

Arkham, petite ville tranquille des Etats Unis de l'état du Massachusetts, est en liesse. En ce jour du 12 juin 1921, le Professeur Théodor Sharpman, son fils Stanley et sa gouvernante Elisabeth Bradford reviennent d'un long voyage en Amérique du Sud.

Ce périple de trois mois au Pérou, d'abord touristique, s'est transformé en action humanitaire, le professeur ayant été bouleversé par la pauvreté de la population locale.

Comme le mentionne plus en détail l'article du journaliste Henri Thomas de la gazette d'Arkham, le professeur Sharpman, en accord avec le gouvernement péruvien, a fait bâtir un hôpital pourvu de tout l'équipement moderne nécessaire dans les environs de Lima.

Article du 11 juin 1921 de la gazette d'Arkham

« Chers concitoyens, demain un de nos concitoyens les plus éminents, le Professeur Sharpman, nous arrive par le train de Boston à 15 heure.

Rappelons pour les personnes peu au fait de notre vie municipale, que le professeur revient du Pérou après trois mois d'un long et douloureux voyage.

Après sa démission de l'université de Miskatonic, le professeur avait décidé de fuir ce climat de suspicion engendré par cette regrettable polémique autour de ses recherches et dont certains de ses collègues s'étaient faits l'écho.

Mais bien vite grâce à la décision courageuse de notre bien aimé docteur, les rumeurs se sont atténuées.

Ce voyage n'a pas été un simple voyage d'agrément, grandement ému par le sort des péruviens défavorisés, Stanley Sharpman, celui-là même que l'on prétendait frivole et joueur, a persuadé son père de faire construire, non loin de Lima un hôpital moderne capable de donner gratuitement des soins aux plus démunis.

Le professeur Sharpman s'est alors empressé de contacter les autorités et bien vite un permis de construire lui a été délivré.

En ce moment même, des centaines d'ouvriers se hâtent de donner le jour à ce projet oh combien charitable.

Malheureusement, un pénible accident survint. Le professeur fut victime d'un effroyable virus tropical.

Depuis ce jour, il ne peut plus marcher et cette maladie lui a altéré une partie de sa raison.

Les voies de Dieu sont impénétrables. Ainsi, il est important de nous rendre tous demain à la gare afin d'accueillir quelqu'un qui fait honneur à la ville d'Arkham.

Par notre nombre, exprimons à Stanley, son fils, notre soutien inconditionnel face au malheur qui l'accable.

Henri Thomas »

A partir de cet instant précis et durant les deux années qui suivirent, le professeur Théodore Sharpman ne sortit plus de chez lui, Miss Bradford s'occupant de son bien être quotidien.

Parfois, quelques passants peuvent apercevoir le professeur dans sa chaise roulante prenant le frais à la tombée de la nuit dans le jardin de sa demeure située à l'angle de la rue West et de la rue River.

Miss Bradford n'est jamais bien loin, s'activant silencieusement à quelques indispensables tâches ménagères.

Le professeur ne parle jamais, les yeux dans le vague, il semble regarder la rivière Miskatonic couler tranquillement en face de sa propriété.

Son fils Stanley, quant à lui, n'est pas resté inactif. Peu de temps après son retour, il acheta une vieille bâtisse en ruine en face de l'église de la rue Hyde et fonda, avec l'aide du Pasteur Jérôbinn, ce qu'il appelle une « maison de la pauvreté et de la miséricorde ».

Chaque jour, cet hospice reçoit les vagabonds, les clochards et les sans-abris d'Arkham et des environs. On les nourrit et on les loge gratuitement. Bien sûr Stanley Sharpman administre également l'hôpital péruvien pour déshérités.

Toutefois, il ne s'en charge pas personnellement. L'état de santé de son père ne lui permettant pas de s'absenter d'Arkham.

Il a préféré dès le début, nommer sur place une personne de confiance capable de s'acquitter au mieux de cette tâche délicate.

La clinique privée que son père possédait a été fermée quelques semaines après son retour d'Amérique du Sud.

Le bâtiment, situé à l'angle de la rue Aylesbury et de la rue River, a été acheté par une compagnie immobilière de Boston.

Depuis lors, la clinique est désaffectée et un couple de gardiens étranger à la ville s'est installé sur place afin d'éviter toute tentative de vol.

C'est d'ailleurs avec l'argent de cette vente que Stanley Sharpman a pu réaliser son oeuvre charitable car la fortune des Sharpman, si elle peut largement couvrir les frais d'entretien d'une telle entreprise, n'aurait pas suffi à assurer les premiers investissements.

Le fils du professeur, que l'on prétendait inconséquent, buveur et joueur, est devenu, en deux ans, une personnalité reconvenue et estimée d'Arkham.

Ami personnel du maire et du directeur de la police de la ville qu'il reçoit fréquemment à la résidence familiale, il ne se passe pas une réception officielle ou une commémoration sans que Monsieur Stanley Sharpman ne soit invité en priorité.

Bien sûr de nombreuses personnes regrettent à ce moment là, l'absence du bon docteur Sharpman mais son état de santé ne lui permet pas de se déplacer. Quel tableau touchant !

Un vieil homme malade, une gouvernante zélée et attentionnée, un fils frivole devenu responsable et qui, de surcroît, soulage, comme il le peut, le malheur des pauvres et des laissés pour compte.

Mais cette bonté et cette générosité ne cachent-elles pas une réalité plus effrayante, plus abominable ?

Toute cette parodie de la respectabilité ne dissimule-t-elle pas un drame atroce ?

Ces décors de carton pâte ne serviraient-ils pas de paravent à la scène d'un monstrueux théâtre où s'agitent de grotesques « marionnettes humaines » ?

LEVÉE DE RIDEAU

Arkham, le 12 septembre de l'année 1923.

Article de la Gazette d'Arkham.

La police vient de retrouver le corps affreusement mutilé de Peter Owen, le directeur de la « Owen and Marshall Company ».

Ainsi dans la nuit du 11 au 12 septembre, le sergent Mac Bride et le policier Tomkins, effectuant leur patrouille comme à l'ordinaire à l'extérieur de la ville, remarquent une camionnette accidentée le long de la route menant à la mer.

Le conducteur a percuté un arbre et a été tué net. Pendant que le policier Tomkins s'empressait de faire un rapport circonstancié des causes probables de l'accident, le sergent Mac Bride fouillait la camionnette.

Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir à l'arrière du véhicule, une malle contenant le corps de Peter Owen.

D'après le rapport du médecin légiste, Mr Algernon Busley, l'assassin a éventré la victime du pubis à la gorge à l'aide d'un couteau ou d'une quelconque autre arme blanche extrêmement effilée et tranchante.

D'autre part, le docteur Busley a décelé des traces d'alcool dans le sang du chauffeur, ce qui pourrait laisser supposer que celui-ci était complètement ivre au moment de l'accident.

Nos lecteurs se souviendront certainement que le regretté Peter Owen avait disparu depuis trois jours.

En effet, le 9 septembre au soir Peter Owen ne regagnait pas son domicile comme il avait pourtant l'habitude de le faire chaque soir.

Sa présence n'étant pas non plus constatée sur son lieu de travail, la police d'Arkham entamait alors des recherches qui restèrent vaines jusqu'à hier soir, date à laquelle cette tragédie devait se terminer de façon aussi macabre.

D'après la police, Jack Tork, le conducteur de la camionnette, était employé à la Compagnie Owen & Marshall.

Bien au fait des habitudes de son patron, il aurait attendu celui-ci devant son domicile.

Après l'avoir enlevé, cet infâme criminel l'aurait séquestré afin de se faire remettre de l'argent et le numéro du coffre de la compagnie.

Devant le refus de coopérer de Mr Owen et l'esprit embrumé par les vapeurs d'alcool Jack Tork aurait alors commis l'irréparable.

La nuit tombée il tenta ensuite de se débarrasser du corps en le jetant à la mer.

Avec la perte de Mr Owen on peut dire qu'Arkham vient de perdre l'un de ces citoyens le plus méritant. Pleurons tous sa mort et que Dieu lui ouvre les portes du paradis.

Henri Thomas.

Cet article de la "Gazette d'Arkham" ne manquera pas d'intéresser vivement les joueurs.



Car un des joueurs fait partie de la famille de Peter Owen (au Maître de jeu de choisir le joueur).

Il est son neveu par alliance et Peter Owen n'ayant pas d'autre famille que lui il est son seul héritier.

Ce joueur va donc être convoqué chez le notaire, pour apprendre malheureusement que par un testament en date du 9 septembre 1923, Peter Owen l'a déshérité au profit de Mr Stanley Sharpman et de son association charitable.

