

Si vous manquez parfois d'air au sein de l'horreur nauséabonde de vos parties de L'Appel de Cthulhu, plongez-vous un peu dans ce mini-scénario « moderne ». Rafraîchissant et plein d'humour, il donnera à vos loueurs l'occasion de faire une rencontre pour le moins... étonnante ! Il est conseillé, avant de le faire jouer, de relire la nouvelle « Je suis d'Ailleurs ».

Introduction des joueurs

Providence (Rhode Island), 10 août 1990. Organisée à l'occasion du centenaire de la naissance de H.P. Lovecraft, la XX-Vème Convention Mondiale du Fantastique vient d'ouvrir ses portes au New Hilton, confortable hôtel où sont logés tous les participants. Le programme de cette manifestation a de quoi laisser rêveur, jugez plutôt :

- ❖ Des soirées cinéma (« Evil Dead III », le 4ème « Zombi » de Roméro - Grand Prix du Rex 1990 - entre autres).
- ❖ Une Nuit du Jeu de Rôle, au cours de laquelle Chaosium testera sa 37ème campagne pour l'AdC, « Les Rejetons des Fils de Shub-Niggurath ».
- ❖ La présentation de l'Intégrale Lovecraft chez Necronomicon Press (note : elle doit réellement sortir en 1990 et reprendra es textes originaux du Maître, sans les mutilations dues à Derleth !).
- ❖ Un grand bal costumé sur le thème « Ossements et Tentacules ».
- ❖ Deux conférences : « Lovecraft, tel que je l'ai connu » par Robert Blake, dernier ami encore vivant du Maître, et « La peur à travers les âges » par Stephen Köning, le Roi de l'Horreur Moderne, qui est spécialement descendu de son Vermont pour l'occasion.

C'est Robert Blake lui-même, qui animera la soirée de clôture et la distribution des prix, le 20 août.

Introduction du Gardien

Les Investigateurs peuvent être journalistes, écrivains, éditeurs, fans, époux ou épouse d'un fan qui les aura traînés au New Hilton (« C'est ça ou le divorce, choisis! »), agents littéraires, etc. Avant que le rideau ne se lève, laissez-les vivre leur vie, en les faisant assister au bal costumé ou à des conférences. Faites-leur rencontrer des individus « bizarres » typiques de ce genre de manifestation et commencez déjà à semer le doute dans leurs esprits... Tout va bien se passer pendant quelques jours, puis... la chambre de Blake est retrouvée vide et inondée de sang frais. Le lendemain, c'est au tour de Stephen Köning de disparaître. La solution du mystère est à la portée des joueurs, mais aussi, peut-être, de la police et d'une centaine de fans délirants qui se croient dans un «

grandeur nature » très réussi. Qu'est-il arrivé ? C'est très simple : Blake et Köning ont été enlevés par des goules, avec le concours réticent d'un complice humain. On ne leur a fait aucun mal, mais ils ont été emmenés dans un lieu terrifiant et irréel où demeure... H.P. Lovecraft ! Restez calmes. Après sa mort, Nyarlathotep, pour le punir d'avoir trahi le secret des Anciens, l'a réincarné sous la forme de Celui d'Ailleurs. Il est désormais condamné à vivre à jamais dans l'enceinte d'un incroyable palais des Contrées du Rêve. Le Chaos Rampant a mis à son service des goules, choisies spécialement pour leur loyauté et leur intelligence. En fait, elles se sont montrées un peu trop humaines et ont fini par se lier de sympathie pour leur « Maître » (et captif), allant même jusqu'à lui communiquer des nouvelles de l'Extérieur. Apprenant l'ouverture de la convention et la venue de son vieil ami Robert Blake, HPL les a suppliées de lui permettre de le rencontrer (ce qu'il n'a jamais pu faire de son vivant, leur contact étant limité à des échanges -journaliers !-de courriers). La forme que lui a donné Nyarlathotep lui interdisant toute sortie, il a donc fallu enlever Blake. Le rapt de Köning est le résultat d'un excès de zèle des goules qui l'ont reconnu grâce au dos de couverture d'un livre chez HPL.

