

THE CASE OF KIMBLE

Présente

MATER SEMPER CERTA EST

Scénario écrit par Arnaud Codeville.

Ce scénario est le préambule de la mini campagne de l'évasion d'Insmouth. Les personnages feront la connaissance d'Arthur Anderson, de Brian Burnham et de la ville d'Insmouth. Si vos joueurs n'ont jamais eu l'occasion d'aller à Insmouth, ce scénario permet d'en découvrir une petite facette de la ville maudite.

INFORMATIONS DESTINEES AU GARDIEN.

Insmouth, petit village portuaire du Massachusetts, avec son lot quotidien de pêche au poisson, de disparitions, et de ses petites ruelles sinueuses... C'est dans l'une de ses petites ruelles, qu'un soir, Andréa Slocum, 17 ans, humaine de pure souche, s'est faite violée par 3 hybrides alors qu'elle rentrait chez elle.

Inconsciente de ce qui trame dans la ville, elle raconte, à son retour chez elle, à sa mère.

Les parents, Bernard Slocum et sa femme, ont toujours voulu cacher à leur enfants, la face obscure d'Insmouth. Ils savent bien entendu ce qu'est réservée aux femmes victime des hybrides, et comptent sur la compréhension de leur fille quant à la décision qu'ils prendront lors de la naissance de leur petit enfant.

Mais Andréa ne le voit pas de cet oeil là. Elle se dit que les choses se tasseront avec le temps et que ses parents finiront par accepter que leur famille s'agrandit.

Bientôt 6 mois ont passés depuis cette horrible nuit, le ventre d'Andréa s'est bien arrondi. Les parents d'Andréa redoutent le moment de l'accouchement. Si bien qu'à chaque repas, une dispute éclate au sujet de l'enfant qui va naître.

Au petit matin du 17 octobre 1927, Andréa a fait ses bagages et quitte le domicile de ses parents, sans le sou. Décidée à garder son enfant, elle prend soin de voler « les écrits de Ponapes » au temple de l'Ordre Esotérique de Dagon », afin de le revendre pour en tirer quelques dollars pour pouvoir survivre quelques temps, une grossière erreur qui déclenche les foudres de notre chère ordre.

Une fois arrivée à Arkham, Andréa revend les écrits de Ponape à un vulgaire bouquiniste et prend une petite chambre modeste dans un refuge pour indigent appelé

« La maison de l'espoir » tenue par des religieuses. Elle se lie d'amitié avec le gérant des First National Grocery Store, Arthur Anderson. Elle y achète essentiellement des vivres et beaucoup de savon. (Après le viol, Andréa se sent très sale, et se laver avec beaucoup de savon permet de soulager son stress pendant quelques heures). Cela fait à peu près un mois qu'elle est en ville, et s'y sent malgré tout très bien. Mais les hybrides peuplant Insmouth, sont activement à sa recherche, et grâce aux conseils de Joe Sargent, le chauffeur de bus qui relie Insmouth à Arkham, ils sont sur le point de la retrouver.

Et c'est chose faite, le soir où nos chers personnages se rencontrent, les hybrides ont retrouvé Andréa et sont à sa poursuite. Ils arrivent même à la blesser.

A la fin de la nuit, elle fera irruption dans le hall de l'université Miskatonic, titubant et mamornant des choses au sujet de masque et de créatures sous-marines...

INFORMATION DESTINEES AUX JOUEURS.

Si les personnages de vos joueurs ne se connaissent pas encore, l'événement qui va suivre permet aux joueurs de se rencontrer.

Une réception digne d'Arkham.

Donner l'aide de jeu n°1. Cet article de journal indique aux joueurs que l'inauguration d'un émetteur radio se tient le soir même à l'université d'Arkham. Toute la ville en parle depuis 3 semaines. L'inauguration n'est pas réservée à l'élite de la ville, toutes les classes sociales se sentent aussi concernées.

On célèbre cet événement dans le hall d'Exposition de l'Université Miskatonic.

On a bien entendu enlevé la reconstitution du squelette du brontosaurus, de nombreuses tables ont été installées, un grand buffet rempli de bonnes choses à manger... Un groupe de jazz a également été invité.

