

The Lighthouse Gentleman

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu 1920

Par Shindranel

Nous sommes le mercredi 2 décembre 1925. La nuit est calme, et les rues sont totalement désertes en raison de la vague de froid qui s'est abattue sur la ville. Le port, d'habitude tellement animé, semble mort. Dans son lit, un marin suffoque, de l'eau de mer plein les poumons...

Introduction :

Terrence Wetzel, un marin sans histoires, est retrouvé noyé dans son propre lit. Impliqués dans l'enquête, les PJ se retrouvent face à une situation totalement impossible. En remontant la piste, ils découvrent que Wetzel, pour payer ses dettes de jeu, a participé au pillage d'un phare abandonné, d'où il a ramené un étrange bougeoir en pierre verte. Ce bougeoir a depuis été vendu, et il semble que tout ceux qui l'ont approché soient menacés de mort...

Sans le savoir, Wetzel et ses compagnons de la Morning Star ont pillé un temple dédié à Cthulhu. Le gardien des lieux, un spectre vengeur que certaines légendes de marins nomment le « Gentleman », s'est lancé à la poursuite de l'artefact volé. Les marins de la Morning Star en ont déjà fait les frais, puis est venu le tour de Wetzel. Désormais, toute personne qui a possédé le bougeoir est en danger, car le Gentleman ne s'arrêtera pas tant qu'il n'aura pas retrouvé sa place dans le temple.

Impliquer les PJ :

Il existe plusieurs solutions pour impliquer vos PJ dans cette enquête. A vous de voir laquelle convient le mieux à chacun des membres de votre groupe.

-L'appel du devoir :

Le personnage est là parce que c'est son métier. Un personnage policier pourra naturellement se retrouver sur l'enquête, bien entendu, ou être envoyé en renfort pour une raison ou une autre. Un journaliste, lui, aura entendu parler d'une affaire de meurtre inexplicable : de quoi faire un bon papier. Un médecin peut se retrouver appelé en urgence à tort pour apporter les premiers soins à la « victime » (déjà morte, en réalité), et se lier d'amitié avec le légiste, qui lui demandera de l'aide pour l'affaire...

-Les sentiers de la perdition :

Le personnage est là pour des raisons inavouables. Il peut avoir été embauché par les ténors du crime organisé local : Wetzel était un joueur, et avait d'énormes dettes, qu'il a réglé comptant en une seule fois. C'est louche, et ses créanciers se demandent s'il n'y a pas anguille sous roche, d'autant plus qu'il n'a donné aucune information sur la provenance de l'argent. Dans la même veine, la soudaine richesse de Wetzel s'est probablement ébruitée. Un personnage sans scrupules à la recherche d'argent facile peut facilement s'intéresser à l'affaire.

-Le lien avec la victime :

Le personnage connaissait Wetzel pour une raison ou une autre. Ils s'étaient légèrement perdus de vue, mais Wetzel avait repris contact récemment. Il semblait joyeux, et proposait au personnage de se retrouver dans un restaurant chic de Boston ou New-York, allant jusqu'à lui proposer de l'inviter. Il avait, semble-t-il, des choses à raconter. Malheureusement il est mort avant de pouvoir en parler...

-Je fais des rêves, docteur...

Cela fait plusieurs soirs que le personnage dort mal. Il rêve d'une menace venue de la mer, d'une brume qui recouvre Boston, et « entend » des noms inconnus dans son sommeil, qu'il garde en tête toute la journée. Son psychanalyste est formel : il s'agit de l'expression d'un trauma caché au fond de l'inconscient du personnage (et pas d'une quelconque sensibilité au surnaturel. Ce serait grotesque!). La meilleure façon de régler tout cela est de se rendre sur place et de découvrir ce que signifient ces rêves. Mais quand ces rêves mènent à une scène de crime, toute l'affaire prend une tournure particulièrement malsaine...

-And the rest is... well... the rest.

Il y a des milliers d'autres façons d'intégrer vos personnages dans l'histoire. Un contrat sur la tête de Wetzel ? Un lien avec un PJ impliqués dans l'affaire ? Une demande directe venant d'un chef de culte à un cultiste subalterne ? Une possibilité d'étudier un cas mystérieux lié au folklore local ? A vous de voir comment faire pour que vos PJ aient envie d'aller jusqu'au bout.

L'affaire Terry Wetzel :

La scène de crime :

Terrence Wetzel est allongé sur son lit, au milieu de la chambre (une des trois pièces de l'appartement, avec la salle de bain et la cuisine). Il ne porte pas de blessures particulières, mais sa bouche est remplie d'eau. Il semble, d'ailleurs, en avoir vomi de grandes quantités. *Criminalistique* : il s'est débattu, et a été maintenu sur le lit pendant qu'il agonisait.

La porte était fermée de l'intérieur, et aucune fenêtre n'a été forcée. Les PJ semblent se retrouver devant un meurtre en chambre close... La pièce est extrêmement humide, et tout investigateur qui touchera un mur se retrouvera avec la main mouillée. *Vigilance* : l'aération de la pièce est bonne et fonctionne. Même pour un appartement en face du port, une telle humidité est anormale.