Maître Osburn – Notaire

Celui-ci demande au neveu de Peter Owen de passer à son étude le 13 septembre en début d'après-midi.

Propos tenus par Maître Osburn

Il le reçoit fort aimablement et s'adresse à lui en ces termes: « Jeune homme, ce que j'ai à vous dire ne vous fera certainement pas plaisir mais avant permettez-moi de vous adresser mes plus sincères condoléances.

Bon, vous n'êtes pas sans savoir que je suis sans doute avec Mr Sharpman, l'une des dernières personnes à avoir vu votre oncle vivant.

En effet, le 9 septembre, je reçus ici même, Mr Owen et Mr Sharpman.

Votre oncle était légèrement nerveux et voulait sur le champs modifier les clauses de son testament au profit de Mr Sharpman.

Celui-ci avait l'air ennuyé et à plusieurs reprises a demandé à votre oncle de reconsidérer sa position, ne voulant pas vous voir lésé dans cette affaire, d'autant plus, ajouta-t-il, qu'il n'avait pas besoin de cet argent et des parts de la Compagnie appartenant à Mr Owen.

Mais ce dernier n'a pas voulu l'écouter et a modifié bel et bien son testament. Ce qui fait, cher monsieur, que vous ne recevrez rien de votre oncle.

Croyez que j'en suis sincèrement désolé. Si choqués par l'assassinat de Peter Owen et intrigués par les déclarations du notaire les joueurs se posent des questions. Voici les pistes qu'ils pourront suivre:

Docteur Algernon Busley. Médecin légiste.

Il exerce à l'hôpital d'Arkham depuis une dizaine d'années, et figure dans l'annuaire, donc les personnages

n'éprouveront pas de difficultés particulières pour le rencontrer. Un simple rendez-vous téléphonique suffira.

Le docteur Busley est un homme courtois et comprend tout à fait que le seul parent de la victime éprouve le désir de se renseigner sur les circonstances exactes du meurtre.

En revanche il refusera de fournir quelques renseignements que ce soit aux autres personnages, se réfugiant derrière le secret médical.

Propos tenus par le Docteur Busley

« Il est exact que la police m'a effectivement contacté le 11 septembre dans la nuit pour que je pratique une autopsie sur les deux cadavres.

Cette affaire est exceptionnelle et je n'ai pas l'habitude d'avoir autant de "clients" en une seule fois, Arkham étant une petite ville tranquille, inutile de vous dire que j'étais par-

ticulièrement excité à l'idée d'exercer mes modestes talents. Hum! excusez-moi j'oubliais que l'une des deux victimes était votre oncle.

Mais venons en au fait. Si le corps de Jack Tork ne présentait aucun intérêt particulier, en revanche celui de votre oncle m'a quelque peu intrigué.

Mais procédons par ordre. Tout d'abord, la blessure:

première anomalie, la chair n'est pas déchirée comme elle le devrait en cas d'agression par arme blanche.

La coupure est trop nette.

Seconde anomalie : l'assassin étant ivre aurait été bien incapable de porter un coup d'une telle précision. Si j'osais, je dirais que cette incision est magnifique et digne d'un grand chirurgien.

Moi-même je n'aurais pas pu faire mieux, mais ce n'est pas tout. Le plus étrange, c'est que j'ai décelé dans la

gorge et les intestins la présence d'un liquide inconnu et qui plus est, ce mystérieux liquide avait commencé à entamer les organes internes de la victime.

Étrange non ?

Je suis en train de faire des analyses plus poussées de ce liquide et j'espère en savoir plus d'ici quelques jours.

Bien entendu je vous tiendrai au courant des résultats, puisque je vois que mes déclarations ont l'air de vous intriguer. On ne peut pas en dire autant de la police.

Elle tient un coupable et pour elle l'affaire est classée. Que voulez-vous, Jack Tork est le meurtrier idéal avec un casier judiciaire long comme le bras... alors pourquoi aller chercher ailleurs...?

D'ailleurs Miles Garet, le directeur de la police est venu en personne pour me prier gentiment, mais fermement, d'abandonner mes recherches.

Il m'a même ordonné, je dis bien ordonné, de ne rien dévoiler de mes "conclusions" à la presse, afin de ne pas troubler la population d'Arkham, déjà inquiète paraît-il!

Je crois que mes découvertes ne franchiront pas le seuil de ce laboratoire. »

Si on le questionne au sujet du professeur Sharpman, il avouera bien volontiers, avoir appartenu, en son temps, au clan de ses détracteurs. Il ne croyait et ne croit toujours pas d'ailleurs que l'on peut effectuer impunément des modifications d'ordre plastique sur la chair humaine. D'ailleurs, ajoutera-t-il, il n'est pas le seul à penser cela et que c'est sous la contrainte que le professeur Sharpman vexé a dû démissionner.

Mais ce n'est que si on le questionne à ce sujet que le Docteur Busby parlera du professeur Sharpman.

Commissaire Miles Garet. Directeur de la police d'Arkham

Il est fort probable que les joueurs tenteront tout d'abord de rencontrer les policiers qui ont découvert les corps.

Malheureusement, Garet a déjà fait passer la consigne:

« Toute personne, quelle qu'elle soit, cherchant à en savoir plus long sur cette affaire, devra m'être adressée.

Le premier qui l'ouvre dans le service sera mis à pied pour un mois sans solde. Et je ne plaisante pas. »

L'ambiance est donc à la décontraction. Miles Garet, pour ne rien vous cacher, est très irrité que de simples citoyens se mêlent de ses affaires.

Il a appris que le neveu de Peter Owen posait beaucoup de questions et il lui en fera le reproche dès qu'il aura l'occasion de le rencontrer.

Propos tenus par Miles Garet.

« Je vous en prie, il est inutile de fouiner à droite et à gauche. Je comprends votre douleur mais vous nous gênez dans nos recherches.

Laissez-nous faire, nous sommes des professionnels et nous connaissons notre métier, croyez-moi.

De plus, c'est triste à dire, mais cette affaire est d'une limpidité désarmante. Jack Tork, repris de justice notoire, employé de la "Owen ans Marshall Company", enlève votre oncle le 9 septembre au soir. Je pense que cela a dû se passer vers six heures de l'après-midi, Peter Owen revenant alors de chez le notaire.

Ensuite, ce petit malfrat le séquestre durant trois jours dans sa chambre de bonne.

Là, je dois tirer mon chapeau à votre oncle, son attitude a été très courageuse, il n'a rien concédé à Jack Tork. Furieux et ivre, ce dernier a éventré sa victime. La suite vous la connaissez, elle a paru dans toute la presse.

Oui, je sais, certaine personne pense que cette théorie est trop simpliste, mais moi, je m'appuie sur des faits, je n'extrapole pas, ceux qui se livrent à des réflexions fumeuses sont des irresponsables.

Ce meurtre est regrettable, horrible, malheureux mais il reste un meurtre crapuleux.

Jack York, je vous l'affirme encore est connu de nos services. Il a plusieurs tentatives de vol à main armée à son actif et ce n'est pas un tendre.

Maintenant je vais être franc, voire désagréable. Si vous voulez que je reconsidère mes conclusions, je peux tout aussi bien penser que vous saviez, avant même qu'il ne le fasse, que votre oncle allait vous déshériter.

Vous l'enlevez afin qu'il revienne sur sa décision. Ensuite ce produit le schéma classique du refus et du meurtre. Jack York n'étant, à ce moment là, qu'un complice grassement payé. Vous voyez donc où peuvent nous mener des élucubrations dangereuses.

Mais rassurez-vous je plaisantais. Enfin je suis certain maintenant que vous êtes d'accord avec moi n'est-ce pas? »

En sortant du bureau de Miles Garet, les personnages tomberont "par hasard" sur l'agent Tomkins. Celui-ci tient absolument à présenter ses plus sincères condoléances au neveu de la victime.

Le très sympathique Tom Tomkins proposera aux personnages d'aller "boire un coup quelque part". Complaisant il s'étendra largement sur cette sinistre affaire et donnera aux joueurs l'adresse de Jack Tork (83 Rue Picken).

Certes, la police a laissé des scellés sur la porte, mais, d'après lui, ce qui reste sur place vaut le déplacement. Puis, sans ajouter un mot de plus, il quittera les joueurs, pensant peut-être en avoir dit suffisamment.



Certes l'attitude de ce jeune policier peut paraître bizarre mais attendez encore quelques minutes et vous comprendrez pourquoi il agit ainsi.

Une autre visite s'impose peut-être, pourquoi ne pas se rendre au bureau de la Compagnie "Owen et Marshall".

Dave Marshall.

Co-Directeur de la compagnie d'import-export.

