Fin. XI, 15 J
St. John's pk. Gre. XVII, 25 Q
St. John's pk. Isl. VI, 13 D
St. John's pk. rd. Gro. XVII, 25 Q
St. John's rd. Bats. XV, 10 S
St. John's rd. Dep. XVII, 22 Q
St. John's rd. Ken. IX, 6 L
St. John's rd. Sho. VII, 17 I
St. John's rd. Wan. XIV, 5 S
St. John's rd. Wim. XIX, 5 X
St. John's rd. Woo. XVIII, 31 P
St. John's sta. XVII, 22 R
St. John's villas Isl. VI, 13 D
St. John's Wood pk. Hd. VI, 9 H
St. John's Wood rd. St. M. X, 9 J
St. John's Wood rd.sta. St.M. VI, 9 I
St. Jude st. Isl. VII, 17
St. Julian's Farm rd. Lam. XXI, 14 W
St. Julian's rd.Wam.and Lam. XX, 14 W
St. Katherines's rd. Ken. IX, 6 L
St. Kilda rd. S.N. VII, 17D
St. Leonard's rd. Act. IX, 2J
St. Leonard's ave. Pop. XII, 23 K
St. Leonard's rd. Pop. XII, 23 K
St. Leonard's st.Pop. XII, 23 J
St. Leonard's ter. Cho. XV, 10 O
St. Luke's rd. Ken. IX, 7 K
St. Luke's rd. Wan. XV, 12 S
St. Margaret rd. Woo. XVIII, 30 P
St. Margaret's rd. Wil. V, 4 I
St. Mark's cres. St. P. VI, 11 H
St. Mark's rd. Hac. VII, 18 G
St. Mark's rd. Ken. IX, 5 K
St. Mark's rd. Lam. XV, 15 P
St. Martin's ave. E.H. XIII, 27 J
St. Martins la. Wes. XI, 13 L
St. MartinS le Grand, City XI, 16 K
St. Martins rd.Lam. XV, 14 Q
St. Mary Axe City XI, 17 K
St. Mary gro.Barnes XIV, 4 R
St. Mary st. Woo. XVIII, 29 O
St. Mary sta. Ste. XII, 19 K
St. Mary's rd. Wil. V, 2 H
St. Mary's rd.Wim. XIX, 6 W
St. Mary's ter. Pad. X, 9 K
St. Marychurch st. Ber. XII, 19 M
St. Mary's rd. Isl. VII, 15 G
St. Mary's rd. Lew. XXII, 21 W
St. Mary's rd. Ley. VIII, 23 E
St. Mary's rd. W.H. VIII, 26 I
St. Mary's rd.Cam. XVI, 19 Q
St. Maur rd. Ful. XIV, 7 Q
St. Michael's rd.Lam. XV, 14 Q
St. Mildred's rd. Lew. XXII, 25 U
St. Nicholas rd.Wan. XX, 10 V
St. Oswald's rd. Ful. XIV, 7 O
St. Pancras sta. VI, 13 I
St. Paul st. Isl. VII, 16 H
St. Paul's ave. Wil. V, 5G
St. Paul's rd. Sou. XVI, 15 O
St. Paul's rd. St. P. VI, 13 H
St. Paul's rd. Ste. XII, 22 K
St. Paul's sta. City XI, 15 L
St. Paul's Ch. Yd. XI, 15 L
St. Paul's pl. Isl. VII, 16 G
St. Paul's rd. Isl. VII, 16 G
St. Peter st. B. G. VII, 18 I
St. Peter's rd. Ham. XIV,3 O
St. Peter's rd. Ste. XII, 20 J
St. Peter's rd.W.H. XIII, 26 L
St. Peter's sq.Ham. XIV, 3 O
St. Peter's st. Isl. VII, 15 I
St. Petersburgh pl. Pad. X, 8 L
St. Quintin ave. Ken. IX, 5 K
St. Quintin Pk.sta. Ham. IX, 4 K
St. Saviour's rd. Lam. XX, 13 T
St. Stephen sq. Sou. XI, 16 M
St. Stephen's ave. Ham. IX, 4 M
St. Stephen's rd. Pad. IX, 7 K
St. Stephen's rd. Pop. VIII, 21 I
St. Thomas pl. Hac. VII, 19 H
St. Thomas rd. Ful. XIV, 6 P
St. Thomas rd. Hac. VII, 20 H
St. Thomas rd. Ste. XII, 21 K
St. Thomas st. Ber. XI, 17 M
St. Thomas's rd. Isl. VII, 15 E
Stafford rd. Wil. V, 7 I
Stag la. Wan. XIX, 3 V
Stainforth rd. Bat. XV, 10 R
Stamford Brook ave. Chisk. IX, 3 M
Stamford Brook rd. Chisk. IX, 3 N
Stamford rd. Ful. XIV, 8 P
Stamford rd. Hac. VII, 17 G
Stamford st. Lam. XI, 14 M
Stanbury rd. Cam. XVI, 19 Q
Standard st. Sou. XI, 16 N
Standen rd. Wan. XIX, 7 U
Standish rd. Ham. XIV, 4 O
Stanford rd. Ken. X, 8 N
Stangate st. Lam. XI, 14 M
Stanhope gate Wes. X, 11 M
Stanhope st. St. P. VI, 12 I
Stanhope st. Wes. XI, 14 L
Stanley cres. Ken. IX, 6 L
Stanley gdns. Act. IX, 2 M
Stanley gdns. Hd. VI, 10 G
Stanley gdns. Wil. V, 5 F
Stanley rd. Ful. XIV, 8 Q
Stanley rd. Isl. VII, 17 G
Stanley rd. Woo. XIII, 29 N
Stanley st. Bat. XV, 11 Q
Stanley st. Lam. XV, 13 S
Stanley st. W. H. VIII, 26 I
Stanstead rd. Lew. XXI, 20 U
Stanthorpe rd. Wan. XX, 13 W
Stanwick rd. Ful. XIV, 6 O
Staple st. Sou. XI, 16 N
Stapleton rd. Wan. XX, 10V
Star la. W. H. XIII, 25 K
Star la. W.H. XII, 25K
Star rd. Ful. XIV, 6 O
Starch Gn. Ham. IX, 3 M
Station rd. Barnes XIV, 3 Q
Station rd. Ham. IX, 3 M
Station rd. Highbury Isl. VII, 15 G
Station rd. Lam. XV, 4 R
Station rd. W. H. VIII, 26 F
Station rd. Wil. Gn. V, 5 G
Station rd. Wil. June. V, 3 I
Station rd. Woo. XVIII, 29 O
Station rd. Woo. XVIII, 31C
Station rd. Woo. XVIII, 34 O
Station st. W. H. VIII, 24 H
Stave dock Bar. XII,20 M
Stavely st. E.H. XIII, 30 M
Staverton rd. Wil. V, 5G
Stavordale rd. Isl. VII, 15 F
Stebbing st. Ham. IX, 5 L
Stebondale st. Pop. XVII, 23 O
Steel rd. Wan. VIII, 24 F
Steele rd. W. H. VIII, 24 I
Steele's rd. Hd. VI, 10 G
Steephill Wim. XIX, 6 X
Stella rd. Wan. XX, 10 X
Stephendale rd. Ful. XIV, 2 Q
Stephens rd. W. H. VIII, 25 I
Stephenson st.W.H. XIII, 24 K
Stepney causeway Ste. XII, 20 L
Stepney gn. Ste. XII, 20 K
Stepney sta. Ste. XII, 21 L
Stepney XII, 20 K
Sterndale rd. Bat. XV, 12 Q
Sterndale rd. Ham. IX, 5 N
Sternhold ave. Wan. XX, 12 V
Steventon rd. Ham. IX, 3L
Stewart rd. Wal. VIII, 24 F
Stewart st. Pop. XII, 23 N
Stewarts la.West Bat. XV, 12 Q
Stewarts rd. Bat. XV, 12 Q
Stibbington st. St. P. VI, 12 I
Stillness rd. Lew. XXI, 21T
Stirling rd. Lew. XXI, 21T
Stock Orchard cres. Isl. VI, 14 F
Stock Orchard st. Isl. VI, 14 F
Stock st. W. H. XIII, 26 J
Stockdale rd. Bat. V, 12 Q
Stockfield rd. Wan. XX, 14 V
Stockholm rd. Dep. XVI, 19 O
Stockmar rd. Hac. VII, 19 G
Stockwell Park cres. Lam. XV, 14 Q
Stockwell Park rd. Lam. XV, 14 Q
Stockwell Park walk Lam. XV, 14 B
Stockwell rd. Lam. XV, 14 R
Stockwell st. Gre. XVII, 23 P
Stockwell XVI, 13 R
Stoke Newington common Hac. VII, 18 E
Stoke Newington rd. VII, 18 F.
