

THE CASE OF KIMBLE

Présente

DE CIRE ET DE CHAIR.

Scénario écrit par Arnaud Codeville.
Relecture par Audrey Ceugniz.

Vous trouverez les personnages pour ce scénario en annexe. Vous n'êtes bien entendu obligés pas de les utiliser. Vous ne trouverez que les backgrounds des personnages. N'ayant pas donné de noms aux personnages, Les *noms en italiques* correspondent aux personnages joués par les autres joueurs...

Les personnages, doivent escorter un prisonnier (un joueur aussi) pour son exécution. La sentence aura lieu à Dunwish. Ville qu'il n'atteindront jamais car le bus qui les accompagne, aura un accident. Là il se rendront dans une petite ville fantôme dirigée par deux frères complètement fous à lier... en effet la ville, autrefois célèbre pour son musée de cire n'est plus que l'ombre d'elle-même. Les voyageurs infortunés qui s'y rendent finiront par faire partie du décor, afin d'accomplir le projet des deux frères... Une ville peuplée de personnage en cire.

Informations pour le gardien.

Ambrose, jolie petite ville, coin agréable, citadins on ne peut plus courtois.... Voilà ces nombreuses raisons qui ont poussé le couple Saint-Clair à s'installer en 1891. Josh Saint-Clair y trouva également bon compte en y installant son cabinet de médecin, et Trudy s'y découvrit un don pour la sculpture de la cire. C'est grâce à ce même don qu'ils décidèrent d'ouvrir un musée. Pendant de longues années, on s'y bousculait à l'entrée et on faisait des kilomètres pour le visiter. C'était le couple de loin le plus original, on les disait à la dernière mode.

Mais une ombre vint ternir le tableau, en 1902, des jumeaux devaient rejoindre la famille au début de l'hiver... Pour les futurs parents, ce fut une merveilleuse nouvelle, sauf qu'à la naissance, les enfants étaient liés à la tête... des siamois...

Une opération, réalisée secrètement par le père lui-même, sépara les enfants en 1904. Le plus vaillant des garçons, Bo, n'eut aucune séquelle, une légère cicatrice juste au dessus de la nuque. Mais Vincent, lui, n'eut pas cette chance, il perdit une partie de son visage, laissant la place à un trou béant... Traumatisé par cet acte, la mère développa une tumeur au cerveau qui lui coûta la vie en 1915. On raconte dans la ville que ses hurlements provoqués par ses crises s'entendaient par delà l'église située à quelques centaines de mètres de là... Le père, devint fou et se suicida devant les yeux en larmes des deux garçons...

Pendant toutes ces longues années, le musée était ouvert aux visiteurs mais la maladie prenait le pas sur les sculp-

tures de Trudy et il ferma ses portes en 1914. Paradoxalement, Vincent, était le préféré de Trudy, et elle l'initia à l'art de la sculpture.

C'est pour lui rendre hommage qu'à la mort de leur mère, Vincent travailla sans relâche pour faire du musée de cire, l'endroit le plus remarquable des USA. Mais la mort de son père, provoqua chez les jumeaux, une ouverture vers le sanctuaire de la démence ... Dans leur maison, ils établirent le plan le plus machiavélique qui soit. En effet, le musée de cire ne s'arrêterait pas aux portes du bâtiment mais aux portes de la ville. C'est ainsi que tous les habitants en quelques années furent décimés et réduits en vulgaire statue de cire...

Informations pour les joueurs.

Le personnage du prisonnier, doit être exécuté à Dunwish pour les crimes qui lui sont reprochés.

Le transfert du prisonnier s'effectuera de nuit afin que la discrétion soit la plus totale.

A vous, Gardien, de décider l'heure et le jour du transfert.

Un petit détour par la forêt.

