

# Le Double Crime du Père Lachaise

Ce scénario pour l'Appel de Cthulhu, convient pour trois ou quatre aventuriers débutants.

**Scénario Jérôme Bohbot**  
**Plans et Illustration Jérôme Bohbot**

## Introduction

18 juin 1919 au matin, le XXème arrondissement est plongé dans la stupeur. Les histoires qui effrayaient encore les enfants lors de la veillée au coin du feu, il n'y a de cela encore qu'une vingtaine d'années, refont surface... Une terrible affaire criminelle secoue l'opinion publique; si la presse monte l'histoire en épingle, et que la police n'éluide pas le mystère, alors le gouvernement risque la déstabilisation devant l'ampleur du scandale.

Mais est-ce vraiment un but politique qui motive ce ou ces curieux assassins?...

## L'histoire

*(réservée au Maître des Arcanes)*

Tout d'abord une petite note au sujet des aventuriers : pour éviter des incohérences ou même des problèmes, il faudrait que l'un des joueurs soit un des gardiens du cimetière, et soit fermement décidé à résoudre l'énigme ; qu'un autre soit policier afin de posséder les rapports concernant l'enquête. Passons maintenant à l'affaire.

En réalité elle commence beaucoup plus tôt qu'il n'y paraît, avec, le 10 novembre 1800, la naissance de Pierre Lecarré, sixième enfant d'une famille pauvre du petit village de Charonne, alentour de la capitale. Pierre n'a pas les moyens d'aller à l'école, aussi passe-t-il tout son temps dans la rue.

A treize ans il s'enfuit de sa maison lugubre et de chez ses parents alcooliques. Pierre, malgré son manque flagrant d'éducation, a une intelligence remarquable qui lui a toujours attiré la jalousie de ses frères et sœurs. A quinze ans, il s'engage dans l'armée que l'Empereur revenu d'exil met sur pieds ; il est blessé au bras à Waterloo et s'enfuit. Après la défaite, il est recueilli par un prêtre jésuite qui remarque son intelligence; il apprend à lire et à écrire, d'abord le français, puis le latin et enfin le grec; il se découvre par là-même une soif sans fin de connaissances.

A vingt ans, il décide de découvrir le monde, et s'embarque comme matelot sur une frégate. Pendant vingt ans, il va vivre au Tibet, dans les îles du Pacifique, en Amérique du Sud et au Moyen Orient; il va y étudier les civilisations anciennes, et y apprendre les sciences occultes. Son séjour dans les pays Arabes lui fera découvrir l'alchimie et les mathématiques ; et c'est avec son propre bateau, et une petite fortune, qu'il reviendra en France au cours de l'année 1840.

La maladie autant que la pauvreté n'auront épargné que ses deux frères aînés, Paul et Jacques. Pierre est devenu un grand maître en sciences occultes, et afin de pouvoir compléter ses connaissances, pour mêler la science à la magie, il s'inscrit à la faculté de médecine. Il décroche brillamment son diplôme en 1845, et découvre parallèlement le but de sa vie et de ses recherches : l'im-

mortalité...

Seulement, pour cela, il lui faut des cadavres, et même beaucoup de cadavres, aussi décide-t-il d'ouvrir une entreprise de pompes funèbres dans laquelle ses deux frères sont invités à travailler. Début 1846, la société Lecarré et Frères est créée.

Tout marche magnifiquement : Pierre s'avère être un génie en affaires et décroche un contrat avec les hôpitaux de Paris pour l'inhumation des corps qui ne sont pas réclamés. Il s'est installé un laboratoire secret dans la cave de la société, et y pratique ses terribles expériences.

En 1880, Pierre paraît toujours un homme de quarante ans, alors que ses deux frères et associés meurent, victimes d'une épidémie de grippe hivernale et de leur grand âge. Il se retrouve alors seul maître de la société. Malheureusement, il a de plus en plus de mal à garder sa jeunesse, et, outre des cadavres, il lui faudrait du matériel vivant, et sans éveiller l'attention des autorités. Il s'alloue pour cela en 1881 les services d'un petit truand qui a main basse sur quelques ateliers clandestins : Claudio Castano, surnommé le "Boutonneux" par ses ennemis.