Lorsqu'il apprendra que le neveu de son associé ou l'un de ses amis se trouve là, il s'empressera de le recevoir au premier étage de la compagnie, dans son bureau privé.

Propos tenus par Dave Marshall

« Quel horrible malheur! Le destin est bien cruel parfois. Pourquoi Dieu a-t-il permis que mon cher ami, mon associé, disparaisse dans de telles conditions aussi effroyables, heureusement il nous reste le souvenir d'un homme merveilleux et dire que l'assassin est l'un de ses propres employés en plus, ah! quelle ingratitude! Oui, il faisait partie d'un groupe de nouveaux chauffeurs que j'avais engagé pour couvrir notre nouveau circuit Arkham-Boston-Arkham.

Vous savez sûrement que nous sommes maintenant les livreurs attirés de Mr Sharpman. Nous lui fournissons tout ce dont il a besoin pour sa "maison des pauvres".

Je peux vous dire que cela représente un volume assez conséquent de marchandises. Eh oui, les pauvres sont de gros consommateurs.

Vous comprendrez certainement que devant l'urgence des commandes, il a fallu embaucher des chauffeurs supplémentaires.

Ah quelle erreur!

Je m'en rends bien compte à présent. Malheureusement, dans ces cas là, il est toujours trop tard. Pardon... Oui, nous organisons également le transport aérien du matériel médical pour l'hôpital Sharpman de Lima.

Dans les deux cas, c'est la "Trade Company" de Boston qui nous fournit les marchandises. La "Owen and Marshall Company" se contente de jouer le rôle de transporteur et d'intermédiaire.

C'est bien suffisant.

D'ailleurs si vous voulez mon avis, votre oncle a été favorablement impressionné par le travail accompli par Mr Sharpman.

Les deux hommes se voyaient peu mais le courant passait entre eux. Peut-être est-ce pour cela que Peter lui a légué sa fortune, la moitié de notre compagnie?

Allez savoir ce qui se passe dans la tête d'un homme. »

Si les joueurs essaient de se renseigner auprès des chauffeurs de l'entreprise, ils s'apercevront bien vite que les nouveaux chauffeurs forment un petit groupe à part, n'entretenant aucune relation avec les autres employés.

Il n'est pas conseillé d'aller les voir et de les questionner car cela déclencherait immédiatement une bagarre et la police ne manquerait pas d'intervenir.

Et dans l'hypothèse où les personnages se retrouveraient à nouveau au poste de police, Mike Garrett se ferait une joie "d'enguirlander" copieusement les joueurs et de leur faire passer une nuit au poste.

En dehors du notaire, l'une des dernières personnes à avoir vu Peter Owen est Stanley Sharpman, peut-être que les joueurs éprouveront-ils l'envie d'aller lui rendre visite.

Stanley Sharpman. Fils de bonne famille.

Stanley Sharpman ne recevra par les joueurs à son domicile mais uniquement à son bureau situé à la "maison de la pauvreté et de la miséricorde".

Le voir à la résidence familiale des Sharpman est impossible, la gouvernante, Miss Bradford opposant

systématiquement une fin de non recevoir.

Le fils du professeur est un jeune homme courtois mais assez distant. Il compatit au malheur récent qui vient de frapper le neveu de Peter Owen mais ne comprend cependant pas bien le but de sa visite.

Propos tenus par Stanley Sharpman

« Messieurs, que puis-je faire pour vous? Vous savez fort bien que je ne suis pas responsable de cette affaire d'héritage. Je ne désireais nullement vous priver de cette somme mais votre oncle n'a rien voulu savoir.

Il m'a téléphoné ici même, le 9 septembre en début d'après-midi et m'a demandé de le rejoindre vers les cinq heures chez son notaire.

Je lui ai proposé de venir le chercher, il a accepté et ensemble nous nous sommes rendus au cabinet de Maître Busley.

J'avoue que ce qu'il a déclaré une fois dans le bureau du notaire m'a beaucoup surpris, je ne m'y attendais pas du tout. J'ai, comme vous le savez peut-être, commencé par protester mais Mr Owen était tellement décidé que j'ai fini par accepter.

Je ne vous cacherai pas non plus que cette somme sera très utile à notre hospice, il reste encore beaucoup de bouches à nourrir.

Ensuite, une fois les formalités remplies, nous nous sommes quittés.

Je me souviens qu'il n'a pas voulu que je le raccompagne, il préférerait marcher m'a-t-il dit.

Je suis aussi étonné que vous par ce geste mais ne doit-on pas respecter les dernières volontés d'un homme si bon? »

Si par mégarde quelqu'un le questionne au sujet de ses affaires ou de son père, Stanley Sharpman restera impassible mais cependant il fera poliment mais fermement comprendre aux joueurs qu'ils feraient mieux de se mêler de leurs affaires.

Peut-être cependant avec beaucoup de tact parviendront-ils à apprendre qu'effectivement Stanley Sharpman a confié à la Compagnie "Owen et Marshall" le transport du matériel pour Lima et des marchandises de Boston pour sa "maison de la pauvreté" à Arkham.

Au bout d'un moment, toujours très poliment, il les mettra à la porte prétextant quelques travaux urgents.

Si les personnages insistent, Stanley Sharpman excédé demandera à un de ses employés de les faire sortir manu militari et de plus il avertira son ami Miles Garrett.

Le directeur de la police convoquera une fois de plus les joueurs et les tancera vertement.

Pour terminer ce tour d'horizon il ne nous reste plus qu'à rendre visite à Henri Thomas journaliste à la gazette d'Arkham.

Henri Thomas.

Journaliste à la gazette d'Arkham

Un simple passage dans les locaux du journal suffit pour rencontrer ce chroniqueur "hors pair".

Ce journaliste n'est pas très agréable, assez cynique et fort peu honnête. En revanche il peut se montrer fort bavard pour peu qu'on lui présente quelques lignes bank notes.

Propos tenus par Henri Thomas

« Entrez, entrez, messieurs, j'ai du temps de libre, personne n'est encore mort aujourd'hui, ah ah. Alors, on veut en savoir plus je suppose. Vous savez que si j'en dis trop je risque de me retrouver au chômage.

Et vous ne voudriez pas laisser un homme comme moi dans le besoin n'est-ce pas ?

Mais de quoi voulez-vous que je vous parle... de la police par exemple... et bien Miles Garrett m'a envoyé ses conclusions et je me suis contenté de les communiquer à mes lecteurs, rien de plus.

Mais attention cela ne m'a pas empêché de me renseigner auprès du médecin légiste.

Mais là interdiction formelle de publier l'ensemble du rapport du Docteur Busley. Ces hypothèses n'ont pas l'air d'enthousiasmer Garrett.

De toute façon dans cette bonne ville tout ce qui touche de près ou de loin au Sharpman est classé secret d'état.

Je ne dis pas que le fils du prof y est pour quelque chose, non, bien sûr, notre bon samaritain municipal, pensez donc.

Mais ce que la police a oublié de dire c'est que Jack Tork, il y a trois ans ou quatre ans de ça était un habitué du "Blue Moon".

Et c'est justement dans ce cercle de jeu plutôt louche que le petit Stanley venait dilapider l'argent de papa.

Enfin, ce ne sont là que de vagues histoires, sans plus.

Par contre, j'ai un autre petit récit très instructif à vous proposer, encore que ma mémoire me fait parfois défaut.

Je suis certain qu'un petit stimulant pourrait cependant raviver mes neurones... mais les médecins spécialisés sont hors de prix de nos jours, ah c'est bien dommage... oh merci, mais il ne fallait pas, vous êtes vraiment trop bon avec moi, merci mille fois.

Oui voilà je me souviens... il y a un an environ Marshall, l'associé de votre oncle a lui-même disparu durant quatre jours. J'avais voulu faire un papier là-dessus mais Garrett, toujours lui, m'a demandé d'attendre encore un peu.

Le lendemain Marshall s'est présenté à la police. Il paraît qu'il avait des problèmes familiaux graves, ce qui l'a poussé à se mettre au vert quelques temps pour réfléchir.

Dans la foulée il en a profité pour plaquer femme et enfants. Les pauvres, ils n'ont rien compris. Depuis ils ont quitté la ville.



Étrange, ne trouvez-vous pas ?

Mon métier m'a appris à me méfier des coïncidences mais je ne veux pas vous forcer la main. Méfiez vous de Garrett, il n'aime pas que l'on piétine ses plates bandes.

Bien entendu, moi, je ne vous ai rien dit et ne comptez pas sur moi pour publier des déclarations fracassantes.

Je ne tiens pas du tout à me faire virer de ce canard. Je préfère être une serpillière grassement payée plutôt qu'un honnête homme sans le sou.