Le trajet initial pour se rendre à Dunwish doit prendre environ 6 heures. Mais l'état de la route suite aux nombreux orages de ces dernières nuits ont rendus la route impraticable et les joueurs doivent bifurquer vers une déviation qui les conduisent dans la forêt du maine. Le chemin est boueux mais reste abordable pour le bus. Faites sentir la tension qui règne entre les personnages. La journaliste et le prisonnier, le Psychologue et le prisonnier, le flic au volant et la journaliste (elle a pris la place du médecin Buckley n'oublions pas ce détail)

Après quelques heures de trajet, faites faire un jet de Trouver Objet caché au conducteur et celui qui est assis à la place du mort. Un tronc d'arbre obstrue la route et si les deux joueurs ont raté leurs jet, faites faire faire un jet de conduite à - 30%. Dans tous les cas le bus s'encastre dans le tronc, rendant le véhicule inutilisable. Soyez sympa... les personnages ne perdront qu'un 1D4 de dommages si le conducteur ne l'a pas remarqué à temps sinon 1D6 de dommages.



Un curieux visiteur.

Le Bus est H.S, un petit jet en mécanique permet faire tourner le moteur pour garder un peu de lumière dans cette obscure forêt. La radio fonctionne mais n'émet que des petits grésillements. Les joueurs sont livrés à eux-mêmes. Ils peuvent soit dormir là ou partir en quête d'une ville voisine. S'ils décident de partir, ils ne découvriront pas grand-chose si ce n'est le charnier (voir plus loin).

Pour ce qui est du prisonnier, inventer une loi bateau qui ne permet pas sa libération... Ils finiront bien par le détacher en envoyant au diable ces stupides lois...

Ne les dissuader pas de se séparer, ils ont chacun un but bien précis dans cette histoire.

Il y a tout l'équipement nécessaire de campement dans le bus. Un jet d'idée réussi permet de s'en souvenir.

Au bout d'un certain temps, un orage se lève et force les joueurs à se réfugier dans le bus pour ne pas risquer d'être trempés. Un jet en CON x5 raté donne le privilège aux joueurs d'attraper un bon petit rhume... Gardez à l'esprit que le prisonnier doit rester attaché coûte que coûte.

Il peuvent vaquer à leur occupation bien que réduite, je vous le permet...

Au bout d'une heure la pluie cesse peu à peu, et un petit vent se lève. Une odeur atroce leur monte au nez. Une odeur de charogne...

Au beau milieu de la soirée, faites faire un jet d'écouter. Un bruit de voiture se fait entendre au beau milieu de la nuit. Un pick-up passe dans la forêt et s'arrête face à eux. C'est l'un des frères. Les phares éblouissants les joueurs... Il ne faut pas que les joueurs voient qui est au volant. Après un instant la voiture dévale en faisant une marche arrière et brise l'un de ses feux. (je suis persuadé que les personnages finiront par tirer sur le pick-up... dans ce cas, l'une des optiques avant se brisent...)

A cet instant la nuit se passe, les personnages ont l'impression d'être épiés... ils finiront par s'endormir dans le froid qui règne dans le bus.

Un matin nauséabond.

Les personnages sont réveillés par une odeur atroce, la même que celle de la veille. Ils peuvent suivre à la trace l'odeur avec Suivre une Piste. Ils découvriront un peu plus loin un charnier d'animaux morts. Des mouches pullulent parmi les cadavres. Un jet de CON X3 raté fait vomir les personnages. Un jet en Trouver Objet Caché permet de distinguer un bras parmi les restes des animaux. Perte de SAN 0/1D4. En fait, le bras est un faux. Il s'agit d'une réplique parfaite en cire d'un bras humain. Un autre jet en Trouver Objet Caché permet de découvrir les traces de pneu de camion fraîches autour du charnier...

Un jet d'écouter réussi permet d'entendre un pick-up

arriver. Ils peuvent se cacher sous un jet de Discrétion réussi ou encore rester là où ils sont. Un jet d'idée permet de voir qu'il ne s'agit pas du même camion de la veille. Il n'a pas de phare brisé.