Stoke Newington sta. Hac. VII, 13 E
Stokeley rd. W.H. VIII, 26H
Stokenchurch st.Ful. XIV, 7 Q
Strondon pk. Lew. XXI, 20 T
Stonebridge pk. Wil. V, 2 G
Stonehouse st. Wan. XV, 12R
Stoney st. Sou. XI, 16 M
Stopford rd. W.H. VIII, 26I
Stopford rd. W.H. XIII, 26L
Store rd. Woo. XIII, 29 N
Store st. Hol. X, 13 K
Stories rd. Cam. XVI, 17 R
Stork rd. W. H. VIII, 25 H
Storks rd. Ber. XII, 18 N
Story st. Isl. VI, 14 H
Stowage Gre. XVI, 22 P
Stracey rd. W. H. VIII, 26 F
Stradella rd. Cam. XXI, 15 T
Strafe rd. Wil. V, 2 H
Strand Wes. XI, 14 L
Stratford gro. Wan. XIV, 5 R
Stratford Market sta.W.H. VIII, 24 I
Stratford rd. Ken. IX, 7 N
Stratford rd. W.H. VIII
Stratford sta. W. H. VIII
Stratford VIII, 23 I
Strathblane rd. Bat. XV, 9 S
Strathearn rd. Wim. XIX, 7W
Strathleven rd. Lam. XV, 13 S
Strathville rd. Wan. XIX, 7U
Strattondale st. Pop. XII, 23 N
Streatham cemetery XX, 9 V
Streatham Com. sta. XX, 12 Y
Streatham Common North Wan. XX, 13 X
Streatham common South Wan. XX, 13 X
Streatham common XX, 13 X
Streatham High rd. Wan. XX, 13X
Streatham Hill sta. XX, 13 U
Streatham pl. Wan. XX, 13 U
Streatham sta. XX, 13 X
Streatham XX, 13 Y
Streathbourne rd. Wan. XX, 11 V
Streathsm hill Wan. XX, 13 U
Striling rd. W.H. XIII, 26I
Strode rd. Ful. XI, 6 P
Strode rd. Wil. V, 4 G
Stronsa rd. Ham. IX, 3 M
Stuart rd. Cam. XVI, 19 S
Studdridge rd. Ful. XIV, 7Q
Studley rd. Lam. XV, 13 Q
Studley rd. W. H. VIII, 26 H
Stukeley rd. W. H. VIII, 26 H
Stumps hill, Bec. XXII, 22 X
Sturgeon rd. Sou. XVI, 15 O
Sturt st. Sho. VII, 16 I
Sudbourne rd. Lam. XV, 13 S
Sudbrooke rd. Bat. XX, 10 T
Sudlow rd. Wan. XIV, 7 S
Suffolk rd. W. H. VIII, 26 F
Suffolk rd. W. H. XIII, 25 J
Sugar House la. W. H. VII, 23 I
Sugden rd. Bat. XV, 10 R
Sulgrave rd. Ham. IX, 5 N
Sulina rd. Wan. XX, 13 U
Sumatra rd. Hd. V, 7 F
Summer st. Sou. XI, 15 L
Summerfie ld st. Lew. XXII, 25 U
Summerfield rd. Isl. VI, 13 D
Summerley st. Wan. XIX, 8 V
Summers Town Wan. XX, 8 W
Sumner pl. Ken. X, 9 N
Sumner rd. Cam. XVI, 18 X
Sun st. Sho. XXI, 17 K
Sunderland gdns. Pad. X, 8K
Sunderland rd. Lew. XXI, 20 V
Sundorne rd. Gre. XVIII, 26 P
Sunnyhill rd. Wan. XX, 15 W
Sunnyside Wim. XIX, 6 X
Sunray ave. Cam. XVI, 16 S
Surrey Commercial docks Ber. XII, 20 M
Surrey la. Bat. XV, 9 Q
Surrey rd. Cam. XVI, 20 S
Surrey rd. W. H. XIII, 27 J
Surrey sq. Sou. XVI, 17 O
Surrey st. Wes. XI, 14 L
Sussex gdns. Pad. X, 9 L
Sussex pl. St. M. X, 10 J
Sussex rd. Isl. VI, 14 E
Sussex rd. Lam. XV, 15 S
Sussex sq. Pad. X, 9 L
Sussex st. Pop. XII, 22 K
Sussex st. Wes. XV, 12 O
Sussex villas Ken. X, 8 N
Sutcliffe rd. Woo. XVIII, 32 P
Sutherland ave. Pad. X, 8 J
Sutherland gro.Wan. XIX, 6 U
Sutherland pl. Pad. IX, 7 K
Sutherland rd. Pop. VIII, 21 I
Sutherland rd. Wan. XIX, 6 T
Sutherland sq. Sou. XVI, 16 O
Sutherland st. Wes. XV, 11 O
Sutton Court rd. W. H. XIII, 27 J
Sutton rd. W. H. XII, 27 J
Sutton rd. W. H. XIII, 25 K
Sutton st. East Ste. XII, 9 L
Swaby rd. Wan. XX, 8U
Swaffield rd. Wan. XIX, 8 T
Swains la. St. P. VI, 11 E
Swan la. Ber. XII, 20 M
Swan st. Sou. XI, 16 N
Swanage rd. Wan. XX, 8 T
Swaton rd. P. XII, 22 J
Sweet st. W. XIII, 26 J
Swift st. Ful. XIV, 6 Q
Swing Bridge rd.Ber. XII, 21 N
Swing Gate la., Woo. XVIII, 32 Q
Swinton St. P. VI, 14 I
Swirnnerton rd.Hac VIII, 21 G
Swiss Cottage sta. Hd. VI, 9 H
Sydenham ave. Bec. XXI, 19 X
Sydenham hill,Lew. XXI, 18 V
Sydenham Hill rd. Lew. XXI, 19 V
Sydenham Hill sta. XXI, 17 W
Sydenham pk. Lew. XXI, 19 V
Sydenham rd. Lew. XXI, 20 X
Sydenham rise,Lew. XXI, 19 V
Sydenham sta. XXI, 19 X
Sydne rd. Hac. VII, 18 F
Sydney pl. Ken. X, 9 N
Sydney rd. Lam. XV, 14 Q
Sydney st. Che. XV, 9 O
Sylvan rd. W. H. VIII, 26 G
Sylvester rd. Hac. VII, 19 G
Symons st. Che. XV, 10 O
Tabard st. Sou. XI, 16 N
Tabernacle st. Sho. XI, 17 J
Tabley rd. Isl. VI, 13 F
Tabor gro. Wim. XIX, 6 X
Tabor rd. Ham. IX, 4 N

CTHULHU

Tachbrook st. Wes. XV, 12 O
Tadema rd. Che. XIV, 8 P
Talbot gro. Ken. IX, 6 K
Talbot rd. Ken. IX, 7 K
Talbot rd. Wil. V, 2 G
Talfourd rd. Cam. XVI, 7 Q
Talgarth ro. Ful. XIV, 6 O
Talma rd. Lam. XV, 15 S
Tamar rd. Gre. XVIII, 28O
Tanner st. Ber. XI, 17 M
Tanner's hill Dep. XVI, 29 Q
Tannsfield rd. Lew. XXI, 20X
Tanza rd. Hd. V, 10 F
Tappesfield rd. Cam. XVI, 19R
Tarling st. Ste. XII, 19 L
Tarn st. Sou. XI, 15 N
Tasso rd. Ful. XIV, 6 O
Tate rd. W. H. XIII, 28 M
Tatnall st. Lew. XXII, 20T
Taunton rd. Lew. XXII, 24 T
Tavistock cres. Ken. IX, 6 K
Tavistock pl. St. P. XI, 13 J
Tavistock rd. Ken. IX, 6 K
Tavistock rd. W.H. VIII, 25 H
Tavistock rd. Wal. VIII, 25 F
Tavistock sq. St. P. X, 13 J
Tavistock ter. Isl. VI, 13 E