La chambre sanglante

Si vos joueurs ont décidé de veiller tard la nuit ou se produit l'enlèvement (13 août), laissez-leur découvrir, vers 4 heures du matin, que la porte de la chambre de Blake est entrouverte (ce qui est anormal). Sinon, ils ne sont alertés que le lendemain matin par la venue de la police et le remue-ménage qui règne dans le New Hilton. Il leur sera alors peut-être plus difficile d'entrer dans la chambre. Néanmoins, s'ils ont l'occasion de pénétrer dans la pièce, ils constatent l'absence du grand écrivain. Les murs et la moquette sont maculés de sang et il règne un profond désordre. Il est possible de repérer (T.O.C.) une étrange trace sanglante, ayant la forme d'une main griffue, sur l'un des rideaux de la fenêtre. Un autre jet réussi en T.O.C. permet de trouver une facture indiquant que Blake avait acheté la veille une édition originale de Poe à un libraire d'Angell Street. Attention : si les Investigateurs visitent la chambre avant la venue de la police, ils risquent de laisser des empreintes digitales qui les désigneront comme les

premiers suspects...

Note : si un peu de sang est prélevé et analysé (une journée), on s'apercevra qu'il s'agit de sang de chien.

Köning disparaît !

Dans la soirée du lendemain, Köning se promène à l'autre bout de la ville, lorsqu'une grosse voiture noire s'arrête à sa hauteur. Un homme difforme vêtu d'un imperméable sombre et d'un chapeau à large bord en sort, empoigne l'écrivain et le jette dans la voiture qui démarre en trombe.

Pour cet enlèvement, les Investigateurs dépendent entièrement des rumeurs qui commenceront à circuler dans l'hôtel au cours de la nuit, aussi n'hésitez pas à déformer les faits à plaisir, jusqu'à ce qu'ils aient vraiment envie d'enquêter.

Enquête aux confins de la réalité

Les environs de la chambre de Blake.

Sa porte s'ouvre juste en face des escaliers et des ascenseurs de l'hôtel. Situé un peu plus loin dans le couloir, un escalier de secours donne dans une ruelle où dort un clochard qui n'a vu personne. Au rez-de-chaussée, le réceptionniste n'a rien remarqué d'anormal. Reste une possibilité : que les « assassins » soient descendus jusqu'au parking du sous-sol. C'est la bonne. Le gardien du parking, un alcoolique impénitent, a vu une grosse Cadillac noire sortir à toute vitesse vers trois heures et demie. Il a eu juste le temps de voir ses occupants : un vieux monsieur endormi (Blake) et deux hommes qui l'ont terrifié, sans qu'il puisse préciser pourquoi. « Des diables ! » c'est tout ce que l'on peut lui soutirer de plus cohérent à ce sujet. Il est terrifié.

La lieu de la seconde disparition : Carman Street.

C'est une rue du quartier italien de Providence, essentiellement habitée par des immigrés siciliens. Ici, la loi du silence règne et il faudra bien faire comprendre que l'on n'est pas de la police pour obtenir des informations (Discussion). Deux ou trois « marnas » qui passent leur temps à bavarder sur le pas de leurs portes peuvent donner (Baratin) des descriptions volubiles de l'enlèvement et de la voiture noire. Elles ne sont pas très sûres du numéro du véhicule, mais elles finissent par tom-



ber d'accord sur PRO-7857-G.

La Central Police Station.

Avec un jet réussi en Crédit, en Droit ou en Communication, il est possible d'apprendre l'identité du propriétaire de la voiture immatriculée PRO-7857-G. C'est un certain J.T. Stuart, qui tient une librairie dans Angell Street.

James Theophilus Stuart.