Le camion complément crasseux débordant d'outils tout rouillés, est rempli de bêtes mortes. Le véhicule fait une marche arrière et se dirige vers le charnier. Une fois arrêté, un homme plutôt gauche vêtu d'une casquette mi-teuse, d'un vulgaire jean rempli de taches brunes (du sang...) et d'une chemise sort de la cabine, il n'a toujours pas vu les personnages, il prend les bêtes à l'arrière et les jette dans le cimetière.

Là il peut apercevoir les personnage. Il leur sourit. Il n'a pas de dents. Il se nomme Chuck. Si les personnages se montrent courtois, il peut leur expliquer qu'il récupère les animaux morts sur la route et les jette dans ce charnier. Concernant le faux bras il dit qu'il l'a trouvé sur la route il y a de ça un peu plus de 3 semaines.

Il leur demande ce qu'ils font et se propose pour les aider. Si le prisonnier est là, il refuse qu'il monte dans sa camionnette. Ce qui est parfaitement légitime. La camionnette ne comporte que 3 places dont celle du conducteur. Les personnages peuvent monter à l'arrière mais en bonne compagnie, ce qu'il reste des dépouilles des animaux.

Il leur explique qu'un ami à lui tient un garage dans une petite ville nommée « Ambrose » qui n'est qu'à quelques 20 kilomètres d'ici et pourra sûrement les aider pour remorquer le bus. Impossible de laisser le bus seul, imaginez que le pick-up d'hier soir revienne... sait-on jamais... Enfin les pjs doivent se dire ça...

En route vers Ambrose.

Ceux qui décident de partir avec le type qui gagne sa vie en remplissant d'animaux crevés une fosse, se retrouve dans un camion rempli d'ossement de petits animaux. L'odeur y est insoutenable ce qui n'a pas l'air de déranger notre ami au volant. Il conduit à vive allure, il a l'air de connaître l'endroit. Si les filles font parti du groupe, il regardera sans gêne les formes généreuses de ces dernières.

Il explique son travail pendant le trajet. Par exemple si par hasard les animaux morts qu'il ramasse sont encore frais, il les ramène à la maison et se fait un bon petit plat. Il raconte aussi qu'Ambrose était une jolie petite ville avant qu'ils ne construisent la route principale.

Tout d'un coup la voiture s'arrête brusquement. La route est inondée en face d'eux. Le pick-up ne pourra pas traverser. Faites monter la tension... surtout que le type en question porte sur sa ceinture un énorme couteau.

Il leur explique qu'une fois traversée, la ville se situe quelques kilomètres plus loin...

Il quitte nos personnages avec son charmant sourire...



Les personnages qui n'ont pas embarqué dans le pick-up découvrent que le bus a été saboté... pneus crevés... etc...

Ambrose...

Note pour le gardien : Les personnages ne se rendent pas encore compte que les habitants de cette ville sont en cire... Il ne doivent pas encore s'en rendre compte tout de suite. Les boutiques, cinéma, station-service. Tout est faux. Pour troubler les arrivants... Le seul personnage vivant qu'ils doivent rencontrer est Bo se trouvant actuellement à l'église...

Une petite ville, tout ce qu'il y a d'ordinaire. Des voitures sont garées un peu partout, on y voit des affiches « élection de Miss Ambrose ». De petites boutiques, même une boutique où on y vend des animaux, un cinéma et une église surplombe la ville sur le haut d'une colline.

Et le célèbre musée de cire...

Un jet en Trouver Objet Caché réussi permet de distinguer un veille femme à lunette (en cire) qui vient de fermer son rideau et quand nos personnages tournent leurs têtes vers sa direction...

Mais personne dans les rues.

Le garage.

Un garage qui contient également une station service comme il en existe tant d'autre aux USA. Le prix de l'essence est d'ailleurs très intéressant. Moins de 40% qu'à l'ordinaire. Rien de suspect... rassurez-les.