En 1890, Pierre est toujours en excellente santé, mais il lui faut mourir pour éviter les soupçons. Il rédige alors son testament et s'invente un fils qu'il aurait eu lors de son séjour au Moyen Orient et qui répondrait au nom d'Emile. Il ne lui reste plus alors qu'à faire rédiger un certificat de décès par un médecin véreux, et à se changer un peu les traits pour devenir Emile, un homme de cinquante ans, qui ressemble étrangement à son père.

Bref, les activités de Pierre reprennent normalement et vont même plutôt bien jusqu'en 1918, grâce notamment à la guerre de 1870, aux événements de la Commune, et enfin à la première guerre mondiale.

En octobre 1918, Pierre perd le peu de raison qui lui restait encore, et se dit que s'il a réussi à vaincre la mort, il a le pouvoir de dominer le monde. Pour cela, il possède la plus grande armée qui n'ait jamais existé, celle des morts...

Il décide de passer à l'expérimentation. Il lui faut un vieux cadavre : une nuit, il se fait enfermer dans le cimetière, déterre un cercueil centenaire du quartier des maréchaux d'Empire et le traîne jusqu'à la crypte familiale. On est le 16 janvier 1919.

A partir du 17, Pierre va venir tous les jours à la crypte familiale, le plus discrètement possible, et va installer son dispositif dans le caveau. Le 4 mars, il pille deux nouvelles sépultures dans le but de refaire d'autres essais après celui qu'il a prévu pour la nuit du 17 au 18 juin...

L'expérience est enfin déclenchée. Le temps est orageux comme l'avait prévu Pierre, et la foudre tombe sur le paratonnerre de fortune qu'il a installé et relié à son appareillage; enfin, l'énergie arrive au squelette décharné et inanimé qui se relève brus-

quement. Pierre hurle "Tu es mien !" La créature, surprise, se retourne alors, et, voyant l'homme, lui donne un grand coup sur la figure et s'enfuit par la porte entrouverte de la crypte. L'expérience n'est qu'à moitié réussie. Pierre se dit alors, constatant avec stupéfaction que sa joue part en lambeaux, que ses théories scientifiques sont exactes, mais qu'il a du se tromper dans sa formule magique... Il faut maintenant attendre la prochaine nuit d'orage pour tenter autre chose. Il n'y a plus qu'à rentrer le paratonnerre et quitter la crypte pour se soigner. Le squelette court dans le cimetière. Il lui faut trouver un abri avant le jour, tant redouté par les créatures des ténèbres. Soudain, il aperçoit deux hommes en uniforme qui l'interpellent et lui barrent le passage. Machinalement, il saisit son sabre, sa main se raidit... C'est le double crime du Père Lachaise!

## L'enquête

Il y a plusieurs moyens d'apprendre ce qui s'est passé au cimetière dans la nuit du 17 au 18 juin. Tout ce que peuvent savoir les personnages est donné dans cette partie. Il y a, à la fin, un paragraphe qui concerne le policier et le gardien du cimetière.

### 1°) Sur ce qui s'est passé au Père Lachaise

Ce cimetière, dont le véritable nom est Cimetière de l'Est, a été fondé le 21 mai 1804, bien qu'il ne soit devenu "à la mode" qu'à partir des années 1820. Sa superficie est doublée, au cours des années 1840. Cet endroit est un des lieux privilégiés de promenade pour les Parisiens, et les faits mystérieux et inexplicables y sont plutôt rares.

C'est en 1919 que va commencer une curieuse histoire. En moins de trois mois, trois tombes du quartier des maréchaux d'Empire vont être profanées. Chose curieuse, les blasphemateurs ont dans les trois cas fait disparaître les cercueils ainsi que les dépouilles: curieux, comparé aux méthodes habituelles des nécrophages ou autres pillards de tombes.

