

Le faussaire

© 2004, DeMarigny, demarigny@free.fr. Scénario pour le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu, se déroulant dans l'univers de H.P. Lovecraft, édité par Chaosium (www.chaosium.com) aux USA, traduit et édité par Descartes Editeurs en France (www.descartes-editeur.fr).

Généralités

Ce scénario est prévu pour se dérouler dans le Paris des années 1920. Mais il est tout à fait transposable à n'importe quelle époque et n'importe quel lieu, il suffit de changer les noms des PNJs et de situer l'action dans une ville qui comporte une communauté artistique.

Il permet de réaliser une introduction dans l'univers de l'Appel pour de nouveaux joueurs, ou bien comme scénario solo pour affiner le background de personnages d'enquêteurs : policier, détective privé, journaliste, etc.

L'histoire

Alfred Picpus, artiste peintre travaillant à la restauration de tableaux chez un client, est tombé sur une œuvre qui est en fait un portail, laissée là par un sorcier ancêtre de l'actuelle propriétaire.

N'ayant aucune idée de ce qu'est réellement la toile, il s'est fait emporter dans une pièce murée au sous-sol de la maison. Il ne tardera pas à mourir si les Investigateurs ne le sortent pas de ce mauvais pas, et peut-être également un autre artiste s'ils ne se dépêchent pas.

Introduction

Selon votre préférence, c'est soit un proche des PJs, soit une obligation professionnelle (pour les enquêteurs privés ou publiques) ou bien tout autre méthode qui vous convient qui les amène à rechercher Alfred Picpus. Ce dernier n'a pas données de nouvelles alors qu'il devait se rendre à une fête d'anniversaire d'une personne qu'il estime beaucoup. Il reste introuvable à son atelier. Une possibilité est que les PJs soient contactés par Mlle de Marteuil (voir plus loin).

Enquête

Ce que les joueurs peuvent apprendre

Alfred Picpus a une quarantaine d'année et est un peintre talentueux, mais il n'a aucune inspiration personnelle : ses propres toiles ne se vendent pas. Son atelier est donc spécialisé dans les rafraîchissements et les copies de toiles.

Si les Investigateurs comptent parmi eux un policier ou quelqu'un ayant des relations avec les autorités, il leur sera facile d'apprendre qu'Alfred n'a pas toujours été aussi sage : brillant élève des beaux arts, il a été emprisonné pendant deux ans car c'était un faussaire. Il est d'ailleurs toujours régulièrement contrôlé par les autorités lors d'affaires de ce genre, les bons faussaires d'art étant rares. Si l'un de PJ est policier, il l'apprendra très facilement car il est fiché.

On peut également découvrir ces informations par la presse, l'affaire ayant fait un peu de bruit à l'époque, mais il faudra pas mal de temps dans les archives d'un quelconque quotidien local pour découvrir cela.

Il y a également la possibilité d'interroger les voisins d'Alfred, qui sont pour une bonne part des artistes évoluant dans le même milieu, mais seuls ceux qui l'ont connu aux beaux arts seront capables d'évoquer cette affaire, et encore faut-il qu'ils aient soit une grande confiance dans le groupe, soit qu'on leur propose une rémunération appropriée pour des informations " gênantes ".

Le faussaire

L'appartement d'Alfred

Logiquement, les Investigateurs devraient commencer par chercher du côté de l'atelier d'Alfred. Il se situe dans un quartier branché dans lequel vivent d'autres artistes. En fait d'atelier, il s'agit d'un appartement dont un mur est tout en verre, une partie comportant l'atelier, le reste étant la cuisine et la chambre / salle d'eau.

Chambre et cuisine

La cuisine et la chambre ne comportent rien de particulier si ce n'est des affaires personnelles que l'on trouve habituellement dans un appartement, si ce n'est qu'il y a pas mal de bouteilles d'alcool dans la cuisine à la place des boîtes de conserve.

L'atelier

L'atelier est un fatras de toiles de l'artistes, au goût douteux, généralement non terminées et posées le long des murs. Deux tableaux sont sur des chevalets : l'un est une peinture représentant une scène de chasse champêtre dans un style anglais, sur laquelle sont tendus des ficelles qui divisent l'œuvre en sections, l'autre est à l'évidence une copie. Avec un peu d'attention, on se rend compte que les tableaux n'ont pas exactement la même dimension, ce qui fait que le deuxième ne peut être un faux du premier.

L'atelier possède également deux meubles : une table de travail sur laquelle sont entassés des casiers de rangement avec des tubes de peinture, des pots de vernis, des poudres à mélanger pour créer la peinture à l'huile, divers diluants, etc. Le second est un bureau, sur lequel on trouve également des affaires de peintre, mais qui possède un tiroir fermé à clef. En forçant la serrure, les joueurs vont pouvoir découvrir le livre de compte et les factures d'Alfred ainsi que les adresses de ses clients.

Actuellement, Alfred a deux clients : Georges Bardai, et Hélène de Marteuil. Le livre de compte apprend que le plus gros client des deux est Hélène de Marteuil, pour une dizaine d'œuvres, tandis que Bardai est client pour la copie d'un unique tableau (celui qui se trouve dans l'atelier) pour une somme assez modique.

Il y a des rideaux au mur de verre (qui donne au sud), qui seront tirés lors de la visite des joueurs. Il serait de bon ton qu'ils les referment, car un cambriolage est toujours possible.

Logiquement, les Investigateurs doivent prendre contact avec les clients. Georges Bardai peut rapidement s'avérer une fausse piste, bien qu'il soit lui-même impliqué dans des affaires louches : il a donné l'original à Alfred voilà déjà un mois et trouve que le retour tarde à venir. Etant un peu artiste lui-même, il est malgré tout compréhensif car une telle vie est toujours mouvementée. Il n'est au courant de rien. Ils finissent donc par téléphoner ou aller chez Hélène de Marteuil. Au téléphone, ou plus directement s'ils vont la trouver, celle-ci leur dira qu'Alfred n'est venu ni la veille ni le jour même, contrairement à leur contrat. De plus, il a laissé toutes ses affaires en désordre alors qu'il est habituellement très méticuleux, et que l'avant veille elle ne l'a pas vu ressortir.

Chez Hélène De Marteuil

Sur place, les joueurs rencontrent Hélène De Marteuil. C'est une fille de famille bourgeoise, dont l'oncle était le plus riche représentant. Elle est ambitieuse et très attirée par l'argent mais travaille son image de jeune femme "pure".

Elle a récemment héritée de son oncle, mort sans laisser de descendance directe. Désireuse de tirer un maximum d'argent de cet héritage, mais soucieuse de conserver les lieux en l'état pour faire bonne figure auprès du reste de sa famille, elle a décidé de faire réaliser des copies de plusieurs œuvres présentes dans la maison pour vendre les originaux. Bien évidemment elle ne l'admettra pas, et prétextera la mise sous clef des originaux pour baisser la prime d'assurance - mais elle ne sait pas très bien mentir.

C'est la raison pour laquelle elle a fait venir deux artistes peintre pour réaliser des copies des tableaux les plus onéreux, dont une partie payée au noir : les joueurs pourraient s'en rendre compte quand ils verrons qu'il n'y a aucun travail de retouche et que les copies concernent plus

Le faussaire

de tableaux que le nombre mentionné dans le livre de commande trouvé dans l'atelier. Elle est très en colère qu'Alfred ne soit pas venu travailler, car les copies prennent du retard. Du moment que les Investigateurs se contentent de regarder l'endroit où travaillait Alfred sans aller plus avant et sans rien toucher, elle ne sera pas contre. Elle n'osera pas empêcher un policier faire son travail, tant que celui-ci reste convenable : elle menacera d'appeler son avocat dans le cas contraire.

Il n'y a en fait rien de particulier à trouver, car le poste de travail est composé d'un chevalet avec la copie incomplète mais bien avancée d'un des tableaux et de tous les outils dont un artiste a besoin. Plus étonnant sont les affaires du peintre : il y a toujours sa veste civile avec ses papiers posée sur une chaise en retrait du tableau, ce qui veut dire qu'il serait parti en les oubliant. La propriétaire des lieux n'a aucune explication étant donné qu'elle ne l'a pas vu partir. L'autre artiste, présent sur les lieux, pourra dire qu'il pense que rien n'a bougé depuis son départ l'avant-veille au soir. Il n'a également aucune idée de ce qui aurait pu pousser Alfred à partir, ni où il aurait pu aller à part à son atelier, étant donné que c'est un homme seul et qu'il ne lui connaît pas de famille. Il n'avait également parlé d'aucun rendez-vous le soir de sa disparition.

Le tableau

C'est une peinture représentant une pièce qui paraît assez quelconque. Le mobilier est composé essentiellement d'une grande bibliothèque couverte d'ouvrages. On voit également une mappemonde sur pied de type moyenâgeuse, un bureau avec des affaires de travail et un candélabre à six bougies. Ce que l'on voit des murs ne présente aucune particularité : pas de décoration ni fenêtres si ce n'est un unique tableau, qui lui-même semble représenter une pièce. Le tout est assez sombre, l'unique source de lumière semble être les bougies du candélabre, comme si la scène se déroulait de nuit. Aucune personne ni animal, et la facture est assez grossière mais reste suggestive, comme si elle avait été réalisée par un amateur éclairé. Elle n'est pas signée. En revanche, si quelqu'un la regarde

suffisamment longtemps, pour tenter d'y découvrir un détail par exemple, cette personne ressentira une sorte de vertige et aura une déformation de la vision, comme si elle regardait à travers un verre déformant. Si l'expérience se prolonge, cette personne disparaît aux yeux de ceux qui se trouvent là. Il a en fait été expédié dans la pièce située au sous-sol (voir plus loin) car il vient de traverser un portail.

Le sous-sol

La cave

La cave ressemble beaucoup au tableau, bien que tout ce qui s'y trouve soit défraîchi. Il y a en plus un cadavre, celui d'une servante disparue au XVIIIe siècle. Bien évidemment, tout est dans le noir le plus absolu. Alfred s'y trouve actuellement, et il sera mort de soif au bout de trois jours. Mais cela fait déjà un jour et demi qu'il est dedans, affaibli par l'absence de nourriture et d'eau. Il reste donc une journée et demi pour le retrouver et le sortir de là. Pour l'instant il tient grâce à une flasque de whisky qu'il a toujours avec lui.

La cave est l'ancien bureau d'un sorcier. Par conséquent, on y trouve tout un tas de produits exotiques et étranges. Bien évidemment, ils n'auront pas passé l'épreuve du temps et seront tous secs ou moisiss.

L'odeur (qui sera le premier élément détecté par ceux qui entrent par le portail) n'est pas très présente, mais elle est malade, un mélange d'odeurs de poussière et de composants organiques moisiss depuis longtemps.

Il y a une légère couche de poussière sur tout ce qui se trouve dans la pièce. Au sol, elle est dérangée par les mouvements des différents protagonistes qui s'y sont trouvés piégés.

Il y a également un cadavre datant du XVIIe siècle. Les Investigateurs ne trouveront que les restes de quelques habits dont le tissu est chiffonné et déchiré, les os sont présents ainsi que quelques lambeaux

Le faussaire

de chairs comme momifiés et des moisissures.

La bibliothèque comporte de nombreux ouvrages, des bocaux dont on a déjà parlé et quelques sculptures rappelant les gargouilles de Notre Dame. Les sculptures ne sont que des curiosités, et tous les livres sont mangés par les moisissures : leur contenu est inutilisable.

Le bureau comporte des encres séchées ainsi qu'un plume mitée. Derrière on trouve des éléments d'un nécessaire de peinture en mauvais état.

Le second tableau n'est pas difficile à trouver, mais encore faut-il avoir de la lumière pour le regarder et sortir de la pièce. Ce n'est pas le cas d'Alfred et ce ne sera pas le cas du second artiste (voir l'option).

Il existe enfin une porte unique à cette pièce, mais elle ne sert à rien : le couloir qui mène aux autres pièces de la cave de cette maison a été totalement rempli de gravas et muré. Si jamais les PJs arrivent à l'ouvrir, ils tomberont sur un mur de briques, qui s'il est attaqué révélera des gravas : il deviendra évident qu'il n'est pas possible de sortir par ce biais.

Le second tableau

Ce tableau représente une autre pièce de la maison, qui se trouve dans le grenier. Il est de même facture que le premier, réalisé visiblement par le même artiste. On y voit un plafond en pente, des fenêtres du plus petit côté, et un certain bric à braque d'affaires. Il fonctionne aussi bien que le premier, et enverra les personnes qui le regarderont dans une pièce assez proche de celle qu'il représente.

Option : les choses s'accélèrent

Si les Investigateurs n'ont pas compris lors de leur première visite ce qui s'est passé ou s'ils ne trouvent pas le portail "par hasard" en tombant dans le piège, ils sont contactés le lendemain par

Hélène De Marteuil : son second artiste a également disparu après s'être mis à la toile qu'avait laissé Alfred. Et ce qui est le plus étonnant, c'est que les circonstances sont similaires : il a également laissé ses papiers, comme s'il avait dû partir sans délai.

Retour à l'air libre

Le retour à l'air libre doit se dérouler assez facilement, car les personnes entrées par le tableau devront logiquement penser qu'ils peuvent ressortir par un autre tableau.

Lorsqu'ils descendront du grenier, Mlle de Marteuil sera abasourdie. Quand on lui racontera ce qui s'est passé, elle se rappellera les histoires de famille concernant un ancêtre qui n'était pas dans la droite ligne de ce qu'enseigne l'église catholique, et dont peu de monde accepte de parler si ce n'était sa grand mère vers la fin de sa vie quand elle n'avait plus toute sa tête.

Après plusieurs palabres, elle finira par congédier les Investigateurs, demandant que tout ce qui a pu être récupéré dans la cave lui soit restitué car cela lui appartient de droit. Si les PJs sont honnêtes, ils ne retrouveront aucune preuve de ce qui s'est déroulé : Hélène de Marteuil aura détruit le tableau amenant vers la pièce murée ainsi que tout ce que les joueurs lui auront donné, ceci afin d'éviter tout scandale.

Récompenses

Si Alfred est sauvé, et éventuellement l'autre artiste s'il s'est également fait piéger, les PJs gagneront 1D3 SAN.

Si l'affaire n'est pas résolue, les PJs ne sauront jamais la vérité et ne perdront pas d'autres points de SAN.

Suite possible

Bien qu'ayant détruit toutes les preuves, Hélène de Marteuil a compris que la magie n'est pas un

Le faussaire

vain mot. Son ambition va la pousser à se renseigner sur l'occulte, et il n'est pas impossible que les PJs la retrouvent sur leur chemin dans le futur.

Alfred Picpus est en revanche vacciné : il a faillit mourir de cette expérience, il n'en tentera jamais d'autre, et pourra à l'occasion aider dans la mesure de ses moyens les PJs, car il leur est redevable. Ce ne sera pas le cas de son acolyte, qui fera comme si rien ne s'était jamais passé.

Annexe

Les tableaux

Ces tableaux sont des portails dimensionnels. Il suffit de les regarder suffisamment longtemps pour passer de l'autre côté. Ils ont été peints par l'ancêtre sorcier de Hélène De Marteuil. Celui-ci avait besoin des tableaux pour isoler totalement la pièce, afin qu'aucune entrée physique ne soit possible. A sa mort brutale, le savoir rattaché à ce lieu a disparu, et le tableau étant de piètre valeur n'a pas été regardé depuis longtemps, et n'a donc pas servi, si ce n'est dans un malheureux cas pendant le XVIIIème siècle où une servante a disparue : elle est morte de faim dans la pièce au sous-sol.