Une fois qu'on arrive devant le bâtiment du hall, un portier ouvre la porte, donnant une vue sur le hall mainten-



ant bondé de monde. Ce soir, toute la ville est là. On peut y rencontrer tout le gratin d'Arkham tel que Roberta Henry qui n'a pas hésité à prendre son appareil photo et son petit carnet de note ou encore sa famille ou/et ses collègues de travail. La soirée se passe très bien, le discours de Hamlin Hayes, président du département d'électrotechnique de l'université, qui sera chargé de la construction de l'émetteur radio, se veut court et concis, sûrement submergé par l'émotion.

Le groupe de jazz joue de manière extraordinaire et toute la salle se trouve sur la piste de danse. L'air devient chaud à un tel point qu'on ouvre les portes et fenêtres afin de mieux respirer.

Au bout d'un certain moment, alors que les personnages prennent l'air dehors, sous un jet d'écouter réussi, ils entendent un gémissement (une voix de femme) provenant de derrière un buisson non loin d'eux. En s'approchant, ils découvrent une femme allongée dans l'herbe recroquevillée sur une blessure qui saigne abondamment. Un jet en Idée réussi permet d'affirmer qu'elle n'était pas à la réception de ce soir et un jet de premier soin ne permet pas de mettre sa vie hors de danger, en effet, sa blessure est très grave. Dans l'obscurité, on a du mal à discerner la nature de la blessure.

Elle n'est vêtue que d'une simple robe blanche et n'a plus de chaussure. La plante de ses pieds est écorché (Jet d'Idée réussi permet de deviner qu'elle a parcouru un long trajet). Elle ne possède aucun papier sur elle. Le seul moyen de la sortir de là, est de l'emmener à l'hôpital Sainte Marie qui se trouve à quelques pas d'ici. Si aucun Médecin ne fait partie du groupe, un jet d'Idée réussi lui permet de prendre cette décision. Si les personnages ne font rien, la fille mourra une heure plus tard.

L'hôpital Sainte Marie.

C'est le seul hôpital d'Arkham. Il compte 165 lits et une salle de consultation ouverte 24 heures sur 24. Lorsque les personnages arrivent devant les urgences, les médecins se précipitent vers la jeune fille. On demande aux personnages des renseignements sur cette dernière mais les personnages ne pourront bien évidemment pas leur répondre... Si aucun médecin ne fait parti du groupe les médecins de l'hôpital apprennent aux personnages que la jeune fille est enceinte d'au moins 6 mois (Jet en médecine - 20% pour le remarquer) et qu'il faut l'accoucher immédiatement.

La blessure a été produite par une griffe qui littéralement arraché les lambeaux de chair. Ils pourront attendre les résultats dans la salle d'attente mais en aucun cas rester dans la salle d'accouchement. Au bout de 3 heures de travail, on entend un bébé pleurer, signe que l'accouchement s'est bien passé. Mais un cri horrible provenant de la sage femme retenti dans les couloirs de l'hôpital. On voit la porte de la salle d'accouchement s'ouvrir à la voler, et la sage-femme y sortir la main sur la bouche, des larmes pleins les yeux; pour se diriger vers les toilettes non-loin de là.

Le docteur Waldron, sort de la salle et va rejoindre les personnages. (si ils ont décidés de ne pas rester, ils ap-

prendront la nouvelle dans le journal dans l'aide de jeu n° 2). Blême, les traits tirés, il leur apprend que la jeune fille est morte en accouchant mais que le bébé, qui est un garçon, est en bonne santé mais possède une malformation au niveau du dos. Un jet en Persuasion réussi permet d'en apprendre davantage. En effet, le bébé a dans le dos, des ailes de chauves-souris flasques et atrophiées.

Si Roberta Henri, la reporter du Arkham Advertizer est présente. Elle croit avoir fait le scoop de l'année.

On demande aux personnages de bien vouloir laisser leurs coordonnées s'ils souhaitent venir aux obsèques.

Notes : C'est grâce à l'article de journal de Roberta Henri, qui paraît le lendemain, qui permet à Joe Sargent, de mettre au courant ses compères d'Innsmouth au sujet de la mère et de son rejeton.

Les Obsèques.

Normalement, la dernière demeure de la jeune fille, doit être logiquement la fosse commune de mais les personnages sont contactés par les pompes funèbres Eleazar qui leur demande s'ils le souhaitent d'inhumer le corps de la jeune fille dans le Christchurch Cemetery au prix fort. Notez que les personnages ne sont pas obligés d'accepter.