La "maison de la pauvreté et de la miséricorde" n'a pas besoin d'un nouveau locataire. Allez, au plaisir de ne plus vous revoir Messieurs. »

Avant que les personnages ne se lancent à corps perdu dans leurs investigations, laissez-moi vous révéler certains détails nécessaires à la bonne compréhension de la suite du récit.

Comme vous allez le constater, l'histoire de la famille Sharpman n'est pas dénuée d'intérêt.

Histoire de la famille Sharpman

Théodore Sharpman, médecin et professeur à l'Université de Miskatonic, s'ennuie. Ses cours et son travail ne lui apportent plus aucune satisfaction. Aussi consacre-t-il tous ses efforts à ses recherches sur la chair et l'élasticité de la peau humaine.

Très vite, il obtient des résultats intéressants et se persuade que l'on peut remodeler le visage d'un homme ou d'une femme. A la même époque, en fouinant chez un bouquiniste de Boston, il met la main sur un vieux livre fascinant et bizarre.

Cet ouvrage est le tome II d'une série de trois volumes consacrés à la médecine aztèque et aux rites magiques des civilisations précolombiennes.

Plus Théodore Sharpman avance dans sa lecture plus sa santé mentale décline. Cependant grâce à la lecture de cet ouvrage qui reprenait des textes anciens retrouvés au Pérou, ses recherches progressent à pas de géant.

Ce qu'ignorait Théodore Sharpman c'est qu'une autre personne recherchait ce livre depuis deux ans déjà et cette personne était Elisabeth Bradford.

Elle avait enfin fini par le localiser quand le professeur Sharpman s'en rendit acquéreur.

Elle le suivit alors jusqu'à Arkham, laissa passer quelques jours, le temps que la puissance maléfique du livre fasse son effet, puis se présenta au domicile de Théodore Sharpman et se fit engager comme gouvernante.

Miss Bradford n'ignore pas que l'ouvrage que possède le professeur fait partie d'une série de trois volumes et elle n'hésita pas à en parler à Sharpman, tentant de le convaincre de partir au Pérou pour rechercher les ouvrages manquants.

Or, le professeur venant justement d'être renvoyé de l'Université, ses recherches faisant scandales, se laisse convaincre et décide de partir en compagnie de son fils, celui-ci ayant d'ailleurs intérêt à quitter Arkham étant criblé de dettes de jeu et ayant dû emprunter de l'argent à des gens peu recommandables.

Bien entendu Miss Bradford faisait partie du voyage. Tout le monde s'embarque donc pour Lima.

Ce qu'ignorait le professeur c'est qu'un comité d'accueil était chargé de le réceptionner dès son arrivé sur le sol péruvien.

En effet, Miss Bradford fait partie d'une secte puissante vouant une admiration sans borne à Cthulhu.

Cette secte a établi son quartier général au Pérou et elle possède le volume I de l'ouvrage consacré aux rites aztèques.

Ce que Miss Bradford n'a pas révélé au professeur c'est que l'étude et la réunion de ces trois volumes permettent de confectonner de véritables marionnettes humaines.

Ne possédant pas le vol. 3, la secte fit ses propres recherches. Ce qui lui permit de pallier en partie à l'absence du troisième ouvrage.

Vu sa dextérité et son expérience chirurgicale, la venue du professeur allait donner enfin à la secte la possibilité de passer aux expériences pratiques.

Le professeur et son fils furent enlevés dès leur arrivée à l'aéroport et séquestrés au repaire de la secte.

Là il fut contraint de procéder à de nombreuses opérations. Après maints essais infructueux, le professeur, dont la santé mentale vacillait de plus en plus, fut obligé de tenter une ultime expérience sur son propre fils.

L'expérience réussit totalement mais en revanche Théodore Sharpman sombra définitivement dans la folie.

Depuis ce jour, ces jambes ne le portent plus et le professeur s'est réfugié dans un mutisme complet. Par contre, ses mains ont gardé leur agilité d'antan digne du chirurgien de qualité qu'il est.

Le but de cette secte monstrueuse, baptisée par ses adeptes « Quetzacoatl », est de créer des « marionnettes humaines » aux ordres des membres de ce groupe.

Ils pensent que ces poupées de chair leur permettraient de contrôler une ville voire un pays. Ainsi ont-ils monté une machination infernale.

A la faveur d'une révolution populaire organisée et financée par la secte, ils comptent prendre le pouvoir au Pérou par l'intermédiaire d'un leader révolutionnaire charismatique totalement aux ordres de « Quetzacoatl ».

Dans ce plan diabolique Arkham joue un rôle clef. C'est par cette ville que transitent les armes pour la révolution péruvienne, les affaires de Stanley Sharpman à Lima et à Arkham font office de couverture.

Les fusils et les munitions sont achetés à Boston par la « Trade Company », convoyés par camion de Boston à Arkham par la « Owen and Marshall Company » sous couvert de marchandises pour la « Maison de la pauvreté et de la miséricorde ».

Par mesure supplémentaire de sécurité, les armes sont cachées dans un double fond, les caisses paraissant alors contenir de la nourriture pour les pauvres d'Arkham.

Dans cette ville on décharge les caisses qui repartent toujours grâce aux bons soins de la « Owen and Marshall Company » remplies cette fois-ci de matériel médical pour l'hôpital Sharpman de Lima.

Les armes, quant à elles, n'ont pas bougé de leur cachette. Par mesure de sécurité c'est Elisabeth Bradford qui est propriétaire de la « Building Company » et de sa filiale, la « Trade Company ». Elle a fait en-

registrer ces deux sociétés au registre du commerce de la ville de Boston sous le nom de Juliana Jansen.

On peut se demander pourquoi la secte a éprouvé le besoin de fermer et de racheter la clinique privée du professeur à Arkham par l'intermédiaire de la « Building Company ». Il leur fallait sur place un matériel chirurgical et un laboratoire performant pour effectuer leurs horribles expériences sur des personnalités d'Arkham afin de se garantir une relative sécurité auprès des autorités municipales.

Mais comment procède-t-on pour fabriquer ces fameuses « marionnettes humaines » ?

LES MARIONNETTES HUMAINES

Ces créatures ne sont pas des golems perfectionnés. Il s'agit simplement d'une personne vivante sur laquelle on implante une autre créature vivante.

Cette créature dirige alors de l'intérieur la personne devenue ainsi une marionnette sans fil.

La personne ne perd pas ses souvenirs mais par contre elle change totalement de personnalité, obéissant au doigt et à l'oeil à son maître placé à l'intérieur même de son corps.

Normalement les trois volumes de l'ouvrage consacré à la médecine et aux rites magiques aztèques donnent le moyen d'introduire un autre être humain dans le corps de la victime.

Comme la secte « Quetzacoatl » ne possède pas le troisième volume, elle a quand même trouvé une méthode efficace. Un serviteur de Glaaki peut s'introduire dans un corps humain et s'en servir de marionnette !

Le liquide préparatoire que l'on fait boire aux victimes permet de ralentir le pourrissement de la chair.

De plus, si cela commence à être trop voyant, le professeur Sharpman effectue de légères retouches sur le visage et les mains du sujet, le reste du corps étant recouvert par les vêtements ne nécessitant pas d'intervention. Le serviteur de Glaaki, placé à l'intérieur du corps, ne craint rien puisqu'il est lui-même un mort vivant. Bien que la méthode soit particulièrement répugnante on ne peut pas nier qu'elle soit efficace. Vous voulez maintenant savoir qu'elles furent les malheureuses victimes de ces aberrantes opérations.

La première opération réussie fut celle du propre fils du professeur Sharpman, ce qui explique son changement d'attitude à son retour du Pérou.

Ensuite comme l'on avait besoin d'une personne complaisante pour transporter les armes, Dave Marshall fut choisis. C'est vers cette époque que celui-ci disparut, soi-disant pour réfléchir sur ses problèmes familiaux.

La famille des « marionnettes humaines » comptait ainsi un nouveau membre.

Quelques semaines plus tard, le directeur de la police, Miles Garrett, s'apercevait de quelques irrégularités concernant le transport de marchandises à destination de la « maison des pauvres et de la miséricorde ».

En policier consciencieux il fit une enquête, convoquant comme il se doit Stanley Sharpman pour un interrogatoire serré. Puis, Garrett partit à Boston sur les traces de la « Trade Company ».



Elisabeth Bradford profita de ce départ pour le faire enlever et lui faire installer un serviteur de Glaaki au plus profond de sa chair. Personne ne s'inquiéta de son absence puisque tout le monde le croyait à Boston pour mettre un point final à l'une de ses enquêtes.