Le Journal de Paris a publié un article dans son numéro du 6 mars:

"Il arrive souvent qu'une sépulture soit violée, mais on retrouve toujours des traces, et, qui plus est, les victimes de ces crimes sont toujours des corps enterrés depuis peu. Or, cette nuit, deux cercueils de la division des maréchaux d'Empire du Cimetière de l'Est ont été volés, ainsi que leur contenu. Il s'agit de maréchaux appartenant à de petites familles aujourd'hui éteintes. Le plus curieux est que, dans la nuit du 16 au 17 janvier de cette même année, une première tombe a été pillée de la sorte. Une bien curieuse affaire, à suivre en tout cas..."

Il n'y a pas d'autres événements notables jusqu'à la nuit du 17 au 18 juin. Les Lecarré



possèdent une crypte depuis 1846, date de la fondation de familiale de la société.

Elle se trouve à côté du quartier des maréchaux d'Empire, non loin de la partie la plus ancienne du cimetière. Si l'on demande des renseignements à une vieille femme qui vient tous les jours nourrir les chats sauvages, elle pourra, si l'on se montre persuasif, se souvenir qu'un homme vient régulièrement se recueillir sur la tombe des Lecarré depuis le mois de janvier, et qu'il reste souvent plusieurs heures dans la crypte dont il a la clé. Elle pourra le décrire comme un homme d'une quarantaine d'années, qui ne paye pas de mine. Si les joueurs passent devant la crypte des Lecarré après les événements de la nuit du 17 au 18, il faudra tirer un jet de chance pour voir une trace de sang laissée par le squelette lorsqu'il est sorti. La marque paraît somme toute assez fraîche. Un examen attentif peut révéler qu'il y a quelques fragments de chair.

Nouvel article dans le journal du 18 juin: "Décidément, le Cimetière de l'Est, autrefois célèbre par ses morts, recommence à faire parler de lui. La police se refuse à toute déclaration, et fait tout pour entraver l'enquête des journalistes. L'année 1919 semble bien noire pour ce célèbre lieu parisien, et quelque chose me dit que cette affaire n'a pas fini de nous étonner!"

A partir du 19 juin, il n'est pas rare de trouver des chats éventrés dans le cimetière.

## 2°) Sur Pierre Lecarré (ou Emile)

Au service de l'état civil, on trouve la trace d'un certain Pierre Lecarré, né en 1800, fils de Louis Lecarré et Bernadette Delarue, sixième enfant et dernier né de la famille. Il est décédé le 10 mai 1890 d'une crise cardiaque (décès constaté par un médecin). Pierre a été enterré au Père Lachaise aux côtés de ses deux frères. Quant à Emile, il n'apparaît qu'en 1890, peu après la mort de son père. Il serait né probablement en 1840, de mère inconnue.

Mme Jeanette, la concierge de l'immeuble du 77 Boulevard de Ménilmontant est la doyenne du quartier. Elle a connu, étant jeune fille, Mr Pierre Lecarré. Si on la questionne, elle parlera de Mr Pierre, et elle avouera qu'il exerçait sur elle une certaine peur, qu'elle a du mal à définir, car il était très aimable. Peut-être cela provenait-il du fait qu'il ne changeait pas, et que, malgré ses 90 ans, il n'en semblait que quarante. Elle se souvient aussi qu'il portait une grosse cicatrice au bras, qu'il disait devoir à l'Empereur. Mais, curieusement, ce qui l'a le plus choquée, c'est la ressemblance entre Emile et Pierre...

Emile cache avec beaucoup de soin sa blessure au bras gauche, afin d'éviter le moindre soupçon. Bien que ses expériences remplacent ses cellules au fur et à mesure, cette marque reste parce qu'elle est beaucoup plus ancienne. Ce n'est pas le cas de sa blessure à la joue, suite à la nuit du 17 au 18, qui aura totalement disparu le 21.

## 3°) Les lieux où se déroule l'histoire

La **crypte** des Lecarré: ce tombeau familial est une concession à perpétuité achetée par Pierre en 1840. Pierre ne fréquentait pour ainsi dire jamais l'endroit avant de commencer la réalisation de son projet insensé. Pour accéder à la crypte, il faut passer par une trappe qui se trouve dans le sol de la

petite chapelle, seule partie apparente du tombeau, puis par un escalier de pierre qui tourne à angle droit. Arrivé au sous-sol, il faut ouvrir le cadenas d'une épaisse porte de métal (dont la clé se trouve soit sur Pierre, soit dans son laboratoire).