Un camion de remorquage se trouve en effet là, le drôle de type avait raison. La porte d'entrée est fermée. On peut tenter de crocheter la serrure, mais n'oublions pas que la plupart de nos personnages sont des gens civilisés et éduqués... Certains d'entre eux pourraient s'insurger contre l'attitude de certains... Quelque soit la réaction des Pjs, il n'y a personne dans la boutique.

Les cloches de l'église située un peu plus loin sonnent... Ils devraient se diriger vers cette dernière pour avoir un peu d'aide...

L'église.

Quand les personnages entrent à l'intérieur, un enterrement a lieu... On entend plusieurs personnes pleurer et vu le nombre de personnes réunit, on peut prétendre que toute la ville y assiste... Le prêtre (en cire comme la plupart des personnes) ne parle plus et son regard se dirige vers les personnages...

Bo qui est, ou plutôt qui feint, de se recueillir devant le cercueil se retourne. C'est un homme d'une quarantaine d'année les cheveux plaqués en arrière, costard dernière mode....

Les personnages doivent se sentir gêné et le regard insistant de l'homme en question leur fait bien comprendre qu'il dérange et doivent décamper.

Note pour le gardien : Les pleurs que nos personnages entendent ne sont qu'en fait des pistes audio qui viennent d'un magnétophone caché sous l'autel. La plaque sur le cercueil indique : Trudy Saint Clair 1881 - 1915.

Une fois dehors. Bo sort de l'église et s'allume une cigarette. Les personnages s'excuseront sûrement. Il leur répondra sèchement qu'ils n'avaient pas à y rentrer. C'est lui le propriétaire du garage enfin c'est qu'il raconte. Mais il ne leurs dira seulement si les personnages lui demandent. Il leur exprimera une fois de plus son mécontentement. Oser troubler un enterrement pour un petit d'accident de la route... Il finira par leur dire de l'attendre au garage le temps qu'il mette le cercueil en terre. Il terminera la conversation en s'excusant de son comportement... il vient de perdre quelqu'un de très proche et qu'ils sont tombés au mauvais moment. Si on lui pose la question, la défunte est sa mère...

Il est important que les personnages aient confiance dans ce PNJ pour l'instant de toute façon un triste sort les attend... C'est un beau garçon, il tentera même de faire du charme aux filles présentes...

Une drôle de petite ville pour une maison de cire...

Les boutiques sont toutes fermées, tout le monde est à l'enterrement... Seule la maison de cire a les portes ouvertes.

Sous un jet d'idée réussi un détail peut être révélé aux personnages. La maison est faite entièrement de cire. Les murs, les meubles, le sol, les plats... et les personnes.

C'est un musée de cire exceptionnellement bien réalisé qui contient plusieurs scènes de vie quotidienne. On peut y voir des personnages danser, en train de chahuter, et même de s'embrasser. Pour un peu on croirait que ce sont de vraies personnes. Seul détail qui vient obscurcir le tableau trouvé sous un jet en Idée réussi c'est que les personnes ici représentés en cire ne sont pas des personnalités connues, chose qui qualifie généralement un musée de cire.

A l'étage, une sculpture bien étrange se tient dans un berceau. Ce sont deux bébés siamois reliés par la tête...

Les personnages peuvent visiter le musée autant de temps qu'ils souhaitent. Ils verront qu'un chien y est même représenté. Sauf que c'est un vrai. Faites peur à vos joueurs au moment où la main du Pj veut caresser le chien, il tente de le mordre....

On peut y trouver également des sculptures de petites créatures signés par un certain Vincent, d'ailleurs toutes



les créations ici, sont signés Vincent non de Trudy gardez bien ça en tête...tions ici, sont signés Vincent non de Trudy. Gardez bien cela en tête...

Au bout d'un moment les pjs s'aperçoivent que quelqu'un les regarde par la fenêtre... Ils ne voient bien sur qu'une silhouette à travers la vitre sale. Ce n'était pas en cire, c'est sur et certain. Il s'agit de Vincent qui vient épier ses prochaines statues. Ils pourront fouiller autour de la maison mais ne trouveront rien du tout. Ceci marquera la fin de leur petite visite au musée de cire... Ils se diront qu'il est temps de retrouver le garagiste.