Sa petite librairie crasseuse d'Angell Street est encombrée de livres anciens, dont certains de grande valeur. Lui, Mr Stuart, un petit homme malingre et nerveux, affirme avoir reçu il y a deux jours un coup de téléphone de Blake qui voulait savoir s'il avait en magasin des livres de valeur... C'est entièrement faux ! En fait, c'est Stuart lui-même qui est venu trouver Blake dans sa chambre d'hôtel sous prétexte de lui vendre une édition rarissime des oeuvres de Poe. Il en a profité pour repérer les lieux, afin de faciliter le travail des goules. Il leur a d'ailleurs demandé de faire disparaître toute trace de son passage, mais, si elles ont ramené le livre, elles ont oublié la facture. Il craint d'être interrogé et cela le rend très nerveux. Si on commence à le questionner à propos de sa voiture, il essaie de donner une explication plausible (« On me l'a volée ! »), mais finit par craquer si les Investigateurs le pressent un peu trop (Discussion, Eloquence). Après tout, c'est une victime lui aussi. Les goules le font chanter. Il y a quelques temps, il arrondissait ses fins de mois en récupérant bijoux, dents en or et autres babioles en fouillant de vieilles tombes. Une nuit, quelqu'un lui a tapé sur l'épaule... et il s'est retrouvé face à deux monstres. Il a accepté de leur fournir des vivres pour leur Maître (c'est ainsi que les goules parlent d'HPL) et s'est retrouvé enrôlé de force dans leurs projets d'enlèvement. Si on le questionne à ce sujet, il ajoute que la rencontre s'est produite au cimetière de Fédéral Hill et que les « bêtes » lui ont demandé dernièrement les clés de sa voiture, qui se trouve dans un garage d'Hazard Street. Il est à peu près sûr que ses « maîtres chanteurs » lui régleront son compte, si l'on apprend qu'il a parlé. Note. Si les Investigateurs tardent trop avant d'essayer de contacter Stuart, il est probable que la police remonte jusqu'à lui, auquel cas il sera arrêté. Néanmoins, son journal intime, qui relate à peu près toute l'histoire, est dissimulé dans son appartement, au dessus de la librairie.

Le garage d'Hazard Street.

La voiture est garée dans le dernier sous-sol. On trouve (TOC) des traces de terre et un flacon de chloroforme à l'intérieur du coffre. Si on cherche à proximité du véhicule, on finit par découvrir un tunnel grossièrement creusé

dans le sol qui rejoint les égouts. (Et de là le cimetière de Fédéral Hill, mais si les joueurs l'empruntent, il est probable qu'ils se perdent et soient sauvés de justesse par une équipe d'égoutiers).

« Je suis Celui qui hurle dans la nuit ; Je suis Celui qui gémit dans la neige ; Je suis Celui qui n'a jamais vu la lumière ; Je suis Celui qui vient d'en bas. »

H.P. Lovecraft - « Psychopompos »

Sous le cimetière

Très vaste, avec certaines sections vieilles de plusieurs siècles, le cimetière de Fédéral Hill est entouré d'une impressionnante grille de fer forgé (dangereuse ! En cas d'escalade, sur un résultat de 96 ou plus, un Investigateur s'empale sur des pointes pas si décoratives que ça et prend 1010 points de dommages. 1D6 seulement en cas d'échec ordinaire, dans ce cas, déterminez au hasard de quel côté de la grille retombe le personnage). Le gardien est un vieux type très sourd, qui semble lui-même au bord de la tombe. Mais il est loin d'être idiot, et s'il voit les Investigateurs faire quoi que ce soit d'anormal, il téléphone à la police. Pris dans le sens du poil (un petit verre, un peu d'argent), il s'embarque dans d'interminables histoires, allant des crises d'hystérie de certains visiteurs, aux enterrements « prématurés ». Aiguillé sur le surnaturel, il prétend que l'on voit parfois de drôles de choses dans la partie occidentale du cimetière (la plus ancienne). Il parle alors de formes lumineuses, de cris étranges et de drôles de traces. Il avoue d'ailleurs ne plus trop oser s'approcher de l'allée 28, une fois la nuit tombée. L'allée en question est formée de vieilles pierres tombales moussues aux inscriptions à demi effacées, la plupart en hollandais, flanquées d'anges aux ailes déployées aux visages défigurés par les intempéries, de colonnes brisées, de croix écroulées et de deux chapelles. L'une d'elles est fermée par un gros cadenas à combinaison tout neuf. Un jet réussi sous la moitié de son score en Mécanique permet de l'ouvrir.