Taviton st. St.P. X, 13 J
Taybridge rd. Bat. XV, 11 R
Taylor's la. Lew. XXI, 18 W
Taylor's la.Wil. V, 2 G
Teale st. Sho. VII, 18 I
Teesdale st.B. G. VII, 19 I
Teignmouth rd. Wil. V, 5 G
Telford ave. Wan. XX, 12 U
Telford rd. Ken. IX, 6 J
Telham rd. E. H. XIII, 29 J
Temperley rd. Wan. XX, 11 T
Templar rd. Hac. VII, 20 G
Templar st. Lam. XV, 15 Q
Temple Mills la. W.H. VIII, 23 F
Temple rd. Wil. V, 5E
Temple st. B. G. VII, 19 I
Temple st. Sou. XI, 15 N
Temple sta. Wes. XI, 14 L
Templeton pl. Ken. XIV,7 O
Templewood ave. Wil. V, 8E
Tenby rd. W. H. VIII, 24 G
Tench st. Ste. XII, 19 M
Tennyson rd. W.H. VIII, 24 H
Tennyson rd. Wil. V, 7 H
Tennyson rd. Wim. XIX, 8 X
Terrace Barnes XIV, 2 Q
Terrace rd. Hac. VII, 20 H
Terrace rd. W. H. VIII, 26 I
Terrapin rd. Wan. XX, 11 V
Tetuan rd. Ham. IX, 4 L
Teviot St. Pop. XII, 23 K
Tewson rd. Woo. XVIII, 32 P
Thackeray rd. E.H. XIII, 28 I
Thackeray st. Bat. XV, 11 Q
Thames st. Gre. XVII, 23 P
Thames Tunnel XII, 19 M
Thane Villas Isl. VI, 14 E
Thanet st. St. P. XI, 13 J
Thayer st. St. M. X, 11 K
Theberton st. Isl. VII, 15 H
Theobald's rd. Hol. XI, 14 K
Therapia rd. Cem. XXI, 19 T
Theydon rd. Hac. VII, 19 E
Third ave. Act. IX, 3L
Third ave. Pad. V, 6 I
Thirlmere rd. Wan. XX, 12 W
Thirsk rd. Bat. XV, 10 R
Thistlewaite rd.Hac. VII, 19 E
Thomas st. Ste. XII, 22 K
Thomas st. Woo. XVIII, 30 O
Thomford rd.Lew. XXII, 23 T
Thornbeach rd. Lew. XXII, 23V
Thornbury rd. Wan. XX, 13 T
Thornby rd. Hac. VII, 20 E
Thorncroft st. Lam. XV, 13P
Thorne pas. Barnes XIV, 2 Q
Thorne rd. Lam. XV, 13 F
Thorne st. Wan. XIX 8 O
Thornfield rd. Ham. IX, 4 M
Thorngate rd. Pad. IX, 7 J
Thornhill rd. Isl. VII, 15 H
Thornhill rd. Ley. VIII, 23 E
Thornhill sq. Isl. VI, 14 H
Thornlaw rd. Lam XXI, 14 W
Thornton ave. Chisk. IX, 2 N
Thornton ave. Wan. XX, 12 U
Thornton rd. Ley. VIII, 24 E
Thornton rd. Wan. XX, 12 U
Thornton rd. Wim. XIX, 5 X
Thornton st. Lam. XV, 14 Q
Thorpe rd. Wal. VIII, 25 F
Thorpedale rd. Isl. VI, 14 D
Thrale rd. Wan. XX, 12 X
Threadneedle st. City XI, 16 L
Three Colts la. B.G. XII, 19 J
Three Colts st. Ste. XII, 21 L
Three Mile Walk river, W. H. VIII, 23 I
Three Mills la. Pop. XII, 23 J
Throgmorton ave. City XI, 17 K
Throgmorton st.City XI,16 K
Thurlby rd. Lam. XXI, 14 W
Thurleigh rd. Bat. X, 16 X
Thurlestone rd. Lam. XXI, 14 W
Thurlow hill Lam. XXI, 15 V
Thurlow Pk. rd. Lam. XXI, 15 V
Thurlow rd. Hd. VI, 9 F
Thurlow st. Sou. XVI, 17 O
Thurston rd. Lew. XVII, 28 R
Tiber st. Isl. VI, 14 H
Tichfield rd. Hd. VI, 10 H
Tichfield st. St. M. X, 12 K
Tidal Basin sta. W. H. XIII, 25 L
Tideswell st. Wan. XIV, 5S
Tidey st. Pop. XII, 22 K
Tierney rd. Wan. XX, 13 U
TimberCrotf la. Woo. XVIII, 32 Q
Tinto rd. W.H. XIII, 26K
Tinworth st. Lam. XV, 14 O
Titchwell rd. Wan. XX, 9U
Tite st. Che. XV, 10 O
Tobin st. Ken. IX, 6 L
Todmans la. Gre. XVII, 24 P
Tollington rd. Isl. VI, 14 D
Tomlins gro. Pop. XII, 22 J
Tonsley hill Wan. XIV, 8 S
Tonsley pl. Wan. XIV, 8 S
Tooley st. Ber. XI, 17 M
Tooting Bec gdns. Wan. XX, 10V
Tooting Bec rd. Wan. XX, 12W
Tooting Bec. common XX, 11 W
Tooting broadway Wan. XX, 10 W
Tooting gro. Wan. XX, 9 W
Tooting High st. Wan. XX, 9X
Tooting Pk. (Upper) Wan. XX, 10 W
Tooting sta. XX, 10 X
Torrens rd. Lam. XX, 14 S
Torriano ave. St. P. VI, 13 G
Torridon rd. Lew. XXII, 24 U
Torrington sq. Hol. XI, 13 J
Tothill st. Wes. X, 13 M
Tottenham Court rd. St. P. X, I2 J
Tottenham rd. Hac. VII, 17 G
Tottenham st. St. P. X, 12K
Totterdown Wan. XX, 10 W
Totty st. B. G. VIII, 20 I
Tower bridge XI, 17 M
Tower Bridge rd. Ber. XI, 17N
Tower Hamlets rd. W. H. VIII, 25 G
Tower hill Ste. XI, 18 L
Townley rd. Cam. XXI, 17 T
Townmead rd. Ful. XIV, 8 R
Townshend rd. St. M. VI, 9 H
Tradescant rd. Lam. XV, 13 P
Trafalgar rd. Ber. XVI, 18 O
Trafalgar rd. Gre. XVII, 24 P
Trafalgar sq. Che. XV, 9 O
Trafalgar sq. Ste. XII, 20K
Trafalgar sq. Wes. X, 13 L
Trafalgar st. Sou. XVI, 16 O
Tranquil vale Lew. XVII, 25 R
Tranton rd. Ber. XII, 19 N
Treadgold st. Ken. IX, 15 L
Trebovir rd.Ken. XIV, 7 O
Treby st. Ste. XII, 21J
Tredegar rd. Pop. VIII, 21 I
Tredegar sq . Ste. XII, 21 J
Tredown rd. Lew. XXI, I9 X
Tree-in-Pound la.W. H. XIII, 27 L
Trefoil rd. Wan. XX, 8 S
Tregenna st. Lam. XX, I3 T
Tregunter rd. Ken. XIV, 8 O
Treherne rd. Lam. XV, 15 Q
Trelawn rd. Ley. VIII, 23 E
Tremadoc rd. Lam. XV, 13 R
Tremlett gro. Isl. VI, 12 E
Trentham st. Wan. XIX, 7 U
Tresco rd. Cam. XVI, 19 S
Tresham ave. Hac. VII, 20P
Tressillian rd.Dep. XVII, 22 R
Trevelyan rd. Wan. XX, 10 X
Treverton st. Ken. IX, 5 J
Trevor sq. Wes. X, 10M
Trewint st. Wan. XIX, 8 V
Trewsbury rd. Lew. XXI, 20 X
