

Le drame survient

Les personnages ont tous une chambre au 3ème étage de l'hôtel (c'est plus calme qu'au 2ème). C'est le lundi 19 juillet 1920 qu'a lieu le drame. Vers 23h00, des éclats de voix sont perceptibles venant de la chambre 16 ; à peine 10 secondes plus tard, un cri de terreur effrayant déchire la nuit, puis c'est le silence total. La porte est fermée à double tour et la clé est dans la serrure. Le détective de l'hôtel arrive sur les lieux en robe de chambre 30 secondes après, trifouille la serrure puis entre avec son passe. A part le mobilier (dont un lit défectif) et une sacoche noire, la chambre est vide. Une odeur indéfinissable flotte dans la pièce. Le détective interrogera toutes les personnes de l'étage pour savoir si elles n'ont rien entendu de spécial, remarqué quelque chose, etc. Ces personnes devront rester à l'hôtel encore un jour (au moins) pour les formalités. Il y a eu visiblement disparition (pas de traces de pas sous la fenêtre, personne n'est sorti par l'escalier).

Le drame persiste

Dans la journée du 20, les locataires du 3ème étage seront sommairement interrogés : ils auront quand même un peu de liberté. S'ils arrivent à faire parler le gérant ou le détective (en réussissant s'il le faut un jet de Baratin), ils apprendront, entre autres choses, que le locataire du "16" était bizarre et mystérieux : il est également possible en insistant d'avoir accès à ses affaires personnelles. Le 20 au soir (vers 23h), chaque locataire du 3ème étage sera réveillé par une impression de froid et verra une forme humaine légèrement translucide et auréolée d'une vague lueur grisâtre. Cette forme, un homme d'environ 40 ans, mal rasé, mal habillé, dira d'une voix faible et semblant venir de très loin : "Aidez moi... Je vous en prie... Ils m'ont emmené avec eux... aidez moi..." puis sortira en passant à travers la porte (jet sous SAN ou -1d6). Le "fantôme" visitera les chambres occupées de l'étage puis entrera dans la chambre 16 (toujours en traversant la porte non verrouillée) et se placera au centre. A toutes les personnes présentes il dira : "Aidez-moi... Trouvez la formule qui rappelle et utilisez la... mais surtout ne le faites qu'ici et ne prononcez que mon nom... il ne faut pas qu'ils se doutent... surtout ne vous trompez...". Puis en un instant l'image disparaîtra (jet de SAN ou -1d3). Une

odeur d'ozone flotte dans la pièce. (Note : chaque message du "fantôme" est un Baratin à 90%).

Le locataire du 16 : James Ruthmore (37 ans), avait déjà loué cette chambre deux mois auparavant pendant trois semaines.

Dans sa sacoche noire, on trouvera :

- ❖ des papiers personnels (carte d'identité, passeport) au nom de Mr James Ruthmore, né à Milford (New Hampshire) le 15 mars 1883.
- ❖ un portefeuille (45 dollars en billets).
- ❖ des objets usuels (peigne, brosse à dents, crayon, stylo).
- ❖ des tas de papiers : pense-bêtes, additions, billets de train, etc.
- ❖ une boîte contenant du tabac à priser.

La boîte à tabac possède un double fond (réussir un "trouver objet caché" à -20% pour le déceler) dans lequel est insérée une plaque grise de 1 cm x 1 cm x 0,5 mm (à peu près). Cette plaque irradie la magie (elle sert à localiser la mallette). Seul un médium peut détecter sa particularité, elle est d'ailleurs insensible à toute torsion, écrasement, ou autre altération similaire.

Les papiers :

- ❖ trois additions (restaurant) pour 0,40\$, 0,65\$, et 0,39\$. C'étaient des repas frugaux ou des restaurants pitoyables. Impossible d'en tirer davantage.
- ❖ deux billets de train (aller simple) sur les lignes Boston-Providence et Boston-Worcester, en 3ème classe.
- ❖ cinq additions d'épicerie : on peut déchiffrer "3 bols en céramique", "une livre de soufre en poudre", "6 chandelles de suif", le reste est un gribouillage infâme ou partiellement effacé.
- ❖ deux papiers qui ne ressemblent pas à des additions. Sur le premier, on peut lire : "Bo. Comb St. - Fidel St. Blue shop say Azra". Sur le 2ème, on peut lire "Ark. Fed. St. 13/2 7 A.M".