Une fois la porte ouverte, dans un effroyable grincement, on entre dans une petite pièce où une dalle ouverte révèle une échelle s'enfonçant dans le caveau obscur et rempli de toiles d'araignées. Là, on trouve des plaques scellées dans le mur, portant pour la plupart le nom de « Wilmarth ». Un TOC réussi permet alors de remarquer qu'il y a moins de poussière devant la tombe de Winthorpe Wilmarth (le défunt le plus récent, mort en 1827). La plaque pivote sans difficulté, et met à jour un tunnel étroit et obscur dans lequel on ne peut s'engager qu'en rampant un par un. Après avoir parcouru une vingtaine de mètres en ligne droite, et avoir notamment littéralement « traversé » un cer-

cueil contenant les restes de son occupant (jet de SAN, perte de 1D4 points en cas d'échec), on se retrouve dans une petite salle où s'amorce un escalier en spirale qui s'enfonce dans la terre. Si les Investigateurs s'y engagent, ils ont l'impression de descendre pendant des heures et des heures, dans une ambiance digne des pires cauchemars. Bientôt, les piles des lampes électriques rendent leur dernier soupir. L'air est de plus en plus frais, tandis qu'une sorte de chant murmuré (Ecouter) retentit au plus profond de la nuit souterraine. S'ils continuent à descendre, les personnages aperçoivent soudain une vague leur provenant de la paroi devant eux. Une meurtrière I

Ceux qui regardent par cette meurtrière contemplent alors un paysage à couper le souffle. En dessous d'eux s'étend la masse colossale d'un palais délirant : du gothique, mâtiné de précolombien revu par Druillet. Les angles de la construction paraissent se déformer dans une ondulation permanente Au delà du château s'étend une forêt d'arbres noirs et sinistres qui s'éloigne à l'infini. Une lueur crépusculaire tombe du « ciel ». Les spectateurs qui manquent leur jet de SAN perdent 1D10 points de cette caractéristique. Finissant leur longue descente, les personnages arrivent dans le palais. Son architecture n'étant pas réellement « fixe », aucun plan n'est nécessaire. Il est constitué par une interminable enfilade de salles au mobilier étrange. Dans certaines pièces, des voix inhumaines murmurent des choses hideuses dans des langues oubliées. Les murs sont couverts de trophées, des têtes de créatures monstrueusement difformes. Il y a, ça et là, des rangées d'armures conçues pour des êtres inhumains, frappées d'un indescriptible emblème jaune, etc. Note. Selon votre imagination et votre fantaisie, faites errer vos joueurs dans toute une série de pièces en usant et abusant des caprices du bâtiment (« Bon, on repasse la porte. » « Quelle porte ? » « Ben, celle par laquelle nous sommes entrés... » « Elle n'existe plus. »/. Leur faisant ainsi rencontrer quelques effroyables abominations sourdes et aveugles qui rampent le long de couloirs interminables, ou en les faisant tomber aux mains des goules (qui décideront, après discussion, de les conduire jusqu'au « Maître »). A moins qu'ils ne tombent sur « Celui d'En-Bas » au détour d'un couloir, ou sur les deux écrivains enlevés. A vous de doser vos effets...

Le prisonnier de l'Enfer

Lovecraft est victime d'une plaisanterie cosmique. Il est souvent seul, comme il aimait tant l'être, et n'a plus à



se préoccuper de gagner sa vie... mais il est absolument incapable d'écrire une ligne. Sa forme physique est un concentré de tout ce qu'il y a de plus abominable, pourtant il ne peut pas se suicider pour s'en débarrasser, car s'il le faisait, Nyarlathotep le réincarnerait instantanément. Quoi qu'il en soit, il est extrêmement désireux de communiquer avec des êtres humains, mais :