Triangle rd. Hac. VII, 19 H
Trigon rd. Lam. XV, 14 P
Trilby rd. Lew. XXI, 20 V
Trinity rd. Lam. XXI, 15 U
Trinity rd. Wan. XX, 9 T
Trinity rd. Wim. XIX, 7 X
Trinity sq. Lam. XV, 15 S
Trinity sq. Sou. XI, 16 N
Trinity sq. Ste. XI, 17 L
Trinity sq. W.H. XIII, 25 K
Trinity st. Ley. VIII, 24 E
Trinity st. Sou. XI, 16 N
Tritton rd. Lam. XXI, 16W
Trossachs rd. Cam. XVI, 17 S
Troughton rd. Gre. XVII, 26O
Trout rd. Pop. VIII, 22 H
Trouville rd. Wan. XX, 12 T
Troy Town Cam. XVI, 18 S
Trumington rd. Ley. VIII, 25F
Trundleys rd. Dep. XVI, 20 O
Tubbs rd . Wil. V, 3 I
Tucker st. W. H. XII, 24 K
Tudor gro. Hac. VII, 19 H
Tudor rd. Hac. VII, 19 H
Tudor st. City XI, 15 L
Tufnell Pk. grounds Isl. VI, 12 F
Tufnell Pk. rd. Isl. VI, 12 F
Tufton st. Wes. X, 13 N
Tuilerie st. Sho. VII, 18 I
Tulse hill Lam. XX, 14 T
Tulse Hill sta. XXI, 15 V
Tulsemere rd. Lam. XXI, 16V
Tunis rd. Ham. IX, 4 L
Tunley rd. Wan. XX, 10 V
Tunley rd. Wil. V, 2 H
Tunmarsh la. W. H. XIII, 27 J
Tunnel Approach, Ste. XII, 21L
Tunnel ave. Gre. XVII, 25 O
Tunnel ave. Gre. XII, 24N
Tunstall rd. Lam. XV, 14 R
Turin st. B. G. XI, 18 J
Turk's row Che. XV, 10O
Turle rd. Isl. VI, 14 D
Turnbull rd. W.H. XIII, 26K
Turner rd. Lew. XVII, 24 S
Turner rd. Ste. XII, 21 K
Turner st. Ste. XII, 19 K
Turney rd. Cam. XXI, 16 U
Turnham Green sta.Chiswick IX, 2 N
Turnhana Grn ter. Chiswick IX. 2 N
Turnmill st. Fin. XI, 15 J
Turret gro. Wan. XV, 12 R
Turtle rd. Wan. XIX, 5 V
Twilly st. Wan. XIX, 8 T
Twisden rd. St. P. VI, 11 F
Twyford st. Isl. VI, 14 H
Tyers st. Lam. XV, 14 O
Tyndall rd. Ley. VIII, 23 E
Tyneham rd. Bat. XV, 11 R
Tynemouth rd. Ful. XIV, 8 Q
Tynte st. Hac. VIII, 21 G
Tyrrell rd. Cam. XVI, 18 S
Tyrwhitt rd. Dep. XVII, 22 R
Tyson rd. Lew. XXI, 19 U
Tytherton rd. Isl. VI, 13 E
ucey rd. Ber. XI, 18 N
Uffington rd. Lam. XXI, 14W
Uffington rd. Wil. V, 4 H
Ufton rd. Hac. VII, 17 H
Ullathorne rd. Wan. XX, 12 W
Ullswater rd. Lam. XXI, 15 V
Ulundi rd. Gre. XVII, 24 P
Ulysses rd. Hd. V, 7 F
Umbria ave. Wan. XIX, 3 T
Undercliff rd. Lew. XVII, 22 R
Underhill rd. Cam. XXI, 18 T
Union gro. Wan. XV, 12 Q
Union rd. Ber. XII, 19 N
Union rd. Cam. XXI, 17 V
Union rd. Isl. VI, 13 F
Union rd. Ley. VIII, 24 F
Union rd. Sou. XI, 16 N
Union rd. W. H. VIII, 25 H
Union rd. Wan. XV, 12 Q
Union st. Sho. VII, I7 I
Union st. Sou. XI, 15 M
Union st. St. M. X, 12 K
Union st. W. H. VIII, 24 I
Union st. Woo. XVIII, 30 O
Unioni st. Ste. XI, 18 K
University st. St. P. X, I2 J
Upcerne rd. Che. XIV, 8 P
Upham Pk. rd. Chiswick IX, 2 N
Upland rd. Cam. XXI, 18 T
Uppeg Woburn pl. St. P. XI, 13 J
Upper Addison gdns. Ken. IX. 6 M
Upper Avenue rd. Hd. VI, 9 H
Upper Baker st. St. M. X, 10J
Upper Bedford pl. Hol. XI, 13 J
Upper Berkeley st. St. M. X, 10 K
Upper Brook st. Wes. X, 11 L
Upper Chapman st. Ste. XII, 19 L
Upper Cheyne rd. Che. XV, 9 O
Upper Clapton rd. Hac. VII, 19 E
Upper Colfe rd. Lew. XXI, 20V
Upper East Smithfield Ste. XI, 18 L
Upper George st. St. M. X, I0 K
Upper Gloucester pl. St. M. X, 10 J
Upper Grange rd. Ber. XVI, 17 O
Upper Grosvenor st. Wes. X, 11 L
Upper Ground st. Sou. XI, 15 L
Upper Holloway sta., Isl. VI, 13 E
Upper Kennington la. Lam. XV. I4 O
Upper Mall Ham. XIV, 4 O
Upper Marsh Lam. XI, I4 N
Upper Marylebone st. St. M. X. 12 K
Upper Montagu st. St. M. X, 12 K
Upper Norwood XXI, 15 X
Upper Park fields Wan. XIV, 4 S
Upper Park pl. St. M. X, 10 J
Upper Park rd. Hd. VI, 10 G
Upper Phillimore gdns. Ken. IX. 7 M
Upper rd. W. H. XIII, 25 I
Upper Richmond rd. Wan. XIV, 4 R
Upper st. Isl. VII, 15 H
Upper Sydenham XXI, 19 W
Upper Sydenham sta. XXI, 18 W
Upper Thames st. City XI, 16 L
Upper Tollington rd. Isl. VII. 14 E
Upper Tootingo rd. Wan. XX, 10 W
Upper Tooting XX, 10 V
Upper Tulse hill Lam. XX, 14 U
Upperton rd. W. H. XIII, 27 J
Upton ave. W. H. VIII, 26 H
Upton la. W. H. VIII, 26 H
Upton Pk. rd. W. H. VIII, 26 H
Upton Pk. sta. W.H. H. 27 I
Upton rd. Woo. XVIII, 31Q
Urswick rd. Hac. VII, 20 G
Usher rd. Pop. VIII, 21 H
Usk rd. Bat. XIV, 8 S
Usk st. B.G. XII, 20 I
Uxbridge rd. Ham. IX, 4 M
Uxbridge Rd. sta. Ham. IX, 5 M
Vale of Health Hd. VI, 9 E
Valentine rd. Hac. VII 20 G
Valetta gro. W. H. VIII, 25 I
Valetta rd. Act. IX, 2M
Vallance rd. B. G. XII, 18 J
Valley rd. Wan. XX, 14 W
Valley rd. Wan. XX, 13X
Vallier's wood Bex. V, 3 I
Valmar rd. Cam. XVI. 16 Q
Vanbrugh hill Gre. XVII, 25 Q
Vanbrugh pk. Gre. XVII, 25 Q
Vanbrugh Pk. rd. Gre. XVII, 25 P
Vanbrugh Pk. rd. East Gre. XVII, 25 P
Vanbrugh Pk. rd. West Gre. XVII, 25 P
Vanbrugh ter. Gre XVII, 25Q
Vancouver rd. Lew. XXII, 21 V
Vanderbilt rd.Wan. XIX, 8 U
Vansittart rd. Wal. VIII, 25 F