Ensuite ce fut au tour de Peter Owen de se rendre compte des manœuvres suspectes de son associé. Il lui reprochait, en outre, d'avoir engagé de nouveaux chauffeurs fort peu recommandables. Le 9 septembre 1923, Peter Owen était enlevé et conduit à la clinique désaffecté du professeur Sharpman, mais cette fois-ci, l'opération fut un échec.

L'organisme réagit mal à l'absorption du liquide préparatoire. Peter Owen se mourait à petit feu.

Elisabeth Bradford ne s'affola pas pour autant et promit à sa victime un antidote si celle-ci acceptait de prendre comme unique héritier Stanley Sharpman. Peter Owen céda et l'affaire fut conclue devant le notaire.

Maître James Osburn fut surpris de la décision de son client mais, ne se doutant de rien, fit ce qu'on lui demandait.

Ensuite on tenta tout de même l'opération sur Peter Owen mais celui-ci en mourut. Sharpman chargea alors Jack Tork, un de ses hommes de mains, de se débarrasser du corps. L'Océan atlantique fournissant un excellent cercueil.

La secte n'avait cependant pas prévu que Jack Tork, fin saoul, allait se tuer en voiture et que la police allait découvrir le corps de Peter Owen. Impossible pour Miles Garrett d'étouffer l'affaire. Il préfère désigner Jack Tork comme l'assassin et ainsi classer cette regrettable affaire le plus vite possible. Il est naturel que le directeur de la police soit irrité des conclusions du médecin légiste et des initiatives prises par les personnages.

Elisabeth Bradford n'a nul besoin d'une contre enquête privée. Aussi a-t-elle décidé de tenter de discréditer les personnages avec l'aide de Miles Garrett. L'idéal pour elle, serait que le neveu de Peter Owen soit accusé du meurtre de son oncle. Pour parvenir à cela, le directeur de la police a lâché dans les pattes des investigateurs un jeune policier sans scrupule, prêt à toutes les bassesses pour obtenir de l'argent et de l'avancement.

Ce triste individu s'appelle Tom Tomkins. L'information concernant le domicile de Jack Tork est évidemment complètement fausse, le but étant de compromettre les personnages. D'ailleurs, l'agent Tomkins ne tardera pas à relancer les joueurs.

PARTIE I

Le 15 septembre 1923

Le neveu de Peter Owen recevra dans la matinée un appel téléphonique de Tom Tomkins. Celui-ci lui apprendra que le lendemain toutes les preuves laissées au domicile de Jack Tork seront transférées au commissariat central et qu'il sera alors impossible d'y avoir accès.

Pour lui, une seule solution, il faut à tout prix que les joueurs cambriolent nuitamment la chambre de bonne de l'assassin présumé de Peter Owen. Il est fortement conseillé aux personnages de ne pas s'y rendre.

S'il décide le contraire une surprise fort désagréable les y attend. Cinq policiers dont Tomkins sont dissimulés dans un appartement faisant face à l'immeuble où se situe la chambre de Tork.

Bien entendu, aucune preuve ni papier compromettant ne se trouvent au logis du gangster mais pour s'en rendre compte, il faudra aux investigateurs rompre les scellés de la police et fracturer la porte située au cinquième et dernier étage de l'immeuble; cette chambre de bonne ne possède pas de fenêtre.

Dès qu'ils verront les joueurs pénétrer dans l'immeuble les policiers sortiront de leur cachette et se disposeront tout autour de la porte d'entrée. Si un personnage reste en bas pour faire le guet, les agents lui passeront les menottes.

S'il a la mauvaise idée de s'opposer à son arrestation, trois policiers tenteront de l'assommer à coup de matraque. S'il entre dans l'immeuble pour avertir ses camarades et que les policiers n'arrivent pas à l'arrêter avant qu'il ne crie, ils dégaineront et feront parler leur colt calibre 32.

Puis, quatre de ces courageux représentants de l'ordre grimperont l'escalier afin de coincer les autres joueurs, Tom Tomkins en tête.

Celui-ci, dès qu'il apercevra les personnages fera feu sans sommation, prétextant après s'il le faut un moment de panique. Si rien de tout cela n'arrive, les policiers attendront bien gentiment en bas de l'immeuble pour cueillir les joueurs à leur sortie. Par contre Tom Tomkins saisissant le moindre prétexte tentera de faire usage de son arme. Dans tous les cas, il vaut mieux que les personnages se rendent sans discuter pour éviter une fusillade générale.

Mais sans cela les policiers resteront calme, allant même jusqu'à maîtriser Tomkins, qui en aucun cas ne pourra tirer plus d'un coup de revolver.

Tout le monde se rendra ensuite au commissariat central où Miles Garrett les recevra plus que froidement.

Cependant étant donné l'attitude de Tomkins dans cette affaire, il se contentera de les sermonner.

Vous aurez compris que Garrett a payé le jeune policier pour qu'il se conduise ainsi.

Et il espère qu'à partir de maintenant les investigateurs vont se tenir tranquilles, comprenant enfin qu'ils risquent leur vie à jouer les détectives amateurs. Donc, il ne juge pas nécessaire de les retenir plus d'une nuit au poste. Les blessés recevront des soins efficaces.

Le lendemain ils seront relâchés et pourront regagner leur domicile. A ce moment là, il se peut très bien qu'ils aient envie de demander des comptes au brave Tomkins. S'ils parviennent à lui mettre la main dessus soit à la sortie de son travail soit au bar où il les avait conduits une fois, ce policier zélé est suffisamment lâche pour avouer que cette machination est l'oeuvre de Miles Garrett lui-même.

Les personnages pourront alors comprendre, si ce n'est déjà fait, que le directeur de la police essaie de couvrir le vrai coupable et que celui-ci pourrait tout aussi bien s'appeler Sharpman. Il serait bon alors d'enquêter plus particulièrement sur cette charmante famille.

Les joueurs ont le choix entre plusieurs pistes. Comme tous les habitants d'Arkham, ils savent que le fils du professeur a

beaucoup changé après son retour du Pérou et qu'il est devenu « un jeune homme sérieux ».

Pourquoi dans ce cas, ne pas rendre visite à ses anciens amis du "Blue Moon"?

Le Blue Moon

Ce bar est le rendez-vous des petits malfrats et des fils de bonne famille en mal de sensations fortes.

L'arrière salle abrite un tripot clandestin, toléré par les autorités qui y recrutent leurs « balances » les plus fidèles.

Les investigateurs qui s'y rendront auront tout intérêt à jouer carte sur table, inutile d'essayer de se faire passer pour des durs ou autres caïds, le patron, un ancien légionnaire français, avec quelques uns de ses compères les expulseraient rapidement. Par contre, si l'on bavarde tranquillement avec lui, il se montrera serviable, une fois qu'il saura que les personnages ne font pas partie d'une police quelconque.

Propos tenus par le patron du Blue Moon

« Si je me souviens de Stanley Sharpman, "vous voulez rire" (en français dans le texte), on n'oublie pas un lascar pareil! J'ai jamais vu plus grand pétochard. Mauvais joueur de poker, toujours ivre, pleurnichard et maladroite, pour sûr, c'était une sacrée attraction. Les malfrats avec qui il jouait aux cartes s'amusaient à le faire tourner en bourrique. Un jour, il a perdu plus gros que d'habitude et il a été obligé de se mettre au vert quelques temps.

Il est parti au Pérou. Deux ou trois semaines après son retour il nous a rendu une petite visite, eh bien croyez-moi ou non, quelque chose en lui avait changé. Il imposait le respect. Il est passé derrière, dans l'arrière salle, afin de parler à la personne à qui il devait de l'argent. Je l'ai suivi car j'ai senti que tout n'irait pas pour le mieux dans le meilleur des mondes.

Le fils Sharpman s'est planté devant cette andouille de Jo et lui a tout bonnement dit que son sale fric il pouvait se le mettre où je pense. L'autre est devenu rouge de colère et a voulu sortir son cran d'arrêt. Vif comme un serpent, Stanley, d'une seule main, l'a attrapé à la gorge, soulevé de sa chaise et plaqué contre le mur du fond.

Jo étouffait et ne pouvait rien faire. Jack Tork et ses copains, les autres joueurs de poker ont assisté comme moi à la scène. Ils n'en croyaient pas leurs yeux. Au bout d'une dizaine de secondes, le fils Sharpman a lâché Jo et s'est tourné vers tous. Jo avait la gorge déchiquetée, agonisant dans son sang.

C'est ce genre de démonstration qui impose le respect. Pendant que Stanley discutait avec Tork et ses copains, j'ai tout nettoyé et fait disparaître le corps du pauvre Jo.