Le premier papier comporte : l'adresse et le mot de code du "fournisseur". Le deuxième : il s'agit d'un rendez-vous pris précédemment (fausse piste pour les personnages) Bo = Boston, Ark. = Arkham, Fed = Federal, St = Street.

Un ami ?

Au bout de trois jours (vendredi 23 au soir), un certain Philip Wailey se présente à l'hôtel et demande à récupérer la sacoche de son "ami" James. Il a sur lui une lettre écrite de la main de

James (on peut comparer avec le registre de l'hôtel et les papiers de la sacoche) et corroborant ses affirmations. Il vérifiera le contenu de la sacoche avant de partir.

S'il ne trouve pas la boîte à tabac dans la sacoche, il fera un peu de "psychologie" sur les personnes présentes pour savoir qui se sent fautif : la (ou les) personne en question sera suivie à distance par Philip et neutralisée discrètement l'occasion venue. Le porteur de la boîte, s'il en réchappe, sera de toute façon repéré infailliblement au bout de 3 jours.

Une fois en possession de la boîte, Philip repartira comme il est venu (en Ford T) et sèmera tout poursuivant dans les rues de New Bedford s'il ne l'a pas fait avant.

Le fournisseur

En remontant Comb Street, dans un quartier lugubre et mal famé de Boston, on voit (en réussissant un "trouver objet caché") une ruelle appelée "Fidel Street". Cette ruelle est très sombre et semble très ancienne. Toute personne voyant par la suite ou ayant déjà vu un plan de ce quartier devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1d3 : en effet, cette rue n'existe pas ! Au fond de la ruelle (100 m de long) une vieille boutique vaguement bleue et aux vitres très sales semble le seul lieu intéressant. L'intérieur de l'échoppe est encore plus sale que l'extérieur et des toiles d'araignées sont visibles partout. Une épaisse couche de poussière recouvre un bric à brac incroyable allant de la petite clé en laiton à la grosse malle de marin, en passant par les statuette africaines et les croix en plomb. Soudain, au bout de 30 secondes approximativement, le "fournisseur" apparaît : c'est un vieil homme vêtu d'une longue robe richement ornée et portant sur la tête un bonnet de style inca. Il semble littéralement surgir du décor et, l'obscurité aidant, les personnes présentes devront réussir un jet de SAN ou perdre 1d4 points à cause de l'effet produit par cet étrange personnage (le jet n'est nécessaire qu'à la première visite). Le vieux dira invariablement : "Bonsoir. Qu'est-ce qui vous amène ici ?". Répondre "Azra" permettra d'obtenir à peu près tout ce qu'on veut : livre, rouleau, objet "magique", talisman, etc. Il en coûtera une pinte (0,473 l) de sang par personne présente et par achat. Le vieux récoltera le sang, à l'aide d'une canule en or, dans une chope à bière typiquement irlandaise et rigolera d'un



rire sec durant toute l'opération. Puis seulement après, il donnera aux acheteurs leur marchandise, et les congédiera en leur lançant un "Bonne route, mes petits !" et en repartant d'un éclat de rire haché. Quelle que soit l'heure à laquelle ils sont entrés, les personnages sortiront de la ruelle à la nuit (s'ils étaient entrés le matin ou en pleine journée, jet de SAN ou -1d6). Si un autre mot qu'Azra est prononcé en guise de réponse, le vieux se comportera comme un simple marchand d'objets exotiques, n'aura à vendre que des objets normaux et se fera payer en argent : le temps se sera écoulé normalement.

"Pour ramener une personne d'une autre dimension dans la notre"

A ce sujet, le vieux dira qu'il faut trois types d'ingrédients : un portail entre les deux dimensions, une chose qui servira à stocker l'énergie suffisante et à "appeler" la personne, une incantation pour coordonner et lier les deux autres éléments et pour aider le voyage. Le portail est déjà fait (chambre 16). Pour le prix "habituel", le vieux vendra un parchemin contenant des mots étranges : il insistera fortement sur le fait que ces mots ne doivent être prononcés qu'une fois toutes les conditions réunies : une infraction à cette règle pourrait avoir des effets désastreux (mort, mutisme, cécité, paralysie, etc.). A côté de l'incantation (en rouge) se trouve (en noir) la liste des ingrédients et la manière de les préparer. Le vieux ne vendra pas ces ingrédients mais indiquera aux acheteurs où se les procurer. Si les personnages lui parlent en détail de ce qui s'est passé à l'hôtel, le vieux leur proposera une formule qui permet de repousser les "vagabonds dimensionnels" en rendant improbable leur manifestation matérielle dans la dimension d'où est lancé le sort. Cette formule coûtera évidemment le prix "habituel" aux personnages.