Vanston pl. Ful. XIV, 7 P
Vant rd. Wan. XX, 10 X
Varcoe rd. Cam. XVI, 19 O
Vardens rd. Bat. XV, 9 S
Varna rd. Ful. XIV, 6 P
Vassall rd. Lam. XV, I5 P
Vaughan ave. Chisw. IX, 3N
Vaughan rd. Lam. XVI, 15 R
Vaughen rd. W. H. VIII, 25 H
Vauxhall bridge XV, I3 O
Vauxhall Bridge rd. Wes. X, 12 N
Vauxhall park XV, 13 P
Vauxhall st. Lam. XV, 14 G
Vauxhall sta. XV, 13 O
Vauxhall walk Lam. XV, 14 O
Venner rd. Lew. XXI, 19 X
Venue st. Pop. XII, 23 K
Vera rd. Ful. XIV, 6 Q
Vere st. St. M. X, 11 K
Vere st. Wes. XI, I4 K
Vereker rd. Ful. XIV 6 O
Verney rd. Cam. XVI, 19 O
Vernham rd. Woo. XVIII, 30 P
Vernon rd. Ley. VIII, 25 D
Vernon rd. W. H. VIII, 25 H
Vernon rd. Wan. XV, I2 R
Verona st. Bat. XV, 9 Q
Veronica rd.Wan. XX, 11 V
Vespan rd. Ham. IX, 3 M
Vesta rd. Dep. XVI, 20 R
Vestris rd. Lew. XXI, 20V
Vestry rd. Cam. XVI, 17 Q
Viaduct st. B. G. XII, 19 J
Vicar rd. St. P. VI, 11 F
Vicarage gdns. Ken. IX, 7 M
Vicarage la. E. H. XIII, 29 J
Vicarage rd. Bat. XV, 9 Q
Vicarage rd. W. H. VIII, 25 H
Vicarage rd. Wil. V, 2 G
Vicarage rd. Woo. XVIII, 31 O
Vicaragw pk. Woo. XVIII, 31 P
Vicars hill Lew. XVII, 22 S
Viceroy ed. Lam. XV, 13 Q
Victor rd. Wil. V, 4 I
Victoria Dock rd. W. H. XIII, 25 L
Victoria Dock rd. W. H. XXIII, 26 L
Victoria dock W.H. XIII, 26 M
Victoria embankment Wes. XI, 13 M
Victoria gro. Che; XIV, 8 P
Victoria pk. VIII, 21 H
Victoria Pk. rd. Hac. VII, 20 H
Victoria Pk. sq. B. G. XII, I9 I
Victoria Pk. sta. Hac. VIII, 1G
Victoria rd. Act. IX, 2 J
Victoria rd. Bat. XV, 11 P
Victoria rd. Cam. XVI, 18 Q
Victoria rd. Ful. XIV, 8 Q
Victoria rd. Gre. XVII, 26 P
Victoria rd. Hac. VIII, 21 G
Victoria rd. Isl. VI, 14 E
Victoria rd. Isl. VI, 14 G
Victoria rd. Ken. X, 8 N
Victoria rd. Lam. XXI, 16 X
Victoria rd. S. N. VII, 17 F
Victoria rd. St. P. VI, I2 G
Victoria rd. W. H. VIII, 6 G
Victoria rd. Wal. VIII, 24 F
Victoria rd. Wan. XIX, 5 U
Victoria rd. Wan. XV, 11 R
Victoria rd. Wil. V, 6 I
Victoria st. Wes. X, 12 N
Victoria sta. Wes. X, 12 N
Victoria villas Wil. V, 7 H
Victoria. bridge XV, 11 P
Vidal rd. Lam. XV, I3 S
Vienna rd. Ber. XII. 18 M
Viewfield rd. Wan. XIX, 6 T
Viewland rd.Woo. XVIII, 32 P
Villa rd. Lam. XV, 14 R
Villas rd. Woo. XVIII, 31 O
Villiers rd. Wil. V, 4 G
Vincent sq. Wes. X, 12 N
Vincent st. Wes. X, 13 N
Vincent ter. Isl. VII, 15 I
Vine rd. Barnes XIV, 3 R
Vine st. Ber. XI, 17 M
Vineyard Hill rd. Wim. XIX, 7 W
Violet rd. Pop. XII, 22 K
Virginia rd. B. G. XI, 18 J
Voltaire rd. Wan. XV, 12R
Vorley rd. Isl. VI, 12 D
Vulcan rd. Dep. XVI, 21 R
Vulcan rd. Hac. VIII, 22 G
Vyner st. B. G. VII, 19 I
Wabin rd. Lew. XVI, 21S
Waddington rd. W. H. VIII, 24 G
Waddington st. W.H. VIII, 24 G
Wadeson st. B. G. VII 19 I
Wadham gdns. Hd. VI, 10 H
Wadhurst rd. Bat. XV, 12 Q
Waghorn st. Cam. XVI, 18 R
Wakeham st. Hac. VII, 17G
Wakehurst rd. Bat. XX, 10 S
Wakeman rd. Wil. V, 5 I
Walburton rd. Dep. XVI, 20 R
Walcot sq. Lam. XI, I5 N
Waldemar ave. Ful. XIV, 6 Q
Walden st. Ste. XII, 19 K
Waldo rd. Ham. V, 4 I
Waldram rd. Lew. XXI, 19 V
Waldron rd. Wim. XIX, 8V
Waldstock rd. Woo. XVIII, 30 R
Wales Farm rd. Act. IX, 2J
Walford rd. S. N. VII, 17F
Walham Green XIV, 6 P
Walham Green sta. XIV, 7 P
Walham gro. Ful. XIV, 7 P
Walker st. Ste. XII, 22 K
Wall la. Gre. XIII, 25 N
Wall st. Isl. VII, 17 G
Wallace rd. Isl. VII, 16 G
Waller rd. Dep. XVI, 20 Q
Wallis rd. Hac. VIII, 22 G
Walm la. Wil. V, 5 F
Walmer rd. Ken. IX, 5 K
Walmer rd. Woo. XVIII, 31 O
Walnut Tree walk Lam. XI, 14 N
Walpole rd. Dep. XVI, 21 P
Walpole rd. Mit. XX, 9 X
Walrond st. Wan. XX, 11X
Walsingham rd.Hac. VII, 19 E
Walter st. B. G. X11, 29 J
Walterton rd. Pad. IX, 7 J
Walton st. Ken. X, 10 N
Walworth XVI, 15 O
Walworth rd. Sou. XVI, 16 O
Walworth Rd. sta. XVI, 16 O
Wandsworth XIX, 7 S
Wandsworth bridge XIV, 8 R
Wandsworth Bridge rd. Ful. XIV. 7 R
Wandsworth cemetery XX. 8 U
Wandsworth Common sta. XX, 10 U
Wandsworth pk. XIV, 6 S
Wandsworth Place causeway Wan. XIV, 7 S
Wandsworth Prison XX, 9T
Wandsworth rd. Wan. XV, 12 Q
Wandsworth Road sta. XV, 12 R
Wandsworth sta. XIV, 8 S
Wanlip rd. W.H. XIII, 26J
Wansbeck rd. Pop. VIII, 22 H
Wanstead flats VIII, 26 E
Wanstead Pk. sta. VIII, 26 F
Wantage rd. Lew. XXII, 25 T
Wapping XII, 19 M
Wapping sta. Ste. XII, 19 M
Wapping wall Ste. XII, 19 M
Warbeck rd. Ham. IX, 4 M
Warden rd. St. P. VI, 11 G
Wardley st. Wan. XIX, 8 U
Wardo ave. Ful. XIV, 6 Q
Wardour st. Wes. X, 13 L
Warham st. Lam. XV, 15 P

Warlock rd. Pad. IX, 7 J
Warlters rd. Isl. VI, 14 F
Warmington rd. Cam. XXI, 16 T
Warner rd. Cam. XVI, 16 Q
Warner st. Fin. XI, 14 J
Warner st. Isl. VI, 14 G
Warner st. Sou. XI, 16 N