Lorsqu'on arrive dans la pièce, il apparaît un incroyable désordre, dû à un amas de fils électriques et d'appareils curieux, tous visiblement reliés à une sorte de table d'opération en métal, à côté de laquelle se trouve un vieux cercueil dont le bois est passablement pourri. Il est ouvert et vide. Dessus, il n'y a qu'une inscription gravée : c'est le chiffre 1811 (c'est le cercueil du squelette qui a déjà été réanimé). Un examen complet de l'appareillage (ce qui prend un certain temps) ne révèle rien de particulier. Le but de ces machines semble incompréhensible.

Il y a de quoi mettre dix cercueils dans la crypte. Cinq cases seulement sont pleines. On peut sortir les cercueils et les ouvrir sans trop de difficulté. Voici ce qui est inscrit sur les plaques et ce que l'on trouve à l'intérieur :

✓ Paul Lecarré (1790 - 1880) : Il y a un squelette dans un vieux costume des années 1880, ainsi que quelques affaires personnelles (portefeuille...).

✓ Jacques Lecarré (1798 - 1880) : même chose.

✓ Pierre Lecarré (1800 - 1890) : il n'y a qu'un squelette nu, sans rien d'autre à l'intérieur. Un personnage qui possède des connaissances en anthropologie pourra sans difficulté s'apercevoir que c'est un homme de race africaine (si les personnages ont déjà enquêté sur Pierre, tirer un jet de SAN - s'il est raté il y a perte d'un point, sinon rien).

✓ Henry Leboiteux, Maréchal d'Empire, mort à Waterloo, 1770 - 1815. A l'intérieur, on trouve un squelette en uniforme d'officier des grenadiers, avec son sabre.

✓ Paul-Louis de la Buissonnière, Maréchal d'Empire, mort à Eylau, 1780-1807. Il y a un squelette en uniforme de hussard.

**L'appartement** de Lecarré : il se trouve juste au dessus du magasin au numéro 37 du Boulevard de Ménilmontant. On y accède par une petite porte cochère sur le côté du magasin. Lorsque les investigateurs voudront visiter l'appartement, le jour, il faudra tirer un jet de chance. S'il rate, la bonne sera là, auquel cas elle ne laissera passer personne et dira de s'adresser à Mr Lecarré, en bas (elle s'appelle Anne-Marie et débarque de se Bretagne natale). La nuit, Pierre travaille jusqu'à trois heures du matin dans son laboratoire secret (sauf exception), après quoi, il rentre se coucher et se lève à dix heures du matin.

Il règne dans ces trois pièces une odeur de vieux, qui rend mal à l'aise. Le mobilier, la décoration, semblent laisser croire que tout s'est arrêté il y a environ 80 ans. Mis à part cela, il n'y a rien à trouver d'intéressant.

Le **magasin** se trouve juste en dessous de l'appartement. Il occupe le n°35 du boulevard, et on ne peut pas rater sa grande façade vitrée, sur laquelle est inscrit en gros : Maison Lecarré & frères, fondée en 1846.

La pièce principale est la salle d'exposition. On y trouve bon nombre de tombes factices. Il y a également tout un assortiment de cercueils destinés à être présentés aux

clients. La petite porte, très solide, et toujours fermée à clé, au fond de la salle aboutit dans la rue de derrière. Les autres pièces sont :

✓ une salle d'attente, assez sobre, les murs décorés par quelques photos d'enterrement, avec seulement quelques sièges de couleur rouge foncée, usés par le temps,

✓ le bureau, plus clair, mais toujours éclairé à l'électricité : c'est un lieu de travail très bien rangé, où Pierre ne reçoit que pour signer un contrat. Le mobilier est composé de fichiers, d'un bureau, de quelques sièges. Les murs sont décorés comme ceux de la salle d'attente. Si l'on fouille, on trouvera des contrats divers, qui montrent tous que l'entreprise est florissante. La seule chose vraiment importante que l'on peut remarquer, c'est en fouillant les fichiers. Un jet d'idée réussi permettra de s'apercevoir l'écriture que n'a pas changée depuis les premiers dossiers de 1846.