Avec ce genre de candidat, j'ai pas demandé mon reste. Je crois qu'il a engagé Tork et sa bande comme contremaître sur le chantier de sa baraque pour traîner savates.

Maintenant, ils sont chauffeurs pour la « Owen and Marshall Compagny ». Tout ce que je peux ajouter c'est qu'aucun de ces gueux n'a envie de lui désobéir! Pour sûr, ça ne les enchanterait pas de finir comme Jo. Moi, je m'en fous!

Bien sûr, je tiens ma langue et j'ai rien balancé aux flics mais vaut mieux pour lui qu'il ne revienne pas m'empoisonner à vie!



J'ai, sous mon comptoir, de quoi "des-souder" un bataillon entier. J'ai fait dix ans de légion, moi, nom de dieu !...

Je vous sers une autre bière ? »

Instructif, n'est-ce pas ?

C'est parfois bien utile d'abriter à l'intérieur de soi-même un serviteur de Glaaki! Ainsi, Stanley Sharpman, ou plutôt Elisabeth Bradford, dispose encore de cinq hommes de main dévoués et sûrs.

Un petit aller-retour à Boston peut aussi tenter les joueurs.

N'oublions pas que c'est dans cette ville que sont enregistrées les deux sociétés appartenant à Elisabeth Bradford.

Boston

Il est possible de faire le trajet Arkham-Boston dans une seule et même journée. Un service de la mairie s'occupe tout spécialement d'enregistrer les sociétés nouvelles et les commerces récents.

Un fonctionnaire affable se fera une joie d'apporter son aide aux joueurs.

Après une bonne demi-heure passée aux archives, il sera en mesure de les renseigner efficacement.

Propos du fonctionnaire

« La "Building Compagny" a été fondée le 10 juillet 1921 par une certaine Mademoiselle Juliana Jansen.

Le 12 juillet, cette compagnie se rendait acquéreur de la clinique Sharpmann d'Arkham.

Le 22 novembre 1922, elle achète deux entrepôts sur le port de Boston à une société de pêche en gros en faillite.

Le 3 décembre 1922, la "Building Compagny" devient une centrale d'achat spécialisée dans les produits alimentaires et le matériel médical.

Ces deux seuls clients sont la "Maison de la pauvreté et de la miséricorde" à Arkham et l'hôpital Sharpman de Lima. Voilà, messieurs, c'est tout ce que j'ai pour vous.

Un dernier détail, ces deux compagnies n'ont aucun employé à proprement parlé.

Elles se contentent de faire appel réglementairement à des négociants ou des promoteurs privés louant leurs services à plusieurs compagnies à la fois. Je dois reconnaître que c'est souvent le plus facile et surtout le moins onéreux. »

Si les joueurs tentent d'en savoir plus sur cette Juliana Jansen et qu'ils interrogent encore cet employé, celui-ci se mettra en quatre pour leur rendre service. Eh oui, tous les fonctionnaires ne sont pas forcément incompétents.

Ainsi, après une autre demi-heure, dénichera-t-il un dossier, vieux de quelques mois seulement, sur les incendies des entrepôts du port de Boston et ses conséquences au niveau des assurances.

Dans ce dossier figure une coupure de presse. Sur cette coupure, on distingue une photo des dégâts et certains patrons d'entreprises présents sur les lieux.

Les personnages seront surpris d'y voir Elisabeth Bradford. En se reportant à l'article proprement dit, ils verront que la gouvernante est désignée comme étant Juliana Jansen, présidente de la « Trade Compagny ».

A leur retour de Boston on peut supposer que, maintenant qu'ils détiennent tous ces renseignements, les personnages ne vont pas hésiter à s'attaquer à la famille Sharpman, peut-être vont-ils également aller faire un petit tour du côté de la clinique désaffectée ou de la maison familiale des Sharpman.

Mais avant qu'ils entreprennent quoi que ce soit et dès leur retour à Arkham le concierge de l'immeuble où habite le neveu de Peter Owen va lui transmettre un message.

Propos du concierge de l'immeuble

« Ah! monsieur, j'ai une communication pour vous. Voilà, attendez je l'ai noté sur un papier.

Bon, où sont mes lunettes maintenant, Comment? Je les ai sur le nez! Ah oui, suis-je distrait.

Un monsieur Algernon Busley est passé aujourd'hui, il tenait absolument à vous voir le plus rapidement possible, il paraît qu'il a d'importantes révélations à vous faire concernant ses travaux de recherches.

D'après lui, vous êtes au courant. Je lui ai dit que vous et vos amis étiez à Boston et que je servais volontiers de messenger. Il avait l'air pressé et il a ajouté qu'il allait essayer de faire entendre raison au directeur de la police.

Il veut également que vous veniez le plus vite possible à son laboratoire de l'Université. Il doit y voir Miles Garrett aussi. Remarquez cela fait juste une petite heure qu'il est parti! »

Je parierai volontiers que les investigateurs sauteront dans leur voiture et se rendront dans un temps record à l'Université de Miskatonic. Rassurez-vous, cher meneur de jeu, il est trop tard, le docteur Busley baigne déjà dans son sang, égorgé sauvagement comme il se doit!

Une nuit mouvementée

Le laboratoire d'Algernon Busley est faiblement éclairé. Le cadavre du bon docteur se trouve dans un coin de la pièce. Au mur, on remarque un petit coffre fort légèrement entre-ouvert. Si on jette un coup d'oeil à l'intérieur on constate qu'il est vide.

L'examen du corps du médecin légiste pourra fournir aux joueurs des données intéressantes.

Tout d'abord, il semble qu'avant de mourir, Busley ait eu le temps d'écrire un bref message avec son sang.

Sur les carreaux blancs du laboratoire on peut lire ceci: « M.G. house of mise... » La mort du docteur doit être récente, son corps est encore chaud.

Algernon Busley a été égorgé, sa gorge est déchirée à maints endroits. De plus, l'assassin semble avoir serré la gorge de sa victime assez fort puisque, sur les lambeaux de chair encore présents, des « bleus » et des contusions apparaissent.

Si les joueurs ont bonne mémoire, ce type d'assassinat n'est pas sans rappeler l'épisode du « Blue Moon » raconté par le patron du tripot. Il est peu probable que les personnages avertissent la police. Ils pourraient se douter que Miles Garrett face retomber ce meurtre sur leur dos.

Après tout, les initiales M.G. ne signifient rien de particulier pour quelqu'un qui ne connaît pas toute l'affaire. De plus rien ne prouve de façon certaine que ce soit la victime qui ait tracé ce message.

Les joueurs, je l'espère, auront compris que ces quelques mots signalent que Miles Garrett s'est rendu à la « maison de la pauvreté et de la miséricorde ».

Les personnages devraient s'y précipiter, le meurtrier n'ayant pas beaucoup d'avance sur eux.

Malheureusement pour eux, c'est un piège, c'est Miles Garrett l'auteur de l'inscription sur le mur.

Mais avant de poursuivre l'action, laissez-moi vous expliquer ce qui vient de se passer exactement. Le docteur Busley ne trouvant pas le neveu de Peter Owen retourne à son laboratoire et contacte Miles Garrett.

Il a analysé le mystérieux liquide qu'avait absorbé Owen et il a découvert à quoi il pouvait bien servir, sans se douter bien sûr quel effet ce liquide pouvait avoir sur le métabolisme humain et à quoi il était destiné.

Ainsi Jack Torkest innocent, ce ne peut être lui l'assassin mais quelqu'un capable de mettre au point un pareil breuvage. En un mot, le coupable est un scientifique doublé d'un médecin.

Busby a vite fait d'en déduire que Théodore Sharpman est le coupable. Affolé, Miles Garrett se précipite au laboratoire de l'Université.

Une fois sur place, le serviteur de Glaaki qui sommeille en lui se réveille et tue Busley.

Il s'empare du rapport compromettant caché dans le coffre ainsi que de tous les autres papiers pour faire croire à un cambriolage. Avant de s'enfuir, il se souvient qu'Algernon Busley lui avait dit qu'il attendait le neveu de la victime, croyant de cette manière donner plus de poids à ses déclarations.

Un plan diabolique germe alors dans son cerveau. Il lui faut attirer ces gêneurs dans un coin tranquille pour les éliminer une bonne fois pour toute, ensuite il pourra constater qu'un terrible accident vient de se produire.

Étant donné la place qu'il occupe, il pourra classer l'affaire sans trop de difficultés.

Dés qu'il quitte les lieux du crime il avertit Marshall de lui envoyer les cinq chauffeurs dévoués à leur cause.

Tout ce joli monde se donne rendez-vous à la « maison de la pauvreté et de la miséricorde », décidé de régler cette histoire le plus définitivement et le plus rapidement possible.