Warple rd. Wan. XIV, 8 S
Warple way Wan. XIV, 8 S
Warple Way, Act. IX, 2M
Warpole rd. Wan. XIV, 5 R
Warren la. Woo. XVIII, 80 O
Warren rd. Ley. VIII, 23 E
Warren st. Fin. VII, 14 I
Warren st. St. P. X, 12 J
Warrender rd. Isl. VI, 12 E
Warriner gdns. Bat. XV, 10 Q
Warrington cres. Pad. X, 8 J
Warton rd. W. H. VIII, 23 H
Warwick cres. Pad. X, 8 K
Warwick gdns. Ken. IX, 7 N
Warwick pl. Pad. X, 8 J
Warwick pl. St. M. X, 9 J
Warwick rd. Hac. VII, 19 D
Warwick rd. Ken. XIV, 7 O
Warwick rd. Pad. X, 8 J
Warwick rd. W. H. VIII, 25 H
Warwick sq. Wes. XV, 12 Q
Warwick st. Dep. XVI, 21 P
Warwick st. Sou. XI, 15 M
Warwick st. Wes. XV, 11 O
Warwick st. Woo. XVIII, 29 O
Wastdale rd. Lew. XXI, 20 U
Water la. W. H. VIII, 25 G
Water la. Lam. XX, 14 S
Waterfall rd. Mit. XX, 9 X
Waterford rd. Ful. XIV, 8 P
Watergate st. Gre. XVII, 22 P
Waterloo bridge Wes. XI, 14 L
Waterloo Junction sta. Lam. XI, 15 M
Waterloo pl. Wes. X, 13 L
Waterloo rd. Lam. XI, 14 M
Waterloo st. Cam. XVI, 16 Q
Waterloo st. Ham. XIV, 4 O
Waterloo sta. Lam. XI, 14 M
Waterloo ter. Isl. VII, 15 H
Waterside Wan. XIV, 8 R
Waterworks river W. H. VIII, 23 H
Watford rd. W. H. XIII, 26 K
Watling st. Bet. XVIII, 34 S
Watling st. City XI, 16 L
Watney st. Ste. XII, 19 L
Watson st. Dep. X VI, 21 P
Watts st. Ste. XII, 19 M
Waudle rd. Wan. XX, 10 V
Waverley rd. Pad. IX, 7 K
Waverton st. Wes. X, 11 L
Wavertree rd. Wan. XX, 13 U
Wayford. st. Bat. XV, 10 R
Weardale rd. Lew. XVII, 24 S
Wearside rd. Lew. XVII, 23 S
Webb st. Bet. XI, 17 N
Webb st. W. H. XIII, 26 J
Webber row Sou. XI, 15 M
Webber st. Lam. XI, 15 M
Webbs rd. Bat. XX, 10 S
Wedderburn rd. Hd. VI, 9 F
Wedmore st. Isl. VI, 13 E
Weech rd. Hd. V, 7 F
Weedington rd. St. P. VI, 11 G
Weigall rd. Woo. XXII, 26 S
Weiss rd. Wan. XIV, 5 R
Welbeck st. St. M. X, 11 K
Welham st. Wan. XX, 11X
Well Hall rd. Woo. XVIII, 28S
Well Hall sta,. XVIII, 28 S
Well rd. Hd. VI, 9 E
Well st. City XI, 16 K
Well st. Hac. VII, 19 H
Well st. Ste. XI, 18 L
Well walk Hd. VI, 9 E
Wellclose sq. Ste. XII, 18 L
Wellesley ave. Ham. IX, 4 N
Wellesley rd. Ley. VIII, 25 D
Wellesley rd. St P. VI, 11 F
Wellfield rd. Wan. XX, 13 W
Welling XVIII, 34 S
Welling sta. XVIII, 33 R
Wellington pl. St. M. VI, 9 I
Wellington rd. Act. IX, 2M
Wellington rd. Bat. XV, 9 O
Wellington rd. Gre. XVII, 26 P
Wellington rd. Hac. VII, 18 F
Wellington rd. Isl. VI, 14 G
Wellington rd. Pop. XII, 22 J
Wellington rd. St. M. VI, 9 I
Wellington rd.Cam. XVI.19 Q
Wellington row B.G. VII, 18 I
Wellington st. Gre. XVII, 22 P
Wellington st. Wes. XI, 14 L
Wellington st. Woo. XVIII, 29 O
Wells pl. Cam. XVI. 17 Q
Wells rd. St. M. VI, 10 I
Wells st. Cam. XVI, 17 P
Wells st. St. M. X, 12 K
Wells st. St. P. XI, 14 J
Wells ter. Isl. VII, 15 D
Wellstead rd. E.H. XIII, 29 J
Welmeadow rd. Lew. XII, 24 T
Welshpool st. Hac. VII, 19H
Weltje ed. Ham. XIV, 4 O
Wemyss rd. Lew. XVII, 25 R
Wendell rd. Ham. IX, 3 M
Wendon st. Pop. VIII, 22 H
Wendover rd. Wil. V, 3 I
Wenlock st. Sho. VII, 16 I
Wenlook rd. Sho. VII, 16 I
Wennington rd. B. G. VIII, 20 I
Wentworth st. Ste. XI, 17 K
Wernbrook rd. Woo. XVIII, 31 P
Werrington st. St. P. VI, 12 I
Werter rd. Wan. XIV, 6 S
Wesga Ferry rd. Pop. XVII, 22 O
West Arbour st. Ste. XII, 20 K
West Brompton sta. XIV, 7 O
West drive Wan. XX, 11 W
West Ella. rd. Wil. V, 2 H
West End ave. Hd. V, 8F
West End La. sta. Hd. V, 7 G
West End or Spaniards rd. Hd. VI, 9 E
West End sta. Hd. V, 7 G
West Ferry rd. XII, 22 M
West Ham la. W.H. VIII, 24 H
West Ham pk. W. H. VIII, 25 H
West Ham sta. XIII, 24 J
West Hampstead sta. V, 8 G
West Heach rd. Hd. V, 8 E
West Hill rd. Wan. XIX, 7 T
West hill St. P. VI, 11 D
West India Dock rd. Pop. XII, 22 L
West India Dock sta. Pop. XII, 22 L
West India docks Pop. XII, 22 M
West Indie Docks pier Pop. XII, 22 M
West Kensington sta. XIV, 6 O
West la. Ber. XII, 19 M
West Norwood XXI, 15 W
West Norwood sta. XXI, 15 W
West rd. W. H. VIII, 25 I
West rd. Wan. XV, 13 S
West row Ken. IX, 6 J
West side Wan. XX, 8 T
West side Wim. XIX, 4 X
West Side, Bat. XV, 10S
West Side, Wan. XX, 11S
West Smithfield City XI, 15 K
West sq. Sou. XI, 15 N
West st. Gre. XVII, 26 O
West st. Ste. XII, 19 J
West st. Wes. XV, 11 O
West wood Bex. XVIII, 32 S
West Wood la. Bex. XVIII, 32S
Westbere rd. Hd. V, 6 F
Westboro rd. Wil. V, 2 G
Westbourne gdns. Pad. X, 8 K
Westbourne gro. Pad. IX, 7 K
Westbourne Pk. cres. Pad. X, 8 K
Westbourne Pk. rd. Pad. IX, 7 K
Westbourne Pk. sta. Pad. IX, 7 K
Westbourne Pk. villas Pad. IX. 7 K
Westbourne rd. Isl. VI, 14 G
Westbourne rd. Lew. XXI, 20 V
Westbourne rd. Pad. X, 8 K
Westbourne st. Wes. XV, 10 O