La **cave** se trouve exactement en dessous du magasin. On y accède par une annexe qui se trouve derrière la maison. Elle est solidement fermée par deux portes métalliques, retenues par un énorme cadenas et une chaîne non moins solide. Un large escalier, en pierre, pas du tout glissant, s'enfonce dans l'obscurité. Une très mauvaise odeur émane de l'ensemble. L'escalier aboutit à une vaste pièce, entièrement carrelée de faïence blanche.

L'odeur semble provenir de derrière la porte, face à l'escalier. Elle donne dans la prison où Pierre enferme "le matériel vivant" qu'on lui apporte tous les dimanches soirs. Il en utilise un par jour, jusqu'au jeudi soir où il utilise le dernier (il n'y en a donc plus le vendredi et le samedi). Les murs de cette salle sont nus et laissent apparaître des traces de saleté épouvantable. Au fond, dans un renforcement, il y a un trou qui semble faire office de WC : l'odeur y est irrespirable. Tout prisonnier qui se trouve dans la prison est complètement abruti par son traitement. La vue de ces individus provoque la perte d'1D4 de SAN si le jet est réussi. La porte est métallique et électrifiée. Le fait de saisir la poignée sans précaution occasionne 1D3 points de dommage, et assomme pour un nombre de minutes équivalent à une heure moins deux fois la constitution du personnage. On peut s'apercevoir, lorsqu'on observe attentivement, et en réussissant un "trouver objet caché", qu'il y a un fil électrique qui arrive sur la porte. Elle est fermée par deux verrous qui se trouvent côté entrée.

La porte du laboratoire est fermée à clé. Si on vient entre dix heures du soir et trois heures du matin, on y trouvera Pierre entraîné de travailler.

Le labo est une vaste pièce où se côtoient Pentacle et appareils électriques, livres de sciences et livres de sorcellerie. Cela semble à première vue être un chantier abominable, avec un enchevêtrement de fils électriques, d'appareillages curieux, et de symboles gravés un peu partout. Au centre de la pièce se dresse une table de chirurgie, où sont fixées des sangles. Il y a aussi un bureau, au-dessus duquel est accroché un diplôme de médecin-chirurgien de la faculté de Médecine de Paris, datant de 1845 et libellé au nom de Pierre Lecarré. Il y a un tiroir fermé à clé dans le bureau où se trouve un manuscrit



qui présente la vie entière de Pierre et ses recherches. Il a été commencé en 1825 et il y a déjà 800 pages d'écrites. La langue utilisée est l'Arabe, mais il est écrit de façon phonétique en grec. Si l'on arrive à lire le livre (et il faudra du temps et des idées), on perdra 1D10 de SAN, il augmentera de 5% la connaissance du Mythe et permettra de découvrir les sorts que connaît Pierre. Si l'on arrive dans le laboratoire lorsque Pierre tente ses expériences, il y a beaucoup de chances qu'en plus du cobaye vivant, il y ait quatre ou cinq cadavres sur le sol. Cette découverte coûtera 1D10 de SAN (1D4 si le jet est réussi).

Note : le magasin ferme à 19H (rideau métallique et portes fermées à clé : Pierre garde toujours le trousseau sur lui).

#### 4) Filière Castano

Il n'y a qu'un seul moyen d'arriver à lui : il faut pour cela suivre le camion qui fait la livraison de spécimens tous les dimanches à 24 H. Claudio Castano, dit "le boutonneux" dans le milieu, approche la soixantaine. Depuis 1881, il livre à Pierre Lecarré, tous les dimanches, cinq travailleurs clandestins vendus un bon prix. Il n'y a aucune trace d'un quelconque contrat ; les deux personnes s'entendent très bien dès qu'il s'agit d'argent. Si on interroge la vieille dame qui habite au rez-de-chaussée du numéro 33, qui souffre d'insomnies et perd la tête (ah ! pauvre Mme Dubois), elle pourra dire sans se faire prier, que Mr Lecarré reçoit de la visite tous les dimanches soirs et qu'il y a toujours des gens qui parlent étranger.