De retour pour le garage.

De retour au garage les pjs ne trouveront pas le garagiste. Il arrivera un petit peu après. Laissez les fouiner un peu l'endroit. On peut remarquer sous un jet réussi en Trouver Objet Réussi que les aliments proposés à la vente sont périmés depuis au moins 3 ans...

Alors qu'ils sont en train de fouiller, le garagiste arrive. Il leur explique qu'il souhaite se changer avant de prendre la camionnette. Il leur propose de les inviter chez lui. Il habite à 500 mètres de la station... Si on lui parle de la maison de cire, il peut leur raconter en chemin, que les gens faisaient des kilomètres pour voir le musée, il ajoute que Trudy était une véritable artiste. On peut lui parler de Vincent, il leur dira que Vincent était l'un des fils de Trudy. Ils ne vivent plus ici et qu'une histoire horrible s'est abattue sur la famille. Il leur raconte que le docteur Saint Clair, le mari de Trudy, était un grand chirurgien jusqu'à ce qu'il fut rayé de l'ordre pour ses pratiques douteuses. Il faisait des opérations que la plupart des médecins refuseraient de faire. Donc il sont venus, lui et Trudy s'installer ici, pour faire de ce musée de cire quelque chose de vraiment unique. Mais Trudy a eu ses deux gosses, et a eu un kyste au cerveau. Elle a perdu la raison à un tel point que son mari a dû l'attacher sur le lit, toute la ville l'entendait hurler... le docteur Saint clair n'a pas supporter le fait qu'il ne puisse sauver sa femme et il s'est suicider... Les gosses ont été placés... et plus jamais aucune nouvelles d'eux.... Bien entendu il n'avouera pas que Trudy est en fait sa mère.

En arrivant à la maison, il leur propose d'y entrer pour prendre quelques rafraîchissements... Ils leur sert à boire... et monte se changer.

Les boissons sont droguées... Les Pjs commencent à se sentir mal et une envie de vomir les prend subitement. Faites les paniquer.. Ils peuvent sortir de la maison mais s'effondreront quelques mètres plus loin. Devant eux le pick-up... Un dernier jet en Trouver Objet Caché permet de découvrir que l'un des phares arrière est brisés. Puis le noir total...

Ils se réveilleront dans une pièce obscure qui semble

être la cave du garage, attachés et bâillonnés...

Ici les personnages qui ne sont pas rendu en ville doivent comprendre que quelque chose de louche se trame... Ils attendront le retour de leurs compagnons ... au moment où ils atteignent la ville et il fait déjà nuit noire...

Ambrose by night....

Les autres joueurs arrivent en ville... Toute la ville est plongée dans la pénombre excepté le garage. Impossible de savoir pourquoi. Quand tout à coup toute la ville s'éclaire. Comme si tout était relié électriquement par une seule et même prise de courant.

La camionnette de dépannage est toujours là mais aucune trace des autres... Et personne à l'intérieur. Normal, le garagiste s'occupe des autres personnages. Estimez qu'au même moment où il a finit sa sale besogne, il tombe sur les autres personnages.

Les personnages qui sont attachés dans la cave peuvent entendre, sous un jet d'Ecouter réussi, leurs compagnons dans la rue grâce à une vitre entrouverte. Le garagiste jouera la carte de l'homme désolé. Il prétend qu'il n'a vu personne. Un jet en Psychologie réussi révèle qu'il ment. Il mettra vite fait un terme à la conversation mais faites plaisir aux joueurs. Au moment où ils s'apprêtent à partir, un cri retentit en bas de la cave.

Démasqué, le garagiste peut prendre un fusil à pompe et mettre en joue les personnages. Petit combat s'impose... Il ne doit pas mourir maintenant. Il s'échappera de toutes les manières.

