

Le problème souvent rencontré dans la constitution d'un groupe est de trouver la situation qui promettra de les faire se rencontrer de manière relativement naturelle. Ce scénario devrait vous y aider.

Synopsis du scénario

Ce scénario est prévu pour constituer un groupe d'investigateurs et vous permettra d'initier les joueurs au monde merveilleux de l'Appel de Cthulhu. Les PJ devront mener une enquête sur un professeur d'égyptologie (O'Connelly) de l'université de Boston qui est possédé par l'esprit d'un prêtre égyptien.

Voici le calendrier des événements:

- ❖ Mars 1921 : le professeur O'Connelly part pour l'Égypte pour faire des fouilles dans la vallée des rois sur une pyramide nouvellement mise au jour.
- ❖ 20 Juin 1921 : dîner de charité où les PJ rencontrent pour la première fois le professeur St Jones. Voir Acte 1 - scène 1.
- ❖ Juillet 1921 : il rentre à Boston après une campagne de fouilles très fructueuse. Il rapporte un ensemble de vaisselle, sarcophage et bijoux typiquement égyptiens. Il ramène aussi une statuette, en ébène, représentant une monstruosité poulpique, qui semble beaucoup plus ancienne que l'Égypte. Le professeur la trouve monstrueuse et attirante.
- ❖ 3 Septembre 1921 : le professeur O'Connelly présente une exposition de son expédition en Égypte, à l'université de Boston. La statuette contient en fait l'esprit d'un ancien prêtre égyptien, adorateur de Cthulhu qui veut reprendre vie. La statuette commence à prendre possession de l'esprit du professeur.
- Rencontre entre les PJ et le professeur O'Connelly. Voir l'acte 1 - scène 2.
- ❖ 10 Septembre 1921 : un premier assassinat sanglant à lieu sur le campus de l'université. Le corps d'un étudiant d'origine haïtienne est retrouvé avec une expression horrible sur le visage, ni coup ni marque ne sont visibles. Les journaux parlent de rite vaudou, ce qui bien sûr est faux. Le professeur O'Connelly assure difficilement ses cours et commence à essayer de faire revenir à la vie le prêtre prisonnier de la statuette.
- ❖ 16 septembre 1921 : une jeune femme de ménage de l'université disparaît sans laisser de traces. Les journaux parleront de cela sous la forme d'un

dossier sur la vie amoureuse des citadins. Le professeur O'Connelly n'arrive toujours pas à faire renaître l'esprit du prêtre dans le corps de la jeune femme. Il enterre le cadavre de la jeune fille dans la cave de sa maison.

- ❖ 19 septembre 1921 : le prêtre invoque 2 goules afin de donner un coup de main au professeur. Lors de cette invocation, le professeur recouvre un peu de son esprit, découvre avec horreur ce qui se passe et fait envoyer à Stephen St Jones (un ami et professeur de littérature anglaise) une lettre dans laquelle il explique ce qui se passe, pas tout bien sûr. Mais juste pour mettre les PJ sur les traces de ce qui se passe...
- ❖ 20 septembre 1921 : le prêtre ayant réussi à reprendre le contrôle de l'esprit du professeur O'Connelly, il lui fait envoyer un télégramme dans lequel il dit que tout va bien, que la lettre que Stephen St Jones a reçu n'est que fabulation et délire fiévreux.
- St Jones prévient les PJ en leur demandant de mener une enquête discrète. Voir l'Acte 2.
- ❖ 20 septembre 1921 dans la soirée : le professeur O'Connelly enlève un de ses élèves à la sortie d'un cours. Le prêtre réussit à reprendre vie dans le corps du jeune étudiant. Aussitôt, il fait déchiqueter le professeur par ses goules et part aussitôt pour l'Égypte. Les goules resteront dans la maison du professeur, une petite surprise pour les PJ.
- Dans la maison, ils trouveront des traces d'un sacrifice, des traces cabalistiques égyptiens, et une réservation pour un billet de bateau Boston - Le Caire, ainsi qu'un journal du professeur écrit en Égypte et relatant de croyances autochtones sur la statuette et l'esprit qui l'habite. Ils devraient normalement décider de partir pour l'Égypte afin de détruire le prêtre réincarné. Voir le scénario « Sur la piste égyptienne ».