1) Son apparence actuelle n'a pas arrangé sa timidité naturelle et il restera caché le plus longtemps possible. Une fois décidé à se montrer, il se dissimulera derrière un écran de mots ronflants. (Parodiez les passages de sa première manière « enflée » : * Fous que vous êtes ! Méprisables inconscients ! Vous n'avez donc encore rien compris ! Je suis le Maudit, le Damné, le Banni Éternel ! Je suis Howard Philip Lovecraft ! »)

2) Il n'a pas réussi à se débarrasser de ses préjugés et éprouve une certaine méfiance envers tout ce qui n'est pas britannique ou originaire de la Nouvelle Angleterre. Il ne deviendra cordial qu'au prix de quelques efforts, se révélant un hôte prévenant, bon et chaleureux. Il essaye autant que possible d'éviter les goules. Note. Souvenez-vous qu'il s'agit d'un personnage pathétique, qui vient de passer plus d'un demi-siècle dans la plus terrible des prisons et qui est conscient qu'il risque d'y rester pour l'éternité. Faites d'abord tout pour que vos joueurs croient être sur la piste d'une horreur inhumaine, une impression que le premier contact visuel avec HPL ne pourra que conforter. La révélation de son identité devrait les laisser « sonnés ».

Le final

Il ne devrait pas être trop difficile de convaincre Celui d'En-Bas de laisser repartir ses « invités », qui ne sont d'ailleurs pas pressés outre mesure de revenir à l'Extérieur. Même si les joueurs échouent dans leur aventure, les écrivains réapparaîtront au bout de quelques mois, et se prétendront incapables de se souvenir de ce qui leur est arrivé. Il est également possible que Nyarlathotep découvre ce qui s'est passé, auquel cas il fera disparaître l'accès utilisé par les joueurs pour arriver jusqu'au palais. D'un autre côté, ce scénario peut très bien servir d'introduction à une vaste quête dans les Contrées du Rêve, au cours de laquelle les Investigateurs tenteront de libérer l'âme d'HPL. La solution la plus simple (?) consistera peut-être alors à se rendre à Kadath pour y négocier directement avec le Chaos Rampant. Bon courage !

Humains, inhumains et monstres

Les personnages non-joueur présentés ci-dessous vous permettront de donner du « corps » à l'aventure, en brouillant les pistes et en donnant à vos joueurs l'occasion de déployer leurs talents de comédiens.

La police

Représentée par le Lt Mills, un petit flic trapu et désagréable. Il s'est élevé à son poste actuel à la force du poignet, sans avoir le temps de penser à autre chose qu'à sa carrière, aussi est-il bourré de préjugés. Dans un premier temps, il est persuadé qu'il a affaire à des meurtres rituels commis par des adorateurs du Diable (qui pullulent parmi les amateurs de Fantastique, c'est bien connu...). Puis, une fois en possession des résultats de l'analyse du sang retrouvé chez Blake, il croira à un c coup de pub ». Il est très probable qu'il retrouve la trace de Stuart.

FOR 13	CON 13	TAI 12
INT 13	POU 12	DEX 13
APP 10	EDU 12	SAN 55
PdV 13		

Compétences : Psychologie 45%, Droit 35%, Discrétion 50%, Suivre une Piste 35%, TOC 50%, Revolver cal. 45 60%, Poings 65%.

Les autres participants à la convention

Tout un petit monde va se lancer dans l'enquête, créant un chaos total, tombant sans arrêt sur les Investigateurs, les aiguillant sur des fausses pistes, embrouillant les choses les plus simples et fournissant, parfois, une aide précieuse. Voici quelques exemples de personnalités c intéressantes » :

Robert « Bob » Horner

Ressemble au fils de Rambo et de King Kong et possède des caractéristiques en rapport (FOR 18, TAI17, DEX 14, INT 10). Se console comme il peut de ne pas avoir fait le Viêt-Nam en lisant toutes les « conneries » qui lui tombent sous la main et en pratiquant l'autodéfense (Lutte 40%, Poings 70%, Pistolet 50%). Il a dix ans d'âge mental et un comportement de caïd de cour de récréation : il aime tordre les bras des plus petits que lui, ce genre de choses... Confronté à une menace un peu sérieuse, il se mettra à courir pour ne s'arrêter, qu'à la frontière de son Texas natal, dont il a conservé un accent à couper au couteau. « Ze » Gros Bill.