Une fois le combat terminé, les joueurs se retrouvent de nouveau, ils pourront se raconter ce qu'ils ont vu...

Mais que se passe t-il ici ?

Pris au piège dans cette ville, pas de téléphone. Aucun moyen de prévenir qui que ce soit. Les personnages vont découvrir peu à peu que toutes les personnes présentes dans la ville ne sont que fait de cire.... Les personnes dans l'église, tout le monde...

Ils y découvriront que les infortunés qui osaient s'aventurer en ville se faisaient assassiner par les deux frères et finissaient en cire. Un entrepôt dans la ville contenant une vingtaine de voitures et de centaines de bagages vient renforcer les intuitions de nos personnages. On peut y trouver pourquoi pas, si vous avez bon cœur, tout un arsenal... et puis non... c'est Cthulhu quoi... !!

Les personnages peuvent fouiller la maison de Bo. Ils y découvriront des articles de journaux intéressants parlant de Trudy et son musée. Egalement une photo des frères siamois à la naissance. On y trouve également



une trappe menant à la cave. A l'intérieur un panneau de contrôle des lumières de toute la ville. Une porte donne sur un long couloir menant tout droit vers le musée de cire.

A l'étage, les personnages découvrent un atelier de transformation d'homme en sculpture de cire.

Vincent, personnage horrible, n'hésitera pas à faire usage de toutes ses malveillances pour mettre un terme à l'existence de nos personnages. Il se balade avec une arbalète à répétition et n'hésite pas à l'utiliser..

L'un des frères peut se révéler sorcier et faire de la ville un repaire de revenant, transformant ainsi les sculptures de cire en Zombies assoiffés de sang.

Soyez imaginatif, si nos personnages décident de brûler une statue, sauf celle des bébés, ils découvriront les restes d'un cadavre en décomposition : carcasses, asticots, ossements. Perte de SAN 1/1D6.

La scène finale devrait se passer dans la maison de cire qui finira comme vous vous en douter par prendre feu et fondre. N'oubliez pas que les personnages ont aussi un but propre à eux. Et que de petites querelles risquent de naître entre eux pendant le scénario.

Personnages Non-joueurs.

BO SAINT CLAIR, Homme détraqué à tout faire, 35 ans.

Depuis la mort de ses parents, Bo a littéralement pété un câble. Avec son frère Vincent, il a le projet de faire d'Ambrose, la ville de cire. Assez beau garçon, il use de ses talents d'usurpateur pour profiter de la naïveté de ses interlocuteurs.

FOR 13 CON 15 TAI 13 INT 11 POU 13
DEX 15 APP 16 EDU 8 SAN 30 PdV 14

Bonus aux dommages : Aucun.

Armes : Fusil à pompe, planqué dans sa station-service. Pour dégâts voir livres de règles

Compétences : Baratin 65%, Marchandage 45%, Mécanique 45%, Conduire Automobile 25%, Persuasion 75%, Mentir aux futures victimes 80%, Psychologie 35%.

VINCENT SAINT CLAIR, Sculpteur sur être-vivant, 35 ans.

Vincent n'a pas eu toujours la vie facile, avec le faciès qu'il a. Une partie de son visage est caché par un masque de cire. Très vite, il a arrêté l'école afin que sa mère puisse l'initier aux arts de la sculpture sur cire. A la mort de cette dernière, il s'est juré de lui rendre hommage en lui construisant la ville de cire en sa mémoire.

FOR 17 CON 11 TAI 16 INT 09 POU 13
DEX 17 APP 04 EDU 06 SAN 10 PdV 14

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Arbalète à répétitions. Considérer cette arme comme une simple arbalète mais sans perdre un round pour la recharger. Contient 6 carreaux. 1 round pour la recharger.

Compétences : Art 75%, Biologie 55%, Chimie 56%, Tirer avec son arbalète 65%, Sauter de toit en toit 45%, Epier ses futures victimes 80%.