Westbourne ter. North Pad. X, 8 K
Westbury rd. Wil. V, 2G
Westcombe hill Gre. XVII, 26 P
Westcombe Pk. rd. Gre. XVII, 25 P
Westcombe Pk. sta. XVII, 25 P
Westcote rd. Wan. XX, 12X
Westcroft farm Hen. V, 6 E
Westdale rd. Woo. XVIII, 30 P
Westdown rd. Ley. VIII, 23 F
Western la. Wan. XX, 10 T
Western rd. Lam. XV, 14 R
Westfield college Ha. V, 7 E
Westhorpe st. Wan. XIV, 5 R
Westlands rd.Wan. XX, 12 T
Westminster bridge X, 13 M
Westminster Bridge rd. Lam. XI, 14 M
Westminster Bridge sta. X, 13 M
Westminster Cathedral X, 12N
Westminster st. Cam. XVI, 15 P
Westmoreland rd. Barnes, XIV, 3Q
Westmoreland rd. Pad. IX, 7 K
Westmoreland rd. Sou. XVI, 16 O
Westmoreland st. Wes. XV, 11 O
Weston rd. W. H. VIII, 24 H
Weston st. Bet. XI, 17 N
Weston st. Pop. XII, 22 K
Westover rd. Wan. XX, 8 T
Westow hill Lam. XXI, 17 X
Westside London fields Hac. VII, 19 H
Westville rd. Ham. IX, 3 M
Westwick gdns. Ham. IX, 3 M
Westwood pk. Lew. XXI, 19 U
Westwood rd. Lew. XXI 19 X
Westwood st.W.H. XXI, 26 M
Wetherby gdns. Ken. XIV, 8 O
Wetherell rd. Hac. VIII, 20 H
Wexford rd. Bat. XX, 10 U
Weymouth st. St. M. X, 11 K
Weymouth ter. Sho. VII, 18 I
Whalebone la. W. H. VIII, 24 H
Wharf rd. Ham. IX, 5 L
Wharf rd. Pop. XVII, 23 O
Wharf rd. Sho. VII, 16 I
Wharf rd. St. P. VI, 13 I
Wharf rd. Wan. XIV, 7 S
Wharf rd. Wil. V, 2 I
Wharfdale rd. Isl. VI, 14 I
Wharton rd. Ham. IX, 6 M
Wharton st. Fin. XI, 14 J
Whateley rd. Cam. XXI, 17 T
Whatmans rd.Lew. XXI, 20 U
Wheatsheaf la. Lam. XV, 13 Q
Whellock rd. Act. IX, 2 M
Whistler rd. Isl. VII, 15 F
Whitston st. Sho. VII, 18 I
Whitbread rd. Lew. XVI, 21S
Whitburn rd. Lew. XVII, 23 S
Whitcomb st. Wes. X, 13 L
White hart la. Woo. XVIII, 32 O
White Hart. st. Lam. XV, 15 O
White Horse la. Ste. XII, 20 K
White Horse st. Ste. XII, 20 K
White Lion st. Fin. VIII, 14 I
White Lion st. Ste. XI, 17 K
White Post la. Pop . VIII, 22 G
White's row Ste. XI. 17 K
Whitechapel High st. Ste. XI, 18 K
Whitechapel rd. Ste. XII, 19K
Whitechapel sta.Ste. XII, 19 K
Whitecross st. Fin. XI, 16 J
Whitefoot la.Lew. XXII, 24W
Whitefriars st. City XI, 15 L
Whitehall Pl. Wes. X, 13 M
Whitehall Wes. X, 13 M
Whitehead s gro. Che. XV, 10 O
Whiteley rd. Lam. XXI, 10 X
Whitethorn st. Pop. XII, 22 K
Whitmore rd. Sho. VII, 17 H
Whitdlingstall rd. Ful. XIV, 6 Q
Whitwell rd.W.H. XIII, 25 J
Whitworth rd. Woo. XVIII, 29 Q
Whorlton rd. Cam. XVI, 18 R
Whyteville rd. W. H. VIII, 26 G
Wick la. Pop. VIII, 22 H
Wick rd. Hac. VIII, 20 G
Wick's la. Bat. XV, 11R
Wickersley rd. Bat. XV, 11 R
Wickham la. Bex. XVIII, 33R
Wickham la. Woo. XVIII, 33 P
Wickham rd. Dep. XVI, 21 R
Widley rd. Pad. X, 7 J
Wigmore st. St. M. X, 11 K
Wiidash rd. Cam. XVI, 17 R
Wilberforce rd. S. N. VII, 15 E
Wilcox rd. Lam. XV, 13 P
Wildfell rd. Lew. XXII, 22 U
Wilfred at. Wes. X, 12 N
Wilkes st. Ste. XI, 18 K
Wilkin st. St. P. VI, 11G
Willes rd. St. P. VI, 11 G
Willesden cemetery V, 3 G
Willesden Cottage hospital, V, 4 H
Willesden Green sta. V, 5 G
Willesden Isolation hospital V, 2 F
Willesden Junction sta. V, 3 I
Willesden la. V, 5 G
Willesden paddocks Wil. V, 4 D
William st. Ful. IX, 6 N
William st. Isl. VII, 16 I
William st. W. H. VIII, 24 H
William st. Woo. XVIII, 29 O
Willington rd. Lam. XV, 13 R
Willis st. Pop. XII, 23 L
Willoughby rd. Hd. VI, 9 F
Willow rd. Hd. VI, 9 F
Willow st. Bet. XI, 17 N
Willow st. Wes. X, 12 N
Willow walk Bet. IX, 17 N
Willow walk Lew. XXI, 19 W
Wilmer gdns. Sho. VII, 17 I
Wilmot pl. St. P. VI, 12 G
Wilmot rd. Ley. VIII, 23 E
Wilmot st. B.G. XII, 19 J
Wilmount st. Woo. XVIII, 30 O
Wilna rd. Wan. XIX, 8 U
Wilsham st. Ken. IX, 6L
Wilson ave. E. H. XIII, 27 J
Wilson rd. Cam. XVI, 17 O
Wilson st. Bat. XIV, 8 R
Wilson st. Sho. IX, 17 K
Wilton cres. Wes. X, 11 M
Wilton pl. Wes. X, 11 M
Wilton rd. Hac. VII, 18 G
Wilton rd. Ham. IX, 3 M
Wilton rd. Wes. X, 12 N
Wilton rd.Mit. XX, 9 X
Wilton sq. Isl. VII, 16 H
Wilton st. W. H. XIII, 28 M
Wilton st. Wes. X, 11 N
Wiltshire rd. Lam. XV, 14 R
Wimbledon com. XIX, 3 W
Wimbledon Hill rd. XIX, 6 X
Wimbledon Pk. rd. XIX, 7 T
Wimbledon Pk. side X IX, 5 W
Wimbledon Pk. sta. X I X, 7 W
Wimbledon rd. Wan. XX, 8W
Wimbledon sta. XIX, 6 X
Wimbourn st. Sho. VII, 16 I
Wimpole st. St. M. X, 11 K
Winchelsea rd. Wal. VIII, 25 F
Winchelsea rd. Wil. V, 2 H
Winchendon rd. Ful. XIV, 6 P
Winchester eve. Wil. V, 6 H
Winchester rd. Hd. VI, 9 H
Windemere ave. Wil. V, 6H
Windmill la. Dep. XVI, 21 O
Windmill la. W. H. VIII, 24 G
Windmill rd. Wan. XX, 9 T
Windmill rd. Wim. XIX, 4 V
Windmill st. Lam. XI, 15 M
Windmill st. St. P. X, 12 K
Windsor rd. Cam. XVI, 16R
Windsor rd. Hac. VIII, 22 G .