Quelques jours après la mort de la jeune fille, se tient l'enterrement.

Christchurch est le nouveau cimetière d'Arkham, on y trouve de riches caveaux et d'humbles tombes. Bien que son nom fasse référence à l'église épiscopale de Christchurch (la plus proche du cimetière), des gens de toutes confessions peuvent y être enterrés.

Christchurch Cemetery est entouré d'un mur de pierre, haut de 2 mètres cinquante, surmonté de piques en fer. On ne peut y entrer que par le grand portail situé tout bout de Peabody avenue.

La cérémonie se fait dans la plus grande simplicité sous une pluie glaciale, on a donné un nom à la jeune fille, celui de l'investigateur qui l'a trouvé... Toute la ville est au courant, grâce à l'article de Roberta Henry apparut le lendemain de la mort de la jeune fille. Vous êtes libres de choisir les personnes et personnalités présentes à l'enterrement.

Après la cérémonie, un jet en Trouver Objet Caché permet de distinguer qu'une voiture suit nos personnages pendant quelques minutes avant de partir. La voiture est conduite par 2 hybrides qui sont venus espionner et prendre la « température » de nos personnages.

Le soir même, il se dirigeront vers l'hôpital afin d'accomplir leur sale besogne.

Drame sur Arkham.

Donner l'aide de jeu 3. Le lendemain, les personnages apprennent l'horrible nouvelle. Le bébé, qui devait être



opéré aujourd'hui, a été kidnappé. Le docteur Waldron, a été blessé, est actuellement dans une chambre dans son propre hôpital. Le docteur ne souvient plus de rien si ce n'est qu'une horrible odeur de poisson pourri...

Le délit a été commis vers 4 heures du matin, heure à laquelle, Waldron reprend son service.

Le seul moyen de retrouver le bébé est de parcourir le passé de la mère.

Les personnages pourront si ils le souhaitent fouiller dans les affaires de la jeune fille. Ils ont bien entendu l'aval de Waldron. Ses affaires se trouvent dans le sous-sol de l'hôpital.

En fouillant dans les affaires de la jeune fille, ils découvrent un morceau de papier déchiré. Une facture de la First National Grocery Store au nom de Jessica Smith. Une piste possible pour nos personnages.

L'épicerie.

Cette épicerie fait partie d'une grande chaîne de magasins américaine. Son gérant, Arthur Anderson, 37 ans, est originaire de Philadelphie. Après une description sommaire de la jeune fille, Mr Anderson se souvient très bien de la jeune fille. Elle venait à peu près depuis 3 semaines, pour acheter de quoi manger et du nécessaire de toilette, beaucoup de savon... Il n'a pas remarqué qu'elle était enceinte mais avait bien remarqué qu'elle ne tournait pas rond. Mais Mr Anderson prit en affection la jeune fille et il lui arrivait même de lui faire crédit, action prohibée chez les épiceries First National Grocery Store. Il ne sait pas du tout où elle habitait mais il se souvient qu'elle prenait souvent le bus de River Town.

Une rencontre Fortuite.

A River Town, on ne met pas longtemps à trouver l'endroit où la jeune fille. En interrogeant les gens aux alentours, la plupart indiquent un foyer d'accueil géré par l'église baptiste d'Arkham.

Maison de l'Espoir, c'est le nom inscrit sur la pancarte au dessus de la porte d'entrée. Les personnes sans abri peuvent y loger en attendant de trouver un emploi. Il comporte 2 deux dortoirs, l'un pour les hommes, l'autre pour les femmes. Il existe des chambres individuelles pour ceux qui savent monnayer. Les religieuses qui tiennent l'endroit, sont un peu stressées car des hybrides d'Innsmouth sont déjà passés leur demander la même chose. Elles se souviennent parfaitement de la jeune fille, Jessica. Elles expliquent également que cela fait plusieurs jours qu'elles ne l'ont pas vue.

Si on leur demande, elles révèlent que plusieurs personnes à l'air atypique sont déjà venues pour leur demander des renseignements sur Jessica.

Elles leurs montrent la chambre de Jessica.