Acte 1 : Rencontre des joueurs

Dans ce premier acte, les PJ vont se rendre à une soirée de charité à Boston, organisée pour les orphelins de la ville, au Hilton's le 20 juin 1921 puis à une exposition sur une expédition en Égypte.

Scène 1 : la soirée de charité

Chaque PJ devra avoir une bonne raison de s'y rendre. Pour les gens d'un

milieu social élevé, c'est l'occasion de rencontrer des gens de leur milieu et faire voir aux autres leurs générosités. Pour les PJ de classe moins aisée, les raisons seront d'ordre plus professionnelles : un journaliste voudra couvrir la soirée, un professeur d'Université sera là pour essayer de défendre ses recherches, un artiste cherchera un mécène, un antiquaire sera là pour trouver des clients, etc. Bref chaque personne a une bonne raison de se trouver à cette soirée. En cherchant un peu cela ne devrait pas être trop difficile.

Comme les choses sont bien faites, les PJ seront assis à la même table, en compagnie de quelques autres personnalités, dont le professeur Stephen St Jones, spécialiste de littérature anglaise, à l'université de Boston.

Le professeur Stephen St Jones

Le professeur Stephen St Jones est né en 1886 à New-York, après des études littéraires, il a trouvé une place au sein de l'université de Boston, comme professeur de littérature. C'est un bon vivant et un esprit vif. Il aime la campagne, le tir à la carabine, monter à cheval et lire. C'est un homme très cultivé. Il n'aime pas les communistes, les araignées et prendre le bateau. Il mesure 1m75 pour environ 85 kg. Il devra paraître sympathique au PJ et lier avec eux une certaine amitié. Ce PNJ est irréprochable et une enquête sur lui n'apportera pas grand chose au PJ.

Cette soirée est l'occasion pour vous et vos joueurs de faire du roleplaying intensif et d'épaissir les personnages du futur groupe d'investigateurs. La situation est parfaite, vos joueurs sont tous assis à une table, dans une bonne soirée, le ventre plein, profitez-en. Utilisez le professeur St Jones pour animer les débats. C'est un personnage curieux et il aimera sûrement connaître les PJ. Pour le roleplaying, n'hésitez pas à sortir quelques bières et quelques bonnes petites choses à manger.

En tant que Gardien, c'est l'occasion d'asticoter vos joueurs pour leur faire développer leur PJ. Ainsi, demandez (par l'intermédiaire de St Jones) d'où viennent les PJ, ce qu'ils font dans la vie, quels sont leurs hobbies, leurs peurs, leur vision de l'avenir... bref soyez imaginatif et roleplaying !

À la fin de la soirée, les PJ devraient se connaître mieux et avoir noués des liens. Le professeur St Jones va même jusqu'à leur dire qu'il a passé une excellente soirée, en très bonne compagnie. Il propose d'ailleurs que tout le monde



se retrouve lors d'une occasion quelconque.

Scène 2 : L'exposition

Vers la fin du mois d'août chaque PJ reçoit de la part du professeur St Jones, un télégramme les invitant à la soirée d'inauguration de l'exposition retraçant l'épopée de l'expédition O'Connelly, en Egypte. Donnez aux joueurs l'aide de jeu numéro 1. Si les joueurs ont l'idée de faire une recherche dans les journaux sur l'expédition avant de se rendre à la soirée => aide de jeu numéro 1.

Chaque PJ sera accueilli par le professeur St Jones, qui dira à tous qu'il est très heureux de les revoir. Il sera également très fier de son amitié avec le professeur O'Connelly. D'ailleurs, il présentera les PJ au professeur. L'exposition est de toute beauté. Sous les yeux des PJ, se trouve exposer tout ce que le professeur O'Connelly a ramené de son aventure en Egypte : des bijoux, des ustensiles de cuisine, des urnes en or et le clou de ses trouvailles : un sarcophage. Tout est présent sauf la statuette, qui opère déjà une emprise trop importante pour qu'elle soit exposée. Si un PJ réussit un jet en égyptologie ou en Histoire, il confirmera l'importance des trouvailles. L'assistance venue à cette inauguration est composée d'étudiants, de professeurs, de journalistes venus couvrir l'événement et de curieux. L'ambiance est feutrée et chaleureuse.