Ce sort coûte 1 point de magie pour activer le processus plus un autre par combat POU contre POU : si le combat est gagné, le "vagabond" se dématérialise : sinon il faut continuer ; une seule tentative par round et par "vagabond". Lorsque tous les vagabonds ont été renvoyés, on ne perd 1 point de SAN que si le nombre d'attaques ratées est inférieur ou égal au nombre d'attaques réussies.

Quand les conditions sont réunies (ingrédients, portail, incantation), les personnages perdent un peu le sens de la réalité : après une durée apparente de 15 minutes (en réalité 30 secondes), une colonne floue et iridescente apparaît à l'endroit du portail. L'incantation est suivie de ces mots : "Lorsque la tour

changeante apparaîtra, prononcer le nom de la personne à ramener : elle viendra".

Actions possibles et leurs effets :

- Dire "James Ruthmore" : l'intéressé apparaîtra, dans un état pitoyable : vêtements déchirés et en charpie, blessures et coups sur tout le corps, traces noirâtres et gélatineuses par endroits, brûlures. Malgré cela, James a l'air satisfait et même presque bien. Il aidera les personnages à vaincre les vagabonds.

- Dire "Azra" (!) : un "vagabond dimensionnel" apparaît avec le maximum à toutes ses caractéristiques et possédant entre autres les sorts "Contacter un chien de Tindalos", "Contacter un polype volant" et "invoquer un vampire stellaire". De par sa maîtrise des dimensions, il n'a pas besoin de conditions spéciales pour ces sorts et les créatures contactées arrivent toujours en 1d6 rounds.

- Dire un nom cthulhien (Cthulhu, Hastur, etc.) : si c'est un nom de Grand Ancien, quelques-uns de ses serviteurs les plus puissants apparaîtront et détruiront le contenu de la pièce (et surtout l'invocateur) avant de repartir. Un autre nom peut avoir des effets chaotiques (au choix du maître).

Une fois sorti, James essaiera de détruire le portail. Il a besoin pour cela de 5 rounds de concentration et de 2 rounds d'incantation (il doit dire la formule de création de portail à l'envers). Pendant ces 7 rounds, il ne doit pas être dérangé (donc pas blessé). Malheureusement, 2 à 3 "vagabonds" apparaîtront à sa suite dans la pièce environ une minute après lui. Il faudra alors que les personnages se battent pour leur vie et pour protéger James. A partir du moment où le portail est ouvert, les "vagabonds" peuvent y passer sans perdre de points de magie. Ils font un jet d' "Idée" à chaque round : s'il est réussi, ils se rendent compte que James veut détruire le portail et essaieront de l'atteindre, combattant jusqu'à la mort. S'ils ne s'en sont pas aperçus, ils combattront normalement mais fuiront s'ils tombent à 5 points de vie ou moins. La fermeture du portail leur cause de toute façon 10 points de dommages.

Epilogue

Une fois le portail fermé, James perd conscience (tension nerveuse). Il délirera pendant six jours (au bout de trois jours, il subira une tentative d'assassinat de la part de Philip Wailey si celui-ci n'a pas été tué avant). Au bout des six jours, il sera affaibli mais en forme (s'il n'est pas mort). Une fois rétabli, James expliquera l'affaire :

Dilettante s'intéressant à l'astronomie, il s'ennuyait et fût charmé par la

proposition de Philip Wailey d'accéder à une connaissance surhumaine. C'est ainsi qu'il s'engagea (sans le savoir) au service des "vagabonds dimensionnels". Il abandonna tout et vécut misérablement en accomplissant des tâches inintéressantes. Un jour cependant, en allant prendre livraison d'un livre spécial, il fit la connaissance du vieil homme dans la boutique bleue. Celui-ci lui fit partager un peu de sa connaissance, et c'est ainsi que James apprit quelques sorts et des renseignements sur ses employeurs. Ceux-ci s'en aperçurent et lui proposèrent d'utiliser son temps à des fins plus constructives, telle la création de portails dimensionnels. Il en fit un dans sa chambre 16 de l'hôtel Carmody. Durant la période qui suivit, il eût l'occasion d'apprendre un nouveau sort qui permettait d'appeler un "vagabond dimensionnel". Il eut envie de voir quels étaient ses vrais employeurs et alla à l'hôtel Carmody où le sort serait plus efficace. Quand il vit un "vagabond dimensionnel", il comprit que les buts de ces créatures étaient peu louables, et il se révolta, hurlant et pestant contre lui-même et la chose : c'est alors qu'elle le saisit dans ses griffes et l'attira dans une autre dimension. Ce que les "vagabonds" ignoraient cependant, c'est que James avait considérablement augmenté sa puissance mentale au contact du "fournisseur", et c'est grâce à cela qu'il pût résister aux mauvais traitements et contacter notre dimension.

