

Ce classique scénario court et linéaire pour l'Appel de Cthulhu est destiné à un groupe de joueurs débutants habitant dans la région d'Arkham. Le supplément "Les Mystères d'Arkham" est vivement conseillé. La mention emplacement xx es MA se réfère aux descriptifs de ce supplément (Version Descartes ou Sans Détour).

Pour faciliter la préparation de débutants, le texte, volontairement court et direct, est complété par quelques conseils.

L'inspiration évidente est bien évidemment la nouvelle "les Chiens de Tindalos" de Franck Belknap Long. Je vous conseille donc vivement la lecture de cette histoire.

## Arkham, 23 janvier 1927 vers 18h

Tout commence par une sombre soirée comme en réserve Arkham au plus profond de l'hiver. La brume se répand dans Armitage street que les investigateurs sont en train de remonter. Ils viennent de passer la caserne des pompiers lors qu'ils entendent des bruits de verre brisé dans Fish Street. Ils ont à peine de le temps de se retourner qu'un homme dont ils aperçoivent le visage bouscule l'un d'eux avant de reprendre précipitamment sa course.

Tout s'est passé très vite et les investigateurs n'ont pas le temps de prendre l'initiative.

En observant d'un peu plus près, il constate que le local situé à proximité, un tatoueur, présente une porte ouverte dont la fenêtre a été brisée...

A l'intérieur de ce bâtiment en piteux état, gît dans son sang un asiatique (PIN LIOU, emplacement 238 des MA).

Au bout d'un certain temps, la police, avertie par les voisins ou à l'initiative des investigateurs, arrivera. Le policier prend la déposition des investigateurs et leur demande de se présenter à l'inspecteur Harden le lendemain matin. La presse est déjà sur les lieux.

## Arkham, 24 janvier

Les PJs se réveillent et, comme à leur habitude, vont récupérer l'Arkham Advertiser qui a été déposé sur leur palier.

Ils seront alors attirés par l'un des entrefilets de ce dernier : Pin Liou a été agressé dans sa boutique et a été transporté à l'hôpital d'Arkham (aide n°1).

La lecture des propos inquiétants du commerçant asiatique devraient intriguer les investigateurs et les décider à mener leur petite enquête, d'autant qu'ils sont attendus au commissariat...

## Commissariat, 302 Armitage Street (232 des MA)

La rencontre avec l'inspecteur Luther Harden est assez rapide, il demande aux investigateurs leur version des faits et confirme les éléments mentionnés dans le journal, pestant contre les éléments communiqués par le journaliste et les

informations facilement données par certains de ses collègues en l'échange d'un Liao. nécessaires à la fabrication de la drogue billet.

### ***Vous sentez que vos investigateurs n'accrochent pas ?***

*L'inspecteur Harden précise que Pin Liou a indiqué qu'il souhaitait remercier les investigateurs pour leur aide. Il leur indique le numéro de la chambre d'hôpital.*

### **A l'hôpital Sainte Marie (61 des MA)**

Une visite à Pin Liou va permettre de recueillir les renseignements suivants :

- Il n'a pas vu l'agresseur lors de cette soirée, il faisait trop sombre.
- Une personne lui avait demandé ces ingrédients un peu particuliers une semaine plus tôt. En effet, même si ce dernier ne l'avouera pas aux forces de l'Ordre, Pin Liou est réputé dans certains milieux pour ses compétences en pharmacologie, tout particulièrement l'Opium. Mais ce que l'homme lui demandé était tout autre. En effet, ces produits une fois assemblés permettent la création d'une drogue particulière, la drogue Liao (aide n°2) . Il a préféré refuser. Ce dernier lui a déclaré en avoir besoin pour terminer son nouveau livre s'intéressant une nouvelle fois aux sciences occultes. Il peut décrire assez précisément l'individu et la description correspond à l'homme qui a bousculé les investigateurs hier soir.