Paul Barns

Jeune homme souffrant d'un sévère problème d'acné. Fan convaincu de Lovecraft et de « Call of Cthulhu ». (Suggestion de rencontre : une nuit à l'hôtel,

les personnages entendent des incantations effroyables clamées dans la chambre voisine ; pistolet au poing, ils enfonce la porte... et interrompent une partie mouvementée). Paul empoisonne le monde avec des questions incessantes et émet des hypothèses délirantes : culte fanatique, extra-terrestres avides de cerveaux, tout le catalogue. - Théo Stein, 32 ans, ex-videur, ex-sportif, c ex » de trois épouses après au gain. Ce qu'il gagne en tant que pigiste d'une gazette de base-ball ne lui suffit plus à payer ses pensions alimentaires. Il a donc décidé de se reconvertir dans le roman d'épouvante. Manque, hélas, d'imagination. Tente d'en trouver dans ses cauchemars. Se goinfre de hamburgers froids pour en avoir (« Dracula a été conçu à cause d'une indigestion. Pourquoi cela ne marcherait-il pas pour moi ? »). A tendance à faire des plaisanteries idiotes, surtout dans les moments de tension. Assez cynique, mais, dans le fond, un brave homme.

Jane Kapper

Ex-routarde de 42 ans, reconvertie dans l'aide aux défavorisés. Apprécie la fantasy « soft » et écologique (Tolkien). Croit avoir assisté à une lévitation à Katmandou (le yogi s'est peut-être élevé de quelques centimètres, peut-être pas). Non violente et romantique, elle est apte à passer dans les Contrées du Rêve. Elle croit au surnaturel, mais n'a pas d'idées préconçues sur ce qui se passe. Si besoin est, faites la assassiner horriblement par I goules, ça motivera vos joueurs.

Les opposants

J.T. Stuart, méchant malgré lui.

FOR 11	CON 3	INT 12
POU 9	DEX 13	APP 9
EDU 15	TAI 10	SAN 35
PdV 11		

Compétences : Histoire 55%, Allemand L-E/P 60/30%, Pistolet cal 38 30% (n'hésitera pas à s'en servir contre des Investigateurs qui s'introduiraient lui).

Gharrakh, goule

FOR 16	CON 15	TAI 17
INT 17	POU 14	DEX 12
PdV 16		

Compétences : Griffes 50%, Morsure 30%, Revolver 30%, Conduire Auto 50%, Se Cacher 80%, Parler Anglais 60%.

Nzruft, goule

FOR 17	CON 18	TAI 14
INT 15	POU 13	DEX 16
PdV 16		

Compétences : Griffes 50%, Morsure 60%, Revolvers 55%, Cuisiner 45%, Se Cacher 75%, Parler Anglais 50%.

Note. Avec des complets veston, des lunettes noires, des perruques et une obscurité propice, elles peuvent passer pour humaines. Elles ont chacune un



revolver cal 38. Elles traitent leur captif avec toute la bonté dont elles sont capables, mais elles ne le laisseront certainement pas s'évader. Elles craignent que Nyarlathotep découvrent ce qu'elles ont fait et presseront les visiteurs à repartir. Si les Investigateurs s'éternisent, ils pourraient très bien finir en ra goût sur la table d'HPL.

Celui d'En-Bas

FOR 6	CON 16	TAI 15
INT 18	POU 30	DEX 10
EDU 18	SAN ?	APP 0
PdV 15		

Compétences : Toutes les compétences universitaires à au moins 30%, Latin et Grec 55% la plupart des langues européennes à des pourcentages allant de 10 à 60%.

SAN : 1 si réussi, sinon 1D8. Se présente sous la forme humanoïde la plus hideuse que vous pourrez imaginer.

Note. Peut-être tué, mais est aussitôt ressuscité par Nyarlathotep.