Le professeur Daniel O'Connelly

Le professeur O'Connelly est né en 1878 dans un petit village de la banlieue de Chicago. C'est un homme passionné par tout ce qui touche à l'Egypte et aux pharaons. C'est un homme qui fait référence dans son domaine. Chaque écrit qu'il publie est étudié dans la plupart des universités américaines et européennes. C'est un esprit agile qui semble avoir réponse à tout. Physiquement, il est grand et mince, habillé tristement et sans fioritures. Son visage est long et relativement creux. Son regard est vif. Lors de l'exposition avec les PJ il semble inquiet et tendu et regarde vivement derrière lui de temps en temps. Un jet en Psychologie réussit permettra de s'en rendre compte.

Cette exposition et la rencontre avec le professeur O'Connelly devrait les intriguer, notamment à cause du comportement du professeur, même si cela s'explique facilement par la tension liée à l'exposition. Si les PJ tentent de lier contact avec O'Connelly, celui-ci sera aimable mais sans plus. Si les joueurs deviennent trop pressants, le professeur trouvera la moindre occasion pour fausser compagnie aux investigateurs. Il ne devra rien se passer au cours de l'expo-

sition et à la fin le professeur Stephen St Jones dira que c'était une merveilleuse exposition et qu'il a trouvé son ami O'Connelly un peu stressé par la gloire.

A la suite de l'exposition, les PJ mènent une enquête sur le professeur O'Connelly, ils trouveront que son comportement est étrange (il n'assure pas tous ses cours, semble nerveux). Il est possible aussi que les PJ tombent sur les articles de presse relatant le mort du 10 septembre et sur la disparition de la jeune femme de ménage (16 septembre). Mais quoiqu'il arrive les PJ ne devraient pas intervenir physiquement pour empêcher quoique ce soit. S'ils deviennent trop pressants faites intervenir la police alors qu'ils sont sur un lieu privé (maison du professeur ou Université par exemple).

Acte 2 : enquête & révélation

Dans cet acte, les PJ vont apprendre beaucoup de chose sur les agissements du professeur O'Connelly et cela pourrait s'avérer dramatique pour leur santé mentale.

Scène 1 : courrier et enquête

Le 20 septembre vers midi, les PJ reçoivent tous un coup de téléphone de la part du professeur Stephen St Jones. Celui-ci semble inquiet et demande aux PJ de les rejoindre chez lui après déjeuner. Une fois, les PJ rassemblés chez lui, St Jones leur fait voir la lettre qu'il a reçu en début de matinée, par « courrier ». Donnez aux PJ l'aide de jeu numéro 3. Ce courrier affole St Jones et devrait mettre la puce à l'oreille des PJ. St Jones demande aux PJ de mener une enquête et d'essayer de voir comment se porte le professeur.

Au moment où les PJ s'apprêtent à repartir, un nouveau télégramme arrive, donnez aux PJ l'aide de jeu numéro 4.

A ce moment, les PJ devraient être soupçonneux vis-à-vis du professeur O'Connelly. St Jones pour sa part est rassuré par le télégramme de son ami et il remercie les PJ pour avoir répondu à son appel, mais il demande aux PJ de ne pas mené d'enquête et dit qu'il ira voir O'Connelly dès le lendemain pour voir ce qui lui arrive.

Les PJ feront une enquête immédiatement ou attendront un peu. S'ils attendent un peu, St Jones ira rendre visite le lendemain à son ami et sera tué par les goules, les PJ seront prévenus par le domestique de St Jones qui s'inquiète de ne pas avoir de nouvelles de son maître. Quoiqu'il en soit les PJ feront tôt ou tard, une enquête qui les mènera dans la maison d'O'Connelly.

Scène 2 : la maison d'O'Connelly

La maison d'O'Connelly est située dans un quartier calme et bourgeois de Boston. Elle se situe au fond d'une impasse, un peu en retrait des autres. Il s'agit d'une grande maison à deux étages. Le plan exacte de la maison n'est pas dans ce scénario, mais la maison entière n'apporte pas grand chose, seule la cave est réellement intéressante.