### ***Vous sentez que vos investigateurs n'accrochent pas ?***

*Comme mentionné auparavant, Pin Liou n'a pas pu indiquer certains éléments aux forces de l'Ordre. si vous sentez que les investigateurs hésitent à se lancer sur l'enquête, ce dernier pourrait les solliciter pour éclaircir ce vol de manière plus discrète.*

### **La boutique de Pin Liou**

Une visite à la boutique de Pin Liou n'apportera pas de renseignements complémentaires à part la confirmation de la disparition des composants

### **Maintenant ?**

La description de l'individu et le fait de connaître sa profession d'écrivain devraient pousser les investigateurs à faire des recherches soit en bibliothèque, soit en librairie.

### **Recherche en bibliothèque ou en librairie**

Quelques recherches (jet de Bibliothèque) devraient permettre de retrouver l'identité de l'individu en question. A la bibliothèque, on trouvera un vieil article de presse de la Gazette illustré d'une photo de l'homme décrit par Pin Liou et rencontré par les investigateurs. L'entrefilet rend compte de la sortie de son précédent livre "Mythes et sorcellerie dans la région d'Arkham". Ce livre peut alors être facilement trouvé dans les rayonnages.

Dans les librairies, il faudra un jet de Chance pour que le vendeur puisse identifier la personne.

### ***Pendant les parties de test***

*Des investigateurs plus aguerris sont directement allés à la bibliothèque du Miskatonic. En discutant avec le professeur Armitage, ce dernier a fait le lien entre la description réalisée par les investigateurs et un homme venu consulter un grimoire il y a quelques semaines. En consultant son carnet, il peut leur communiquer le nom.*

Quoi qu'il en soit, il s'agit d'un écrivain appelé Chris Jackson, habitant 267 E Church Street .

### **267 Church Street (456 des MA)**

L'appartement se situe au deuxième étage.

La porte est fermée. A l'intérieur, les personnages seront assaillis par une forte odeur provenant du salon.

A l'intérieur de cette pièce, ils trouveront le cadavre d'un homme. Il est allongé sur le dos, complètement nu, la poitrine et les bras recouverts d'un pus bleuâtre. La tête repose, grotesque, sur la poitrine. Elle a été totalement séparée du corps et les traits en sont distordus. Le

plus étrange est la totale absence de la expérience unique. Il leur explique moindre goutte de sang (SAN 1/1D6) qu'après le vol des ingrédients commis

Une autre chose frappera les personnages : les différents angles de la pièce ont commencé à être grossièrement arrondis à l'aide de plâtre ! Le plâtre, pas encore sec, s'est décollé à certains endroits.

Un TOC permettra de découvrir les fragments d'un journal (aide n°3), un pilon et un mortier.

Le texte devrait faire comprendre aux investigateurs qu'une deuxième personne est en danger et qu'ils sont sa seule chance de survie. Une deuxième piste s'ouvre donc à eux, mais comment l'exploiter ?

Les investigateurs doivent trouver d'autres indices. Ils ont déjà un prénom et un jet de Bibliothèque leur permettra de trouver une photo dans le bureau de Chris Jackson. Elle représente deux personnes dans un appartement qui posent devant une fenêtre. Un jet de TOC permettra de remarquer un détail dans l'arrière-plan vu par la fenêtre : on y aperçoit la bibliothèque de l'université Miskatonic.

A l'arrière de la photo sont inscrits quelques mots "Harry et moi, janvier 1925"...

En allant à l'université Miskatonic et en réussissant à bien s'orienter par rapport à la photo, il devient évident que l'endroit d'où a été pris la photo correspond à la résidence universitaire !

### **Vous sentez que vos investigateurs n'accrochent pas ?**

*Pour quoi aller sauver Harry ? Si vos investigateurs ne se lancent pas par eux même... Laissez passer la nuit, un cauchemar les réveille et indiquez leur qu'ils ont l'impression que de la brume sort d'un angle de la pièce... C'est le fruit de leur imagination secouée par une éprouvante journée, mais ne dites rien... C'est bien mieux qu'ils se croient désormais poursuivis !*

### **Résidence universitaire (621 des MA)**

Une rapide enquête permet, grâce à la photo, d'apprendre que l'homme prénommé Harry est Harry Banfloyd, un professeur d'Archéologie de l'université Miskatonic d'Arkham (aide n°4).