Indices :

- *TOC* : 300\$ en espèce dans la commode, ainsi qu'une boîte d'allumette venant d'un bar, le Blue Jockey. *Contact et ressources* (dans la pègre) : il s'agit d'un speakeasy tenu par la famille Patriarca, une des grandes familles mafieuses de la côte est. Une réussite spéciale permet d'apprendre, en plus, qu'il sert régulièrement de casino clandestin.
- *TOC* : sous le lit, un sac vide. A l'intérieur se trouvent des fragments de pierre verdâtre, légèrement savonneuse. *Géologie* : il s'agit d'une sorte de malachite, très rare. *Archéologie* : des idoles étaient faites avec ce genre de pierre à une époque reculée. Certains peuple la qualifiaient de « Pierre du diable », et elle était censée porter malheur.
- *TOC* : Dans la poche de sa veste se trouve une carte de visite au nom de **Mark Mansfield**, antiquaire de son état. Une date et une heure sont indiquées au dos : 12/01, 14h30.

L'autopsie du corps :

- Wetzel s'est noyé. Il a les poumons plein d'eau de mer. Détail intéressant : l'eau de mer lui a brûlé la trachée en remontant mais pas en descendant, comme si elle s'était générée directement à l'intérieur de ses poumons.
- Pas de blessures particulières, mais il a de toute évidence ressenti une peur panique au moment de sa mort.

- Il présente une marque étrange au niveau de la gorge, comme s'il avait été maintenu contre le matelas par une main dotée d'une force surnaturelle. Le légiste a cherché d'éventuelles empreintes digitales, et n'a rien trouvé.

Les témoignages :

La logeuse, **Emily Hastings** :

- Elle n'a rien vu et rien entendu. Elle prend des pilules pour dormir, et ne s'est pas réveillée de la nuit. Au matin, elle a remarqué que de l'eau suintait du plafond, et a été vérifier la chambre de la victime. Elle est choquée par sa découverte, mais est surtout soucieuse de l'image de la pension.
- Wetzel habitait ici de temps en temps, entre ses voyages. Il était marin, et partait parfois pour des mois. Elle gardait ses affaires entre temps, pour un prix correct. Il était revenu depuis deux semaines (elle peut donner la date exacte).
- Il n'a jamais eu de problèmes. Il sortait parfois le soir. Ces derniers mois il avait l'air tendu, et il lui est arrivé de recevoir des hommes à l'air lugubre. Cependant il allait mieux depuis son retour (moins stressé, moins tendu).
- C'était actuellement le seul résident de la pension.

Le voisin, **Alexander Vanderbrooth** :

- Ancien militaire allemand, extrêmement attaché à son pays. Il travaille aux USA pour envoyer de l'argent à sa famille.
- Il ne connaissait pas son voisin. Il ne l'a presque jamais croisé. C'était quelqu'un de calme, sans histoires.
- Le soir du meurtre, il était en train d'écrire une lettre. Il n'a rien remarqué de spécial. Pas de cris, pas de bruits de combat...
- Si on l'interroge plus en détail, il répondra qu'il n'a vraiment rien remarqué, et que de toute façon ça n'aurait pas été possible avec le brouillard qu'il y avait cette nuit-là. Selon lui il était impossible d'y voir à plus de trois mètres. *Météorologie* : il faisait beau, il n'y a pas eu de brouillard cette nuit-là. Si on le met face à cet état de fait, Alexander est perturbé. *Perspicacité* : il ne ment pas.

L'enquête sur Wetzel :

Après avoir obtenu ces informations, il est plus que probable que les PJ chercheront à se renseigner sur Wetzel. Le meilleur endroit pour cela reste le port. Les marins se connaissent en général bien, et un jet de *Contacts&Ressources* (ou un billet bien placé) pourra permettre aux investigateurs d'apprendre que Wetzel avait fait partie de l'équipage d'un chalutier local. Pour ce qui est du nom du navire, les PJ devront se renseigner à la capitainerie du port.

La Capitainerie :

David Walters, 70 ans, gère les registres. Il leur donnera la liste des navires arrivés le jour où la victime est rentrée de mer. Il y en a 7 : 2 bateaux de frais des entreprises Pauwels, 1 bateau apportant divers produits exotiques achetés dans les îles, 2 bateaux de pêche (la **Morning Star** et la **Sweet Margaret**), 1 navire de croisière anglais, et 1 navire de croisière américain qui sillonne toute la côte est.

Si les PJ parviennent à accéder aux archives (en offrant une compensation ou en réussissant à persuader David), ils peuvent découvrir après un jet de *Bibliothèque* que la victime était sur la Morning Star. Ils découvrent, de plus, que le bateau est

reparti une semaine auparavant, et n'est pas encore revenu.

La Morning Star a déclaré pêcher dans les haut fonds, à l'est de Boston. *Navigation* ou question sur le sujet à un bon pêcheur: la zone est assez pauvre, niveau poisson. C'est un choix étrange.

Le Blue Jockey :

Si les Investigateurs se rendent au Blue Jockey, ils découvriront un speakeasy à l'ambiance joyeuse, caché à l'arrière d'une pizzeria. A l'entrée, ils seront fouillés par les hommes de mains du gérant. Si un des PJ a une arme sur lui l'accès lui sera refusé, et tenter de négocier n'y changera rien. Plus grave : si l'un des PJ s'avère être un policier, il est possible qu'il ait déjà eu des démêles avec certains des truands présents. A vous de voir à quel point vous avez envie de mettre des bâtons dans les roues de vos joueurs.

En se renseignant un peu, les investigateurs apprennent que Wetzel, quand il n'était pas en mer, était effectivement un habitué des lieux. Cependant, ils ne parviennent pas à en apprendre plus. Finalement, on finit par les orienter vers « Willy », un homme au costume impeccable et au léger accent italien, qui leur demande ce qu'ils veulent à Wetzel, et la raison qui les poussent à poser autant de questions. