

Lettre de Douglas Servan aux investisseurs

Le 21 mars 1931

Cher

,

J'espère que vous allez bien. Je vous écris car un étonnant paquet m'a été envoyé par mon ami naturaliste, Kenneth Howard, peu de temps avant son mystérieux décès. Je ne peux pas vous préciser exactement le contenu du paquet dans cette lettre ni les circonstances du décès de mon ami, mais les deux soulèvent des questions très troublantes, et aucune explication n'est venue avec le paquet. Je sais qu'à l'occasion vous appréciez faire la lumière sur des affaires obscures. Je vous demande donc : pourriez vous venir passer quelques jours à Nassau pour m'aider à mettre les choses au claire? Ce serait l'occasion idéale pour vous profiter du paradis des Caraïbes, et pour moi de vous revoir. Bien entendu si vous avez des amis qui aime découvrir les anguilles sous roches et qui n'ont pas froid aux yeux, ils sont également les bienvenus.

Votre compatriote et ami,

Douglas Servan

Dernières pages du journal de bord du capitaine Robin Drake Lonetown

Mercredi 18 mars 1931

Ce jour est le pire que j'ai vécu de ma vie, et probablement l'un des derniers, que Dieu ait pitié de moi. Après la violente tempête de la veille, une voie d'eau nous a forcé à immobiliser le navire au large des côtes de la République Dominicaine. Il était à peu près quatorze heure. Je scrutais la côte avec résignation : cette dernière était recouverte par la mangrove, aucun endroit pour faire cale sèche. Devoir réparer en mer ne me réjouissait guère. Tandis que je broyais du noir, Kenneth Howard – le naturaliste qui faisait le trajet avec nous – pris la longue vue et se mit à examiner la côte avec attention. « Capitaine! me cria-t-il, il y a des décombres près de la mangrove! ». Je repris la longue vue et examinait l'endroit qu'il me désignait. Il y avait effectivement quelques caisses et divers morceaux de coques et autres objets qui flottait au grès des courants faiblissants à proximité des premières racines de la mangrove. L'un de mes devoirs en tant que capitaine est d'aller voir sur place s'il n'y a pas d'éventuels survivants ou des informations à sauver de ces décombres qui provenaient sûrement d'un naufrage. J'ai donc choisi deux marin pour mettre à l'eau une chaloupe et pour tenir les amarres pendant que nous iront voir sur place. J'ai également été chercher deux fusils dans l'armurerie, l'on n'est jamais trop prudent. Kenneth Howard a souhaité faire partie de l'expédition. « La mangrove est un écosystème incroyable, ce serai bête de laisser passer une occasion de la voir de près. ». N'y voyant aucune objection – et comme réparer la voie d'eau prendrait l'après midi, nous avons mis la chaloupe à l'eau et nous nous sommes dirigé vers les débris.

De près les débris ne nous apprirent pas grand chose. Principalement des caisses contenant des bouteilles de rhum et de whisky, et des débris de caisse. Toutefois, aucune voilure déchirée, morceaux de coques, rien qui laisserait présager le naufrage d'un navire. Pendant que j'examinais ces mystérieuses trouvailles, je me rendit compte que les hommes étaient nerveux. « J'ai l'impression d'être observé. » me souffla l'un d'eux tandis que je croisais son regard. « C'est également mon impression, ajouta le naturaliste qui depuis tout ce temps scrutait la mangrove et suivait nos conversations, et j'ai cru voir des ombres sous la mangrove. ». Je m'apprêtais à donner l'ordre de regagner le navire lorsque je les vit. Accroché aux racines aériennes de la mangrove, une veste déchirée pendait misérablement. Cette veste ne correspond à aucune autorité maritime, pas plus qu'elle ne semble avoir appartenu à un marin. Lorsque nous sommes arrivé à hauteur de ce vêtement, une ouverture dans la mangrove se découvrit devant nous. Fier comme Lucifer et con comme une huître, plutôt que rebrousser chemin je décidais de tirer cette histoire au clair et la barque s'enfonça dans ce bras d'eau dans la mangrove.

Cette espèce de "cours d'eau au milieu de l'eau" ne fut heureusement pas très long. Il faisait très lourd. Les arbres de la mangrove cachaient en grande partie le ciel et la lumière du soleil, nous naviguions dans la pénombre ; et naviguer à contre courant était pénible. La mangrove me donnait la sensation d'un bournier infâme et visqueux où il est aussi difficile d'y entrer que d'en sortir. À présent, je ressentais également cette sensation d'être observé. Robert Howard avait le fusil à la main et regardait fixement les bosquets, s'étonnant de l'absence de moustique. Puis soudainement, il leva son arme et fit feu. Nous vîmes nombreux mouvements et autant de bruits de fuite se firent entendre. Nous eûmes pas le temps de nous interroger sur ce fait qu'une atroce puanteur se fit sentir. La source de cette puanteur apparut rapidement à nos yeux : des cadavres placés en cercle pourrissaient à l'air libre, accroché aux branches des arbres, mutilés à de multiples endroits selon des schémas grotesques et constellé de moustiques. Entre les atrocités qui composaient ce cercle grotesque se dressaient des petites cabanes en branche accrochées entre les arbres fin de la mangrove. Au milieu de ce village macabre, un petit autel en bois se dressait, avec un assortiment de fruits et de membres humains, dont les mots me manque pour décrire l'horreur de ce grotesque décor. Un silence de plomb régnait. De nombreuses ombres, semblable à des rochers sombres, se semblaient se dessiner au fond de l'eau trouble. Je ne lâchais pas mon fusil. Nous arrivâmes au niveau de l'autel tandis que nous faisons demi tour, et le naturaliste s'empara de quelque chose sur l'autel. Je ne saurais jamais ce dont il s'agissait.

Immédiatement, de nombreux et brefs bruit de soufflements se firent entendre et des sifflements se firent entendre de toutes part. Les silhouettes sous l'eau nous attaquaient! Immédiatement je criais l'ordre de la retraite tandis que le naturaliste et moi même ouvrons le feu presque à l'aveuglette. Avec le courant, nous quittâmes rapidement la mangrove et la marée descendante eut tôt fait de nous ramener à bord.

Nous sommes revenu au navire, mais un sinistre constat s'est imposé à nous : les deux marin, comme M. Howard et moi-même, ont été touché par des sortes de tous petits dards. Le naturaliste en les examinant m'a assuré qu'il y avait quelque chose sur les dards, bien qu'il n'a pas su dire quoi. Une atroce douleur nous tenaille à présent.

Jeudi 19 mars 1931

Ces mots seront probablement mes derniers, que Dieu me garde. Mes deux hommes sont décédé, et Kenneth Howard n'a pas tardé à les suivre. Il a eu le temps de demander à faire parvenir l'objet qu'il a emballé dans du papier kraft à un ethnologue qu'il connaissait, refusant de répondre à mes questions. Il m'a toutefois fait part de ce qu'il a vu en se retournant tandis qu'on prenait la fuite : nos agresseurs et responsables des horreurs dont nous fûmes témoins sont humains! Des hommes de petites tailles et noir de peaux, qui selon le professeur pourraient se rapprocher des tribus pygmées d'Afrique, à l'exception que ces dernières ne pratiquent pas les odieuses exactions qui me donnent froid dans le dos rien que de m'en souvenir. Je sens qu'il ne reste plus longtemps à vivre, j'ai délégué mes fonctions à mon second et à présent j'attends que la mort m'emporte à mon tour... Que Dieu me guide. Je souhaite que ce carnet ainsi que mes biens soit vendus après mon décès et qu'ils ne parviennent jamais à ma famille. J'eus tellement aimé les revoir...

Mot à l'attention de Jalio

Jalio,

Tu iras demain chez ton amis blanc et tu lui voleras le paquet postal qu'il a reçu. C'est un paquet en carton entouré de ficelle. Assure toi que son contenu tu sais quoi est dedans. Ne t'en fais pas pour ton amis, on s'occupe de lui. C'est un ordre du capitaine. Tu feras mieux de lui obéir, tu n'as pas envie de t'attirer sa colère.

H.N

Personnage Non Jouable

Cette partie regroupe l'intégralité des personnages non jouables qui apparaissent au cours du scénario. Les personnages sont classés par ordre d'apparition. Les inscriptions en italiques sont des aspects cachés des personnages liés au Mythe que les joueurs doivent découvrir par eux même. Certains personnages non jouables ne sont pas décrit ici car ils n'apparaissent pas physiquement dans le scénario ou sont de simples figurants. Libre à vous d'imaginer leur apparence ou leur caractère comme bon vous semble.

Douglas Servan

Description physique : La cinquantaine, cheveux brun et tempes grisonnantes, visage ferme et sourire rassurant derrière une barbe grisonnante elle aussi. Douglas a une certaine carrure dans une chemise blanche et un pantalon beige, et un embonpoint qui traduit son bon appétit.

Douglas Servan est un ethnologue réputée, mais dont les fermes convictions altèrent un peu son sens des réalités. Sa réputation a souffert de quelques mauvais coup : ses écrits un peu trop engagés sur les amérindiens et sur les "crimes de l'homme blanc" lui ont valu des ennuis de nature juridique comme criminel. Procès et menaces de mort ont amené Douglas à choisir de se mettre à bonne distance des États-Unis, mais pas trop loin non plus. Le soleil et la mer des Caraïbes ont conduit Douglas à choisir Nassau, où la juridiction anglaise lui apporte un agréable sentiment de sécurité. Sentiment qui sera très vite brisé par l'arrivée d'un mystérieux paquet...

Seamus Finnley

Description physique : Entre 35 et 40 ans, cheveux châtain, impeccablement rasé et moustache soigneusement entretenu, yeux verts et sourire discret. De taille moyenne, il a un physique sportif derrière un costume marron qui ne s'y prête pas du tout.

Inspecteur au service de Sa Majesté, Seamus Finnley n'aspire qu'à mener sa petite vie bien tranquille. Face à un cas comme une mort suspecte, il va s'empresse de trouver la cause la plus plausible et classer l'affaire ; ce ne sont pas ses supérieurs qui l'en empêcheraient, ni le médecin légiste avec lequel il fait de la pêche et de la plaisance chaque dimanche. Seamus aime les bons alcools (il se réjouit notamment de ne pas habiter aux États-Unis et fréquente le *Trolley* – le bar du gratin de la ville), et tel un vrai "British", il ne rate jamais l'heure du thé.

Athlétisme 5, Bagarre 3, Équilibre mental 10, Jargon policier 4, Loi 2, Mêlée 5, Intimidation 3, Santé 8, Santé mentale 10

Johnson Bloodthroyd

Description physique : Entre quarante cinq et cinquante ans, grande taille et fine carrure, cheveux blond, visage fin et lunettes rondes, et yeux verts au regard sévère et appuyé. Une chemise blanche sous un uniforme de la marine anglaise, des jumelles autour du cou et plusieurs stylo dans la poche de sa chemise.

Chef de la capitainerie du Quai St-George, Johnson passe ses journées pris dans son travail. Très appliqué et assidus dans son travail qu'il prend très au sérieux, il a tendance à répondre à ses interlocuteurs d'une voie préoccupé en ne cessant jamais ses activités. Il reste toutefois très poli, mais un "Je n'ai pas le temps" sera la réponse à la majorité des propositions et demandes qui nécessitent d'avantages qu'une courte réponse orale.

Bureaucratie 4, Bagarre 4, Équilibre mental 10, Niveau de vie 5, Santé mentale 6, Santé 8

Lydie Hoover

Description physique : la vingtaine passée, noire de peau, de longues tresses de cheveux noirs attachées derrière la tête, un visage fin entouré par des grandes boucles d'oreilles, des yeux noirs pétillants et un sourire éclatant. Une robe élégante et pratique parée de couleurs vives, de nombreux bracelets artisanaux.

Serveuse du Palma (elle n'en est pas propriétaire), Lydie Hoover accueille toujours ses clients avec le sourire malgré sa profession difficile. Elle sait être à l'écoute de ses clients et patient avec, et répond aux

questions pertinentes qui lui sont posés sans être trop bavarder ni attendre quoi que ce soit en retour. Lydie a une grande estime de soi et de sa famille, l'une des seules choses qui puissent la plonger dans une colère noire est de la comparer à une prostituée.

Athlétisme 3, Bagarre 5, Équilibre mental 8, Histoire orale 3, Réconfort 4, Santé 6, Santé mentale 10

Horace Nelson

Description physique : environ 45 ans, noir de peau, cheveux gris et visage taillé dans la pierre, étrange déformation de la mâchoire (des coups dans la figure?), et yeux bleus au regard sombre et déterminé. De bonne taille et des muscles noueux sous un débardeur blanc et un pantalon de toile de mauvaise qualité. De multiples tatouages ornent sa peau.

Surnommé "le marin fou", Horace Nelson est un homme qui sait où il va. Seulement personne d'autre ne sait ce qu'il a derrière la tête et son tempérament impulsif et violent le rend craint de la majorité de son entourage. Horace peut "sentir" les gens, et beaucoup se sentent mal à l'aise quand le regard d'Horace se plonge dans le leur. Horace a un penchant pour l'alcool : il n'est pas rare de le voir s'enivrer sur les ports au sud de Nassau, et la cahute dans laquelle il habite est jonchée de bouteilles.

Horace Nelson a découvert l'existence de Cthulhu et de ses adorateurs durant sa jeunesse, quand il habitait en Louisiane. Et depuis ce temps, il entend régulièrement l'appel de Cthulhu, auquel il résiste avec difficultés. L'alcool est pour lui le seul échappatoire pour prendre un peu de recul par rapport à cette vérité écrasante. Il obéit au capitaine Dempsey car il sait que sa vie est en jeu, mais il éprouve autant de haine pour les adorateurs de Cthulhu comme Dempsey que pour les personnes trop curieuses envers le mythe comme Servan ou les investigateurs. Pour lui le mythe est "un truc mauvais que tout le monde devrait fuir et oublier".

Athlétisme 7, Bagarre 9, Équilibre mental 2, Intimidation 5, Mythe de Cthulhu 2, Psychologie 3, Santé mentale 1, Santé 12

William Hoover

Description physique : environ cinquante-cinq ans, des cheveux blancs et le dessus du crâne dégarni, un visage fin et des yeux noirs qui dégagent un regard fatigué derrière des petites lunettes rondes. De taille moyenne, il apparaît plus petit car il est voûté en avant. Derrière son gilet et sa tenue élégante, un anneau à son oreille droite et des extrémités de tatouage sur ses poignets traduisent un passé de marin.

William Hoover a fini sa carrière de marin il y a bien des années, mais reste un amoureux de la mer. Il collectionne tous ce qui peut s'y rapporter, et en vend une partie ainsi que divers objets qu'il conçoit lui-même (notamment des bateaux à l'intérieur de bouteilles) dans sa boutique d'antiquité marine. William est quelqu'un de sympathique et serviable, qui apprécie d'aider dans la mesure de ses moyens, mais qui reste toutefois dans son monde de bateaux et de cartes, ayant parfois des difficultés à prendre mesure de la gravité ou l'importance de certains faits.

Athlétisme 3, Bagarre 2, Équilibre mental 4, Histoire orale 3, Santé mentale 8, Santé 4

Philip Dempsey

Description physique : environ soixante ans, une casquette qui recouvre d'épais cheveux noirs grisonnants, une barbe noire épaisse qui recouvre totalement le bas du visage, sous un regard perçant lancé par des yeux verts et derrière l'épaisse fumée d'une pipe. Une tenue bleue marine qui habille une certaine corpulence et dont la rigueur traduit un caractère endurci par des années en mer.

Philip Dempsey est un homme au caractère ombrageux, qui passe la majorité de son temps à ruminer de sombres pensées dans sa barbe. Les seules fois où ils s'expriment clairement sont pour aboyer des ordres à son équipage. Aimant la solitude, il lui arrive de passer de longue heure seul dans sa cabine ou à contempler l'horizon sans rien dire. Philip Dempsey croit être un descendant de Barbe-Noire, et à ce titre il passe fréquemment à Nassau qu'il considère comme "la terre de son ancêtre".