Dans la cave, les PJ vont trouver les restes d'une cérémonie magique (signes cabalistiques, marre de sang, bougie, etc.), les corps déchiquetés du professeur O'Connelly et peut-être celui du professeur St Jones, et aussi 2 magnifiques goules. Pour les caractéristiques des goules, voir le livre des règles (p.105).

La santé mentale des investigateurs va être mise à mal. En effet, ils vont voir des goules (1/1d6 points de santé mentale) mais aussi le/les cadavre(s) sauvagement démembrés des professeurs (1/1d4+1).

Les goules attaqueront dès qu'un des PJ entre dans la cave et se jeteront sur lui. Les PJ peuvent essayer de les détruire ou s'enfuir pour revenir avec des renforts. Quoiqu'il en soit les goules resteront dans la cave jusqu'à que quelqu'un les tue.

Une fois débarrassés des goules, les PJ auront tout le loisir de visiter la cave. Le sol de celle-ci est recouvert de signes cabalistiques (peints avec du sang humain), un jet en Mythe de Cthulhu réussit permettra de se lier avec le Mythe.

Les joueurs en fouillant dans la cave trouveront le cadavre de la jeune femme de ménage enterré, vidé de son sang (0/1d4 pts de SAN).

En réussissant un jet de Bibliothèque, ils trouveront dans le bureau de la cave, un journal retraçant le déroulement de l'expédition et parlant de la statuette et des croyances égyptiennes qui y sont attachées. Celle-ci se trouve au centre du pentacle dessiné sur le sol, mais elle est brisée en deux (elle a été cassée lors de la libération de l'esprit du prêtre).

Ils trouveront, en réussissant un jet en Trouvé Objet Caché, une réservation d'un billet de bateau Boston - Le Caire au nom d'Ernest Laville, un jeune étudiant du professeur disparu depuis peu, tombé sous l'escalier menant à la cave.

Bien sûr, les joueurs, en rassemblant tous les morceaux, devraient se rendre compte que quelqu'un a invoqué des goules, tué des gens et semble avoir pris possession du corps du jeune étudiant. S'ils restent un peu bloqués, quelques jets d'Idée devraient les aider.

Le scénario devrait prendre fin sur le port où les PJ arrivent juste après le départ du paquebot en direction du Caire.



Une petite enquête sur le port devrait confirmé qu'Ernest Laville a bien pris le bateau, mais à en croire la personne du guichet : « ce gars là avait une sale odeur, oui Monsieur... comme une odeur de chien crevé... »

A suivre dans le scénario « Sur la piste égyptienne ».



Aide de jeu N°2 : article sur l'expédition

Boston New's - 3 juillet 1921

Retour triomphant d'O'Connely

Après une campagne de fouilles de 4 mois en Egypte, le professeur O'Connely, de l'université de Boston, vient de rentrer. Nous avons relaté dans ces colonnes le départ du professeur au mois de mars dernier pour l'Egypte. Sa mission était alors de fouiller une pyramide, nouvellement découverte, de la Vallée des Rois. D'après le professeur, « la fouille a été excellente et nous avons ramené beaucoup d'objets intéressants, qu'il faudra maintenant analyser et étudier. ».

Une exposition devrait être ouverte au public début septembre afin de permettre à chacun de se rendre compte des merveilles ramenées d'Egypte, par le professeur O'Connely.

Aide de jeu numéro 3 : la lettre d'O'Connely pour St Jones

Boston, le 20 septembre 1921

Cher Stephen,

L'horreur et l'absurdité de la vie viennent de prendre tous leurs sens pour moi.

Je ne sais comment te le dire ni si je dois te le dire. Que Dieu me pardonne...

Mon esprit mental est fortement perturbé et je ne sais si ce qui m'arrive est réel ou non. Quoiqu'il en soit, je te lance un appel au secours, s'il n'est pas déjà trop tard...

Viens chez moi dès que cela te sera possible, je t'en conjure.

Daniel O'Connely.