En arrivant devant la porte, les personnages découvrent que celle-ci est entrouverte. En effet, un jet d'écouter permet d'entendre un bric à brac du tonnerre à l'intérieur. Ce sont trois hybrides qui sont venus chercher les « écrits de ponape ».

Ils ont brisé les fenêtres et mit s'en dessus dessous la pièce. Bien entendu, ils seront surpris et se battront

jusqu'à la mort. N'oubliez pas que si les personnages n'ont jamais vu le masque d'Innsmouth, la première fois peut leur faire un terrible choc. Les hybrides présents dans la pièce sont dans un état de transformation avancée, caractérisés par d'immenses yeux globuleux, une bouche trop grande et un corps voûté. Leur peau est écailleuse et pèle par endroit. Le plus gros d'entre eux possède une hideuse tentacule à la place d'un bras. Leur démarche est claudicante et traînante.

Vous trouverez les caractéristiques des hybrides types dans l'extension "l'Évasion d'Innsmouth".

Une fois que le combat est terminé, les personnages trouveront sur les corps des hybrides, un reçu d'une boutique de livre... En effet, la jeune fille a vendu un ouvrage pour la somme « modique » de 60\$! Sa boutique se trouve dans le Merchand District, les personnages étudiants connaissent cet endroit pour sa réputation de vendre des manuels scolaires à moitié prix.

Des munitions et des armes peuvent être récupérées sur les corps. Dans tous les cas la police débarquera dans les prochaines minutes, prévenue par les religieuses...

Ils devront expliquer aux forces de l'ordre ce qui s'est passé ou leur raconter ce qu'il veulent.

Une boutique poussiéreuse.

Cette petite boutique regorge de manuels scolaires d'occasion, de romans à l'eau de rose et de vieux bulletins paroissiaux. Le propriétaire, Herbert Harden, se souvient très bien de la jeune fille, et pour cause, il affirme qu'elle l'a arnaqué. L'ouvrage qu'elle prétendait être rarissime appartient en fait à une bibliothèque située à Innsmouth. Il met quelques minutes à le retrouver et la présente sous les yeux des personnages. Un jet en Mythe de Cthulhu réussi permet d'identifier l'ouvrage. Ce sont les « écrits de ponape ». Harden n'a pas eu le temps de le lire, et préfère la lecture du dernier roman pour femme « Reviens je t'aimais tant... » Il cède le livre pour 1D100+10 cents. Si on ouvre la première page de l'ouvrage on y voit écrit à la main « Appartient à l'ordre ésotérique de Dagon ».

En rajoutant un peu plus d'argent, le libraire peut se souvenir d'une autre chose...

La jeune fille qui habitait Innsmouth pouvait lui rapporter plusieurs ouvrages...

Innsmouth.

Les personnages qui se renseigneraient sur la ville avant de s'y rendre peuvent trouver des informations, soit à la bibliothèque ou soit dans les archives de l'Arkham Advertiser.

Retrouver ses informations dans l'évasion d'Innsmouth, page 11.

Une aide précieuse.

Les personnages croiseront Arthur Anderson, qui demandera alors des nouvelles de l'enquête. Il leur proposera



son aide en indiquant aux personnages qu'une de ses boutiques est à Innsmouth. Il prévient le gérant de la boutique de l'arrivée des personnages...

Innsmouth.

Les personnages ont bien du mal à trouver leurs chemins, et ce n'est pas sur l'aide des habitants d'Innsmouth qu'ils peuvent compter. En effet, une fois arrivées en ville la plupart des gens les dévisagent.

Seulement Ruth Billingham, se montrera coopératif et indiquera le chemin à nos investigateurs. En chemin, elle peut faire de l'œil à l'un des investigateurs masculins. Mais une fois qu'elle aura vu Brian Burnham, elle ne s'occupera plus de ce dernier.

L'épicerie First National.

Il s'agit d'un vieux bâtiment aménagé par la chaîne de magasins First National pour accueillir une des ses épiceries modernes. La façade est l'une des plus rénovées d'Innsmouth. Le gérant, Brian Burnham, est un gai jeune homme de 18 ans, natif d'Arkham.

Il est ravi de pouvoir bavarder avec quelqu'un d'extérieur à Innsmouth.