La maison de la pauvreté et de la miséricorde. Rue Hyde.

La nuit est bien avancée et les rues sont désertes.

Les personnages sont arrivés de Boston vers 9/10 heures du soir, la découverte du cadavre du Docteur Busley et ses implications les ont amenés jusqu'à minuit/une heure du matin.

C'est vers cette heure tardive que leur voiture se garera tout près de l'institution le charité.

La fenêtre du bureau de Stanley Sharpman est éclairée et une silhouette l'homme s'y découpe nettement une fraction de seconde. Nul doute que les investigateurs se dirigeront vers la porte d'entrée de la « Maison de la pauvreté » en face de l'église.



Avant qu'ils n'arrivent à cette porte, cinq hommes paraissant être des clochards, minus de barres de fer et de couteaux interpellent les personnages. « Dites donc les rupins, on vient casser les pieds aux pauvres clochards qui n'ont pas de toit. Occupez-vous de vos oignons et barrez-vous, on veut pas de fouillemerde ici, compris ? On est gentil, on ne bouge pas sinon on va dérouiller.

Bon maintenant, barrez-vous et vite fait, y'en a marre de discuter avec des petits bourgeois jouant aux détectives amateurs. »

Toute tentative de temporisation ou de discussion est vouée à l'échec. Ces cinq gaillards sont là pour mettre les personnages en miettes, ou du moins tenter de le faire. Après les avoir menacés, ces "clochards" passent à l'action. Un seul moyen, si les joueurs veulent sortir intacts de cette confrontation, se battre.

Durant la bagarre, personne n'interviendra. Même si on lance des appels au secours, les volets resteront clos. Il faut souhaiter que les personnages s'en tireront sans trop de dommages. Les "clochards" s'enfuiront si trois des leurs mordent la poussière et que les personnages se trouvent en surnombre. Sinon, la lutte est à outrance et tous les coups sont permis.

Une fois le combat terminé et si les personnages sont encore en vie, ils remarqueront que la fenêtre du bureau est toujours éclairée. Une silhouette d'homme apparaît de nouveau en ombre chinoise. Quelques secondes plus tard, elle disparaîtra derrière les rideaux.

Cette ombre fugitive est celle de Miles Garrett, resté sur place pour assister au combat.

Lorsqu'il verra que les investigateurs prennent le dessus sur ses hommes de mains, il téléphonera à Elisabeth Bradford pour la tenir au courant de l'évolution de la situation.

Il s'agit pour elle de gagner du temps. Il est évident que ses affaires ne pourront plus suivre leur cours et qu'il est grand temps de « remballer le matériel » avant que la police ne s'occupe d'un peu trop près à tout cela.

Miles Garrett ne pourra pas éternellement faire obstruction à toute enquête sérieuse. De plus, une quantité suffisante d'armes est passée au Pérou, seul le professeur présente un problème.

Il est nécessaire que la secte Quetzacoatl récupère ce brillant chirurgien. Pour cela, Elisabeth Bradford va employer les grands moyens. Elle ne veut prendre aucun risque, il faut que Théodore Sharpman gagne le Pérou le plus rapidement possible sans que personne ne puisse l'intercepter. Elle décide donc d'organiser, le soir même une cérémonie d'un genre particulier. Miles se chargeant d'occuper encore un peu les personnages, le temps qu'Elisabeth batte le rappel des troupes.

Les joueurs devront faire preuve de rapidité une fois l'accrochage avec les "clochards" terminé. Après avoir passé son coup de fil, le directeur de la police commencera à brûler les rapports d'Algernon Busley.

S'ils ne désirent pas perdre quelques détails révélateurs, les personnages devront se précipiter dans le bureau du directeur de la "maison", cette pièce est celle où ils furent reçus par Stanley Sharpman quelques jours auparavant. Miles Garrett se réfugiera derrière le bureau dès leur entrée dans la pièce.

Il n'est pas armé et n'opposera aucune résistance. Réfugié derrière le bureau il se dira prêt à répondre à toutes les questions et se lancera immédiatement dans un monologue plaintif sans laisser à quiconque le droit de l'approcher.

« Messieurs, qu'est-ce qui vous amène ici? Je sais que je ne vous suis pas sympathique et ce n'est tout de même pas ma faute. Croyez-moi, j'ai agi sous la contrainte, je ne suis qu'un instrument, j'ai les mains liées dans cette affaire. On m'a sommé de protéger à tout prix une personnalité d'Arkham, Stanley Sharpman mais n'allez pourtant pas croire pour cela qu'il est coupable de tout ces meurtres, on le fait chanter et l'administration de la ville cherche à le couvrir, à faire obstacle à ces maîtres-chanteurs.

Vous vous demandez sans doute qui se livre à ce chantage. Bien que je n'en ai pas le droit, je vais vous révéler le nom de ce criminel: le service secret péruvien. Incroyable, n'est-ce pas ?

Le Pérou veut récupérer, coûte que coûte, l'hôpital Sharpman. En effet, cette nation voit d'un très mauvais oeil toute manifestation de secours envers son peuple opprimé. Elle a peur que ce genre d'initiative ne fasse germer dans le coeur des pauvres un sentiment révolutionnaire.

Évidemment le Pérou ne peut pas refuser qu'on lui construise un hôpital mais il fera tout ensuite pour faire main basse sur cet établissement. C'est pour cette raison que je vous ai supplié, à maintes reprises, de ne pas vous occuper de cette affaire. C'est un vaste coup monté pour discréditer Stanley Sharpman.

Malheureusement, vous êtes tombés dans le panneau tête baissée. Je vous en conjure, pour la dernière fois, rentrez chez vous et oubliez tous ces incidents regrettables. »

Comme vous pouvez le constater, il ne fait pas état du rapport d'Algernon Busley sur le mystérieux liquide.

Il n'a d'ailleurs rien à répondre sur ce sujet. Si les personnages tentent une quelconque action agressive contre lui, le serviteur de Glaaki sortira de son enveloppe de chair et se jettera sur les personnages en hurlant.

Contre ce genre de créature, le seul moyen de sauver sa vie, c'est de la tuer avant qu'elle ne vous tue.

Les investigateurs risquent d'être choqués ou traumatisés par cette vision l'horreur (par contre ils comprendront certainement mieux ensuite le rapport du médecin légiste). Le rapport est à moitié brûlé mais on peut encore lire quelques passages suffisamment explicites.

Le liquide préparatoire que l'on administre aux victimes a deux actions sur le corps humains. Il ronge les viscères et autres organes de l'individu, afin d'aménager une place au serviteur de Glaaki, tout en cautérisant et en désinfectant les plaies qu'il occasionne. Par ce moyen, la victime est maintenue en vie le temps nécessaire à l'implantation du serviteur de Glaaki.

L'activité cérébrale de la victime ne disparaît donc jamais ce qui lui permet de conserver ses souvenirs, par contre sa personnalité est gommée puisqu'elle est dirigée par la créature de Glaaki.

Les bruits de lutte et les hurlements attireront à la "maison de la pauvreté", le pasteur Jérubin. Ce brave homme n'aura qu'à traverser la rue car son église se trouve en face de l'institution.

Le pasteur soignera les blessés, reconfortera les personnages tourmentés par les scènes de cauchemar qu'ils viennent de vivre. Le pasteur Jérubin est associé à Stanley Sharpman dans la direction de la « maison de la pauvreté et de la miséricorde ». Il s'occupe surtout du contact avec les nécessiteux, leur prodiguant une aide morale salvatrice, discutant de leurs problèmes et prêtant une oreille attentive à leurs malheurs.

Stanley Sharpman, lui, se charge du côté administratif et financier de l'affaire.

Si on interroge le pasteur sur les raisons de sa présence en ces lieux il répondra qu'un coup de fil l'a réveillé en pleine nuit, il y a une demi-heure de cela.

Cet appel provenait de Stanley Sharpman qui avait brusquement décidé de lui confier l'entière responsabilité de l'administration charitable, un événement grave l'obligeant à se rendre au Pérou au plus vite.

Les investigateurs devront donc agir le plus rapidement possible.

Deux endroits peuvent encore abriter les malfaiteurs: la maison familiale des Sharpman située à l'angle de la rue West et de la rue River ou la clinique désaffectée située à l'angle de la rue River et de la rue Aylesbury. La maison familiale des Sharpman.

La nuit est noire et la rue déserte. Aucune fenêtre sur la façade n'est éclairée. Un silence angoissant plane sur cette demeure qui semble vide et sans vie. Personne ne répondra aux moindres appels... c'est le calme absolu.

Forcer la porte d'entrée est assez difficile, elle est massive et à double battant. Il faudra donc un certain temps pour y parvenir. A l'intérieur l'obscurité règne.