James parlera ensuite aux personnages des "vagabonds" et des dimensions en leur expliquant qu'ils n'ont gagné qu'une bataille et qu'il reste beaucoup à faire (+2% en "mythe de Cthulhu", +1d6 en SAN). Puis il leur demandera de revenir le lendemain. Le lendemain, un mot sur le lit vide de James :

"Mes amis, la destruction du portail a brisé le pacte qui me liait à ces monstres. J'irai voir le fournisseur. Je sais qu'il m'en coûtera tout ce qu'il m'a appris et que je serai de nouveau un homme normal, mais aussi, ils ne pourront plus me repérer. Je partirai loin et je vivrai dans l'ombre, mais je me battrais toujours contre ces abominations. En prononçant le nom d'Azra, vous vous êtes aussi liés à ces créatures. Je vous en conjure : brûlez cette lettre, allez chez le vieux, et brisez le lien. Amicalement, James Ruthmore." Si les personnages font ce qui est indiqué, ils oublieront jusqu'à l'existence de la boutique bleue mais garderont les objets achetés. Sinon, il y a des chances qu'au bout de 3 jours ils soient contactés séparément pour un travail intéressant et aux débouchés multiples... s'ils ne sont pas tués avant.

Conseils au maître de jeu :

Si le temps vous manque, vous pou-



vez faire jouer ce scénario tel quel, en laissant simplement les joueurs se débrouiller (et en les aidant éventuellement par quelques indices). Mais si vous êtes vicieux ou que vous avez du temps, vous pouvez corser l'affaire. La fausse piste d'Arkham peut très bien être une affaire de trafic de chair fraîche entretenu par des "profonds" du coin, le gérant de l'hôtel peut être un rescapé de la guerre 14-18 qui assassine les bébés les soirs de pleine lune, j'en passe et des meilleures ! De toute façon ce qui compte avant tout c'est l'ambiance, et rien de tel que des personnages hauts en couleur pour donner une atmosphère. De l'imagination avant tout !

Les Personnages

James RUTHMORE

FOR 14 CON 7 TAI 13 DEX 14
APP 11 POU 21 INT 13 EDU 12

baratin : 60% ; crédit : 25% ;
conduire une automobile : 30% ; écouter : 90% ; esquiver : 80% ; se cacher : 85% ; astronomie : 70% ; trouver objet caché : 45% ; mythe de Cthulhu : 10%.

SAN : 42.

Il connaît les sorts : "invoquer un vagabond dimensionnel", "invoquer une maigre bête de la nuit", "flétrissement", "contacter les fungi de Yuggoth", "contrôler un serviteur des dieux extérieurs", "création de portail", "forteresse spirituelle". Ce dernier sort coûte 4 points de magie mais n'altère pas la SAN. Il fonctionne pendant une heure durant laquelle toute perte de santé, quelle que soit son importance, ne peut pas causer de folie chez le sujet. Une fois l'heure passée, celui-ci sera de nouveau susceptible de folie brusque, mais les points de SAN perdus durant cette heure ne pourront pas altérer son caractère.

Philip WAILEY

FOR 10 CON 12 TAI 13 DEX 13
APP 8 POU 15 INT 14 EDU 14

Psychologie : 80% ; baratin : 80% ; droit : 30% ; comptabilité : 20% ; trouver objet caché : 55% ; pickpocket : 60%. Revolver calibre 22 : 20% ; 1d6 dom.

Le fournisseur

FOR 30 CON 40 TAI 8 DEX 18
POU 40 INT 18

Se cacher dans sa boutique : 200% (toc. à -100%) ; esquiver : 100% ; sciences : 50% ; discrétion : 100% ; linguistique : 160% (parle n'importe quelle langue courante) ; psychologie : 70% ; psychanalyse : 100% ; occultisme : 150% ; mythe de Cthulhu : 90%.

SAN : 30.

Sa connaissance du mythe de Cthulhu est en grande partie inconsciente : il peut répondre à une question précise mais ne peut pas argumenter volontairement dessus.

Sa connaissance consciente du mythe est de 20%.