Le capitaine a découvert l'existence du Mythe il y a des années, lors de ses voyages en mer. Il croit dur comme fer que la "République des Pirates" instauré par Barbe-Noire de son vivant a résisté parce que Cthulhu la protégeait et

que réveiller ce dernier permettra un retour de l'Âge d'or des Pirates. Il découvre l'existence des Tcho-Tcho et parvient à lier une amitié avec eux basé sur le culte qu'ils avaient en commun. Depuis, ils œuvrent en commun pour le réveil de Cthulhu.

Athlétisme 7, Bagarre 5, Mêlée 6, Santé Mentale 2, Mythe de Cthulhu 3

Nassau en 1931

Nassau occupe une grande partie de l'île de New Providence, au cœur des Bahamas. La ville compte 19800 habitants. Il y fait en général toujours plus de 20°C (entre 17 et 28°C selon la saison), et les précipitations suivent le climat des Caraïbes : il pleut environ 8 jours par mois, avec une période de fortes pluies entre les mois de juin et octobre. Les principales ressources économiques de l'île et des Bahamas sont le tourisme qui a vu un grand essor dans les années 20. Le crash boursier de 1929 et la grande dépressions ont mis un frein à cette croissance et le tourisme a stagné (ainsi que l'industrie d'éponges, le fond de commerce de Nassau). Toutefois, la prohibition aux États-Unis a amené un autre marché tout aussi lucratif : la contrebande d'alcool. Nassau devient ainsi la plaque tournante de la contrebande de whisky et de rhum. Le principal port de la ville est le Quai St-George au nord de l'île, mais la contrebande d'alcool se fait par les ports plus modeste, au sud de l'île.

Architecture : Au nord de la ville, les bâtiments administratifs ou aux riches propriétaires sont majoritairement en pierre beige et blanche avec des toits de tuiles en ardoise bleu ou rouge, les autres ont plutôt été construit en bois peint de couleur . Les rues du centre ville sont droites, larges, aérées, ponctuellement bordé par des arbres vert (ou des palmiers), et l'on peut occasionnellement voir des lignes électriques (principalement du côté du centre ville). Les banlieues de Grant Town et Bain Town, au sud de la ville, sont constituées de petites maisonnettes de plein pied, les rues sont des chemins sinueux et délimités par la végétation, beaucoup plus présente et sauvage que dans le centre ville.

Économie : la monnaie de Nassau est la Livre des Bahamas (avec des shilling, comme pour la livre anglaise). La conversion de devise avec le dollar américain est le suivant : 7 shilling font 1 dollar, et une livre correspond à 2,86\$. En 1931, l'économie stagne : la pêche aux éponges tourne au ralenti et le tourisme connaît une mauvaise saison. Seule la contrebande d'alcool semble bien se porter...

Histoire : Nassau fut aux XVIIème siècle un repaire de pirates si populaire que la plupart des gens honnêtes en étaient parti. Avec Barbe Noire à sa tête, la *République des Corsaires* devint un refuge pour les pirates des Caraïbes, notamment les célèbres Jack Rackham, Charles Vane, Benjamin Hornigold, ou encore Anne Bonny. L'âge d'or des pirates prit fin par le nettoyage de Nassau en 1718 par Woodes Rogers, le premier gouverneur royal des Bahamas.

Politique : Nassau avec l'ensemble des Bahamas constitue une colonie anglaise, dirigé par un gouverneur général, rémunéré par la reine elle-même. Malgré cela, les Bahamas sont largement contrôlés par un groupe de marchands blanc influents : les "Bay Street Boys" dirigent l'économie et la législature (tandis que le pouvoir exécutif restait aux mains du gouverneur général).

Population : La majorité de la population est composée de natif noir de peau, qui vivent au sud de la ville, dans les banlieues "de l'autre côté de la colline" : Grant Town et Bain Town. Une minorité blanche fait partie du gratin de la ville, qui vit sur les crêtes côtières au nord de l'île. Cette dernière est en partie descendante de réfugiés sudistes de la guerre de sécession, ruinés par l'abolition de l'esclavage : une certaine ségrégation est encore présente à Nassau.

Technologie : Bien que les voitures soit présentes au nord, la majorité des habitants de l'île utilisent des charrettes ou des fiacres pour leurs déplacements. Le téléphone, le télégraphe et l'électricité ne se trouvent que dans les lieux publics importants ou aisées.