Il ne peut pas vraiment les aider pour le moment car il vient tout juste d'être embauché et ne souvient pas d'une jeune fille dont les descriptions correspondent à notre jeune fille. Il leur conseille de se renseigner auprès de la police ou à la mairie.

Ruth, qui a accompagné les personnages, n'a pas lâché du regard Brian, qui se sent rougir dès que ses yeux se dirigent vers elle.

Dans un chuchotement, Brian prévient nos personnages que trop de gens fouineurs ont disparus et les met en garde contre un excès de curiosité.

L'hôtel de ville.

Cet édifice est un amalgame stupéfiant de différents styles architecturaux. Le bâtiment central est le vieil hôtel de ville d'origine, en bois, construit vers la fin du 17^e siècle. Depuis, de nombreuses extensions ont vu le jour en particulier deux ailes en bois à un étage sur les côtés Nord et Est entre 1750 et 1800.

En pénétrant dans ce bâtiment poussiéreux les personnages trouvent, derrière un bureau aux allures de champs de bataille, Eustis Eliot. Une femme d'une cinquantaine d'années, toute ridée, portant de petites lunettes cachant des yeux menaçants telle ceux d'une vipère. Elle déteste les curieux. Elle est peut être au courant du kidnapping mais n'avouera rien. Si les personnages se montrent trop curieux elle prévient l'ordre Esothérique de Dagon, et appelle devant eux Eliot Ropes qui débarquera sans at-

tendre.

Elle les envoie vers la police qui sera plus susceptible de leur répondre.

La police.

Aucune disparition n'a été signalée... C'est face à un mur que les personnages se collent. Elliot Ropes n'aime pas les étrangers et entend bien le faire entendre. Si les personnages sont trop insistants ils finiront sans doute dans les geôles de la prison.

Le bar grill : The garden.

Bredouilles et confrontés au silence des habitants, ils reviendront vers Brian, toujours en compagnie de Ruth. Il aura sans doute fini sa journée et proposera aux personnages d'aller grignoter quelque chose dans le bar grill du coin. Il connaît bien le patron (ce qui est faux) et peut être sait-il des choses (ce qui est vrai).

Sur une enseigne suspendue au-dessus de la porte, où on voit écrit « The Garden » et également peinte, une assiette remplie de viande et de pommes de terre, à côté d'une énorme choppe. Ce café restaurant bas de gamme est en fait, une taverne.

C'est un endroit mal éclairé, à l'atmosphère chargée de fumée, d'odeur de poisson et de bière éventée.

Une fois à l'intérieur, les personnages sont confrontés au silence des lieux. Tout le monde s'est arrêté de parler et fixe maintenant les personnages. Le propriétaire des lieux, un immigrant allemand corpulent, Victor O'Brecht, claque des mains pour détendre l'atmosphère. Le brouhaha typique de ces endroits reprend. Les personnages n'ont pas de mal à trouver une table.

La plupart des personnes présentes dans le bar captent les moindres faits et gestes des personnages. Ils sont servis bien en retard et quand ils terminent leur assiette, il ne reste plus qu'un ou deux poivrots accoudés au comptoir..

Victor O'Brecht peut être plus loquace pour un petit pourboire au moment de partir. Il n'est pas au courant de ce qu'il se passe à Arkham mais se souvient qu'un de ces clients habituels, un certain Bernard Slocum, se plaint que sa fille Andréa a fugué depuis 3 semaines. Pour un pourboire plus garni, il leur donne l'adresse de Slocum.

Chez les Slocum.

À l'adresse indiquée par Victor O'Brecht se tient une bâtisse négligée. En frappant à la porte, c'est un homme aux traits tirés, à la peau couverte de suie qui leur ouvre la porte.

C'est Bernard Slocum, pour lui sa fille n'a pas disparu, elle est juste partie pendant quelques semaines pour pouvoir faire le point. Un jet de Psychologie réussi permet de découvrir qu'il ment. Si on lui montre une photo



d'elle ou encore un effet personnel, il pâlit et les fait entrer les personnages chez lui en vérifiant que personne dans la rue ne les a vu rentrer chez lui.