Le rencontrer n'a rien de très difficile. Malgré une fin de nuit emplies de rêves abominables, il ne semble pas conscient du danger qu'il encourt (il ignore que Jackson est mort!). Une rapide présentation de la situation l'affole littéralement et il demande l'aide des investigateurs pour se protéger contre la créature qui a tué son ami.

Il précise immédiatement que cette idée d'expériences temporelles venait de son ami. Il n'est pas parvenu à le dissuader de commettre le forfait chez Pin Liou. Il se rappelle parfaitement les propos enflammés de son ami au sujet de cette

expérience unique. Il leur explique qu'après le vol des ingrédients commis par Chris, ils ont fabriqué la drogue nécessaire à parcourir le temps. Mais ensuite, c'est le trou noir. Il se rappelle l'un, voire plusieurs d'entre eux. Il ne leur reste désormais qu'à se préparer à l'arrivée de la créature.

Comme le propose le professeur Armitage, si les investigateurs n'y pensent pas, pourquoi ne pas trouver un endroit discret pour ne pas éveiller l'attention (une maison perdue au fond des bois ferait parfaitement l'affaire) ?

Rester à préparer une seule arme grâce au sortilège, du fait du temps imparti.

### **Ce qu'Harry ne sait plus**

*Par chance (?), Harry a oublié l'expérience vécue au cours de cette nuit suite à un choc lié à la folie passagère vécue ! Une séance d'hypnose pourrait l'aider à revivre cette expérience traumatisante. Reprenez les éléments du journal de Jackson et complétez par des éléments de la nouvelle « les chiens de Tindalos ».*

A ce stade de l'enquête, le journal de Chris Jackson donne une autre piste grâce au grimoire mentionné.

Si on lui demande, Harry peut s'arranger pour leur fournir un accès total à la bibliothèque de l'université en passant par les professeurs Morgan et Armitage (cf. page 64 et 66 des MA). Ces deux personnages ont déjà été confrontés au Mythe (en fonction de votre époque de jeu) et seront donc d'une aide précieuse pour vos joueurs (cf. la nouvelle "L'Abomination de Dunwich").

Armitage pourra d'ailleurs confirmer qu'il y a quelques semaines Chris Jackson est venu consulté l'ouvrage.

### **Préparation de la confrontation**

L'étude des ouvrages de l'université permettra d'identifier la créature en cause comme « un chien d'au delà du temps et de l'espace, errant sur les terres de Tindalos ». Avec l'aide des professeurs, le temps leur manquant, la lecture d'un grimoire, "Les Cultes Innommables", va permettre d'en savoir plus sur les Chiens de Tindalos et leur résistance aux armes physiques: les investigateurs pourront y apprendre le sort "Bénir une lame", très utile pour avoir une chance de s'en sortir.

L'approche de cette partie (lecture rapide de grimoire, sortilège et création d'un objet magique) pourrait heurter les plus puristes. Ils ont raison. Pour éviter la transformation en « killer monster » des investigateurs, limitez à une seule arme pour tout le groupe. Le temps est compté ! Et pourquoi, du fait de la précipitation, ne pas faire en sorte que l'arme soit détruite à l'issue de la confrontation ?

Ils doivent être dès cet instant tout à fait conscients qu'une confrontation avec une telle créature risque d'être mortelle pour l'un, voire plusieurs d'entre eux.

Il ne leur reste désormais qu'à se préparer à l'arrivée de la créature.

Comme le propose le professeur Armitage, si les investigateurs n'y pensent pas, pourquoi ne pas trouver un endroit discret pour ne pas éveiller l'attention (une maison perdue au fond des bois ferait parfaitement l'affaire) ?

Rester à préparer une seule arme grâce au sortilège, du fait du temps imparti.

### **Note finale**

*Dès qu'ils sont prêts, mettez en place une scène finale épique où l'on pourra craindre la mort de certains investigateurs. Jouez sur l'ambiance, les couleurs, la brume qui sortira des angles*

Pour les caractéristiques du chien de Tindalos : voir le livre de règles ou la Toc Cyclopédie.