Le rez-de-chaussée ne présente aucun intérêt.

- La bibliothèque se compose en grande partie d'ouvrages de médecine classique et de littérature américaine courante. Le deuxième étage est également désert.

- Si on fouille bien la chambre du professeur Sharpman on pourra découvrir son journal intime dissimulé sous son matelas. Toute son histoire y est relatée dans les moindres détails jusqu'à ce que les membres de la secte ne le contraignent à opérer son propre fils. Après cet épisode le professeur ayant perdu la raison, ses écrits sont totalement dénués de sens. Part contre ce qui transparaît nettement dans ses délires c'est que Théodore Sharpman ne rêve plus que d'une chose: opérer, découper, triturer des corps humains. Exercer son métier de chirurgien diabolique est devenu son seul plaisir et sa seule préoccupation.

On passe à la cave par l'escalier du dressing.

En fouillant bien cet endroit souterrain, si on pousse les casiers à bouteilles se trouvant au fond de la cave, on remarquera l'entrée d'un passage souterrain. Malheureusement cette entrée a parfaitement été cimentée. Il est donc impossible de faire fonctionner le mécanisme d'ouverture. Par contre il semble que le souterrain aille en direction de la rue. N'oubliez pas que la clinique désaffectée se trouve non loin de là à cent mètres à peine.

La clinique Sharpman

Lorsque l'on se trouve dans la rue le bâtiment fait plutôt bonne figure. Il en va autrement quand on pénètre à l'intérieur. La porte



cette fois-ci n'opposant qu'une faible résistance. L'endroit est sombre, poussiéreux et lugubre. L'électricité ne fonctionne plus et les deux gardiens semblent ne pas être présents.

Le rez-de-chaussée ne présente aucun intérêt particulier, seule la cuisine est à peu près en état de fonctionner, le couple de gardiens l'utilisant pour préparer leurs repas.

Au premier étage deux chambres seulement sont propres et abritent quelques effets personnels des gardiens. En revanche, curieusement la cave semble être la partie de la clinique la plus aménagée. Le laboratoire est en parfait état, on y trouve tout ce dont a besoin un chirurgien expérimenté plus un échantillonnage de produits bizarres et inconnus. Vraisemblablement c'est là qu'on fabriquait « les marionnettes humaines ». La réserve alimentaire est bourrée de caisses portant l'adresse de l'hôpital de Lima. A l'intérieur de ces caisses rien de bien passionnant: du matériel médical et de la nourriture. Le double fond de ces caisses, par contre, abrite des fusils de guerre du dernier modèle et des cartouches. Dans cette réserve, derrière les colis l'ouverture d'un passage secret aboutissant à la maison familiale des Sharpman n'a même pas été refermée. Ce passage secret consiste juste en une galerie reliant les deux bâtiments, l'autre extrémité du passage est bloqué comme nous avons pu le voir tout à l'heure.

La visite de la clinique ne sera pas de tout repos, le couple de gardiens armés de hache se dissimuleront dans l'ombre et surgiront à l'improviste pour attaquer les visiteurs puis tenteront de disparaître à nouveau.

Leur manoeuvre consistera à les attirer au premier étage et à leur faire perdre un maximum de temps. Ils tenteront d'éviter l'affrontement direct à moins d'y être contraints. En revanche ils combattront jusqu'à la mort.

A leur sortie de la clinique les personnages distingueront des volutes de fumée provenant d'une petite forêt située sur une colline toute proche. Cette colline se trouve juste après le cimetière en face de la clinique.

Si les personnages se rendent dans cette forêt au bout d'une dizaine de minutes de marche ils déboucheront dans une clairière.

A ce moment là ils auront à peine le temps d'apercevoir un Byakhee emportant le professeur Théodore Sharpman. Hébétés, le regard inexpressif, Dave Marshall et le fils du professeur contemplent la scène.

On n'aperçoit pas Elisabeth Bradford, celle-ci vient juste de s'enfoncer dans le bois, prenant la direction opposée à la ville.

Les deux serviteurs de Glaaki s'arracheront de leur corps pour combattre les personnages et couvrir la fuite de leur maîtresse.

C'est Elisabeth Bradford qui vient d'invoquer un Byakhee afin que le professeur puisse être amené au Pérou le plus rapidement possible et elle a laissé derrière elle ces deux créatures pour qu'elles puissent couvrir sa retraite.

Après cette folle nuit, s'il reste encore des investigateurs en vie et s'ils n'ont pas perdu la raison, je crois qu'ils auront envie d'aller se reposer. La police se contentera de faire une enquête de routine, n'oublions pas que son propre directeur et une éminente personnalité de la ville sont impliqués dans cette histoire.

De plus, elle a quand même du mal à comprendre tous les tenants et les aboutissants de cette sinistre affaire.

PARTIE II

GRIFFES : ATTAQUE : 45 % DOMMAGE : 1D6+1
SANITÉ DOMMAGE : 1D3/1D10

Le serviteur de Glaaki (Dave Marshall)

POINTS DE VIE : 16
ARME :
GRIFFES : ATTAQUE : 40 %
DOMMAGE : 1D6+1
SANITÉ DOMMAGE : 1D3/1D10

Le Byakhee

SANITÉ : 1/1D3
Comme le Byakhee s'éloigne en volant dans la nuit, les personnages ne le distingueront pas bien ce qui explique qu'ils prendront moins de points de santé mentale qu'à l'accoutumée.

Le couple de gardiens de la clinique utiliseront au maximum leur compétence "se cacher pour frapper les personnages à l'improviste" et leur compétence "discretion" pour avancer silencieusement dans la clinique désaffectée.

L'homme

POINTS DE VIE : 14
ARMES :
POINGS : ATTAQUE : 65 % DOMMAGE : 1D3
HACHE : ATTAQUE : 35 % DOMMAGE : 1D8
SE CACHER : 35 %, DISCRETION : 25 %

La femme

POINTS DE VIE : 14
ARMES :
POINGS : ATTAQUE : 50 % DOMMAGE : 1D3
HACHE : ATTAQUE : 40 % DOMMAGE : 1D6+1
SE CACHER : 40 %, DISCRETION : 30 %
1/1 D 3 COMME LE BYAKHEE S'ÉLOIGNE EN VOLANT.



Quelques conseils techniques :

Lors de leur enquête les joueurs rencontreront toutes les personnalités de cette histoire. A vous de les mettre en scène, il est bien évident que vous n'allez pas vous contenter de leur lire leurs témoignages. N'oubliez pas non plus que chacune de ces "personnalités" a son propre caractère, sa propre personnalité.

Les joueurs devront faire preuve de tact, il leur faudra même parfois procéder à des jets de "baratin" ou "d'éloquence" s'ils veulent ne pas s'en sortir trop mal.

Si les joueurs décident sans avoir réuni toutes les preuves nécessaires de "visiter" la maison familiale des Sharpman, la police interviendra aussitôt et ne leur permettra pas de découvrir quoique ce soit. Si les joueurs insistent lourdement ils passeront en jugement et seront accusés de violation de domicile.

Fiches techniques des créatures:

Clochard n°1

PTS DE VIE : 13
ARMES :
POINGS : ATTAQUE : 60 % DOMMAGE : 1D 3
BARRE DE FER : ATTAQUE : 40 % DOMMAGE : 1D 8

Clochard n°2

PTS DE VIE : 12
ARMES :
POINGS : ATTAQUE : 55 % DOMMAGE : 1D 3
CRAN D'ARRÊT : ATTAQUE : 45 % DOMMAGE : 1D 4

Clochard n°3

PTS DE VIE : 9
ARMES :
POINGS : ATTAQUE : 65 % DOMMAGE : 1D 3
MATRAQUE : ATTAQUE : 50 % DOMMAGE : 1D 6

Clochard n°4

PTS DE VIE : 11
ARMES :
POINGS : ATTAQUE : 55 % DOMMAGE : 1D 3
MATRAQUE : ATTAQUE : 45 % DOMMAGE : 1D 6

Les différents serviteurs de Glaaki

Note: voir ces créatures sortir de corps humains coûtent plus de points de santé mentale que la simple apparition d'une de ces créatures. Si l'on fait feu sur un serviteur de Glaaki se trouvant encore à l'intérieur d'un corps humain, cette créature n'encaisse que la moitié des dégâts infligés.

Le serviteur de Glaaki (Miles Garrett)

POINTS DE VIE : 15
ARME :
GRIFFES : ATTAQUE : 40 % DOMMAGE : 1D6+1
SANITÉ DOMMAGE : 1D3/1D10

Le serviteur de Glaaki (Stanley Sharpman)

POINTS DE VIE : 17
ARME :