Sa fille Andréa, n'est pas au courant de la malédiction qui trame sur la ville. Son père n'a jamais voulu qu'elle le sache. Le viol de sa fille par les hybrides a été pour lui le coup fatal. Pour Andréa, son bébé sera son bébé, même si c'est le fruit d'un viol, et quand même son enfant. Bernard lui entend bien de mettre fin aux jours de la progéniture dès ses premières minutes de vie. C'est pour cette raison qu'Andréa a fugué.

Mais Slocum ne dira pas tout aux personnages, il parlera juste d'une dispute violente au sujet du bébé qui est, d'après lui, la raison de son départ. Il inventera aussi un gendre qui serait mort dans un accident de pêche.

Si les personnages lui parlent de la malformation, il les suivra et tuera l'enfant car il en a fait une histoire personnelle.

Les écrits de Ponapes.

Si les personnages ont récupéré les écrits de Ponapes, il peuvent aller le rendre à l'hôtel des March. C'est Norwell Hasting qui le récupère et leur donne une prime de 100\$. Il ne comprend pas comment un livre aussi commun puisse être la proie d'un voleur. Dès le départ des investigateurs, l'Ordre est prévenu.

Une fois l'Ordre averti, des hybrides suivent de très près nos investigateurs et sans indiscretions. Ils peuvent retrouver leurs voitures sabotées et pire...

Walter Bielacky.

Si l'enquête dure plusieurs jours, toute la petite ville d'Innsmouth commence à parler de nos investigateurs. Même Brian leur fait comprendre que de rester et de continuer à enquêter ici pourrait s'avérer dangereux pour leur vie.

Au moment de partir, et de finalement laisser l'enfant là où il se trouve, un curieux personnage vient alpaguer nos personnages. Il s'agit de Walter Bielacky, un vieux pêcheur polonais, qui pour une bouteille de Whisky peut raconter que son veil ami lui a parlé que la fille de Slocum s'est fait violer il y a un peu plus de 6 mois ou plus et qu'il a aperçu un groupe d'homme avec un bébé dans les bras, se diriger vers le bureau abandonnés des douanes.

Le bureau des douanes.

C'est devant un immeuble en piteux état qui servait autrefois à contrôler les marchandises qui passaient à Innsmouth, qui fait face aux personnages.

A l'intérieur tout est pourri. Des papiers sans valeurs pour nos personnages jonchent le sol, l'odeur de poisson pourri y est insupportable. Des caisses avec du riz ou autres denrées complètement pourries sont éparpillées dans tout l'établissement.

En plein jour, aucun hybride n'est présent sur le site, mais la nuit, l'immeuble de profonds et d'hybrides pour voir la caresse de cthulhu. Mieux vaut y pénétrer le jour.

Au sous-sol, une pièce fait pourtant l'exception. C'est ce qui servait sans doute de bureau à l'époque. Sur le sol, de la paille a été parsemée un peu partout. La pièce est occupée par une femelle profond. C'est elle qui est à la charge de garder l'enfant pendant que les autres préparent le rituel pour le présenter à Dagon.

Lorsque les personnages la surprennent, à condition d'être discret, ne pas exploser toutes les portes par exemple, elle est en train d'allaiter l'enfant. Perte de Santé Mentale 1/1D6 points.

Elle tentera d'abord de protéger l'enfant, mais si les personnages la blesse, elle posera délicatement l'enfant et bondira sur ces derniers.

Prendre l'enfant et s'enfuir, la mettra dans une colère noire, et poussera des cris qui alerteront quasi la ville toute entière. Une fois à demi-morte, elle couinera et tendra ses mains en direction de l'enfant.

Epilogue.

Pour sortir d'Innsmouth tranquillement, les personnages doivent utiliser la manière douce, s'ils ne veulent pas qu'une armée de profonds et d'hybrides les poursuivent jusqu'à Arkham ou encore aller les chercher chez eux.

Si toutefois, ils ont utilisé la manière forte, reportez-vous à la section « fuir la ville » dans la campagne l'évasion d'Innsmouth.

Conseil de Jeu.

Brian : C'est l'un des pnjs principaux de la suite. Il faut absolument qu'il aide les personnages afin qu'ils puissent avoir une dette envers lui. Il peut même les aider dans ce scénario dès qu'il a fermé les portes de son magasin. Il se fera discret et méthodique, mais il n'ira quand même pas mettre sa propre vie en danger pour les faits et gestes débiles de certains personnages... Il ne doit surtout pas mourir!