Si l'on intercepte la livraison, on ne pourra rien obtenir des livreurs. Il y a toujours un lieutenant de Castano dans le camion et il est plutôt bien armé (fusil mitrailleur BAR mod16 et colt.45). Si on suit le camion, il n'y aura pas de problème pour découvrir où il rentre. Il suffira alors d'alerter la police. Si les joueurs décident de se débarrasser eux-mêmes de Castano, précisons qu'il est accompagné de 3 lieutenants, 4 hommes de main et dispose d'un bon arsenal.

#### 5°) Ce que connaissent les joueurs

Si l'un d'eux est gardien du cimetière, il aura des renseignements sur le double meurtre. Il a vu les corps : ils étaient à la fois lacérés et déchiquetés. Il sait aussi où se trouvent les tombes pillées et connaît bien le cimetière. Si l'un d'eux est un policier, il possédera les rapports de la police et du médecin légiste. Il n'est pas habilité à résoudre une autre affaire (Castano par exemple) et doit dans un cas semblable en référer à ses supérieurs. Il agit à couvert et ne doit pas dévoiler son identité sauf quand c'est nécessaire.

Voici la fin du scénario, ou ce qui devrait se passer dans les jours à venir, à partir du 18 juin :

- ✓ Le 20 juin, un nouveau crime est commis dans le cimetière par le squelette.
- ✓ Le 22 juin, un soir d'orage, Lecarré tourne à la crypte et ranime les deux squelettes. Il va par là-même réussir contrôler tous les trois.
- ✓ Le 1<sup>er</sup> août, par une énorme nuit d'orage, Lecarré va en profiter pour réanimer et contrôler tous les morts du cimetière.

Si les aventuriers réussissent à détruire Lecarré et son livre, après avoir compris l'affaire,

ils regagneront 1D10 de SAN, sinon rien.

#### Rapport de Police écrit par le commissaire Charles Dujardin

Dans la nuit du 17 au 18 juin à 2H30 précises, Georges Dugland, gardien du cimetière du Père Lachaise est arrivé en courant au commissariat, annonçant la découverte de deux cadavres. A 2H45, nous étions sur les lieux du, ou plutôt des crimes. Les corps étaient lacérés par endroit, déchiquetés à d'autres. Vu l'état des victimes, le légiste a été obligé de faire son travail sur place. Les corps ont été évacués à 6H. le 18.

#### Rapport de la morgue écrit par le docteur Jean Bzorski

De toute évidence la mort remonte vers une heure du matin, les deux gardiens ou du moins ce qui en restait avaient les yeux réveillés et étaient complètement crispés, comme paralysés. Il est évident qu'ils avaient reçu des coups provenant d'une arme coupante, ainsi que de ce qui pourrait être des griffes. Le premier coup donné semble avoir été fatal pour chacun des gardiens, le ou les assassins s'étant ensuite acharnés à mutiler leurs victimes.

## Les Protagonistes

### Squelettes

Les trois premiers squelettes ranimés par Lecarré sont assez particuliers : ce sont d'anciens soldats d'élite. Ils manient le sabre à 80% et font 1D6 aux dommages. Avec leurs griffes ils ont 30% et toujours 1D6 de dégâts. Pour les tuer, les armes à feu (sauf gros calibres) ne font pas de dégâts ou presque (1 point à chaque fois). Les armes coupantes font demi-dommage et les armes contondantes plein dommage. La vue de ces squelettes en uniforme fait perdre 1D10 de SAN, 1D4 si le jet est réussi.

FOR 25	DEX 14	INT 8	CON 13
APP 13	POU 6	TAI 13	
PV 1d10x2		B/M Dom +1d6	

Mouvement: 10

Compétences: Sabre 80%, Griffes 30%

### PIERRE LECARRÉ

FOR 10	DEX 14	INT 30	CON
APP 13	POU 30	TAI 12	SAN 20
PV 20		B/M Dom 0	

Compétences: Lire écrire et parler l'Arabe 90, Lire écrire et parler le Grec 85, Lire écrire et parler le Latin 80, Chimie 40, Électricité 80, Histoire 60, Mécanique 70, Mythe de Cthulhu 10, Occultisme 95, Médecine 70

Sorts: contrôler des morts vivants, relever les morts, flétrissement