Windsor rd. Isl. VI, 14 E
Windsor rd. Lam. XXI, 15 W
Windsor rd. Ley. VIII, 23 E
Windsor rd. W. H. VIII, 26 G
Windsor rd. Wil. V, 4 G
Windsor st. Sho. VII, 16 I
Windsor st. Wan. XIV, 5 R
Windsor ter. E. H. XIII, 30 K
Windsor ter. Hd. VI, 9 F
Windus rd. Hac. VII, 18D
Winfrith rd. Wan. XIX, 8 U
Wingate rd. Ham. IX, 4 M
Wingfield rd. W. H. VIII, 24 F
Wingford rd. Wan. XX, 13 T
Winifred st. Woo. XIII, 29 M
Winn rd. Lew. XXII, 26 U
Winsham st. Bat, XX, 10 T
Winslade rd. Hac. VII, 19 E
Winslow rd. Ful. XIV, 5O
Winstanley rd. Bat. XV, 9 Q
Winston rd. S. N. VII, 17 F
Winterbrook rd. Cam. XXI, 16 T
Winterwell rd. Lam. XX, 13 S
Winton rd. W.H. XIII, 27L
Wirtemberg st. Wan. XV, 12 R
Wist Bria rd. Lew. XVII, 23S
Wiverton rd. Bec. XXI, 19 X
Wix's la. Bat. XV, 11 R
Woburn pl. Hol. XI, 13 J
Woburn sq. Hol. XI, 13 J
Wold rd. Hac. VII, 18 E
Wolfington rd. Lam. XXI, 15 W
Wolseley ave. Wim. XIX, 7V
Wolsely st. Ber. XI, 18M
Wolsey ave. E. H. XIII, 29 J
Wolsey rd. Isl. VII, 17 G
Wontner rd. Wan. XX, 10 V
Wood la. Ham. IX, 5 L
Wood lane sta. Ham. IX, 5L
Wood st. City XI, 16 K
Wood st. Wes. X, 13 N
Wood st. Woo. XVIII, 28 O
Woodbastwick rd. Bec. XXI, 20 X
Woodboro' rd. Wan. XIV, 4 R
Woodchurch rd. Hd. V, 7 H
Woodcorce pl. Lam. XXI, 15 W
Woodfield ave. Wan. XX, 12 Y
Woodfield cres. Pad. IX, 7 J
Woodfield rd. Pad. IX, 7 J
Woodford rd. W. H. VIIE 26 F
Woodgate st. Bat. XV, 13 P
Woodgrange rd. W. H. VIII, 26 G
Woodhay's rd. Wim. XIX. 4 X
Woodhouse rd.Wal. VIII, 25 E
Woodhurst rd. Woo. XVIII, 33 P
Woodland hill Lam. XXI, 17 X
Woodland rd. Lam. XXI, 17 X
Woodland ter.Gre. XVIII, 28 O
Woodlands Pk. rd. Gre. XVII, 24 P
Woodlands rd. Barnes XIV, 3 R
Woodlands rd. Wan. XX, 11W
Woodlands Wan. XX. 11 W
Woodlands, The. Lew. XXII, 24 U
Woodlea rd. S. N. VII, 17 E
Woodpecker rd. Dep. XVI, 21 P
Woodside rd. W.H. XIII, 27K
Woodside Wim. XIX, 6 X
Woodsome rd. St. P. IV, 11 E
Woodstock rd. Act. IX, 2 N
Woodstock rd. Ham. IX, 5 M
Woodstock rd. Pop. XII, 23 L
Woodstock st. W.H. XIII, 25 K
Woodthorpe rd. Wan. XIV, 5 S
Woodville rd. Gre. XVII, 26 Q
Woodville rd. Isl. VII, 17 G
Woodwarde rd. Cam. XXI, 17 T
Woolneigh st. Ful. XIV, 8 Q
Woolstone rd. Lew. XXII, 21 V
Woolwich cemetery Woo. XVIII, 32 Q
Woolwich Common rd. Woo. XVIII, 29 Q
Woolwich common Woo. XVIII, 29 P
Woolwich rd. Gre. XVII, 26 O
Woolwich rd. Woo. XVIII, 28 S
Worcester gdns. Bat. XV, 10S
Worfield st. Bat. XV, 10 P
Worlingham rd. Cam. XVI, 18 R
Wormholt rd. Ham. IX, 3L
Wormwood Scrubbs sta. Ham. IX, 4 K
Wornington rd. Ken. IX, 6 J
Woronzow rd. St. M. VI, 9 H
Worple rd. Wim. XIX, 6 X
Worship st. Sho. XI, 17 J
Worsley rd. Hd. VI, 9 F
Worsley rd. Wal. VIII, 25 F
Wotton rd. Dep. XVI, 21 P
Wragby rd. Wal. VIII, 25 F
Wray cres. Isl. VI, 14 D
Wrentham Ave. Wil. V, 5 H
Wright's rd. Pop. VIII, 21 I
Wrotham rd. St. P. VI, 12 H
Wrottesley rd. Wil. V, 4I
Wrottesley rd. Woo. XVIII, 30 P
Wroughton rd. Bat. XX, 10 T
Wyatt rd. Isl. VII, 16 E
Wyatt rd. W. H, VIII, 26 H
Wych st. Wes. XI, 14 L
Wycliff rd. Bat., XV, 11 R
Wycliffe rd. W. H. VIII, 23 G
Wycliffe rd. Wim. XIX, 8 X
Wye st. Bat. XV, 9 Q
Wyfold rd. Ful. XIV, 6 P
Wyke rd. Pop. VIII, 22 H
Wymering rd. Pad. IX, 7 J
Wymond st. Wan. XIV, 5 R
Wyndham cres. Isl. VI, 12 E
Wyndham rd. Cam. XVI, 15 P
Wynell rd. Lew. XXI, 20 V
Wynford rd. Isl. VI, 14 I
Wynyatt st. Fin. XI, 15 I
Wyvil rd. Lam. XV, 13 O
Yalding rd. Ber. XI, 18 N
Yeldham rd. Ham. XIV, 5 O
Yelverton rd. Bat. XV, 9 Q
Yeovil st. Bat. XV, 12Q
Yerbury rd. Isl. VI, 13 E
Yewfiled rd. Wil. V, 3G
Yonge pk. Isl. VII, 14 E
York pl. Bat. XIV, 9 R
York pl. St. M. X, 10 K
York rd. Fin. XI, 16 J
York rd. Isl. VI, 13 H
York rd. Lam. XI, 14 M
York rd. Lam. XXI, 15 V
York rd. St. P. VI, 12 E
York rd. sta. St. P. VI, 13 I
York rd. Wan. XIV, 8 S
York rd. Wim. X IX, 8 X
York st. Lam. XI, 14 M
York st. Sou. XVI, 16 O
York st. St. M. X, 10 K
York st. Wes. X, 12 L
York St. Wes. X, 12 N
Yorung st. W. H. XIII, 26 L
Yukon rd. Wan. XX, 11 T
Zampa. rd. Dep. XVI, 19 O
Zetland st. Pop. XII, 23 K
Zoological gdns. St. M. VI, 11 I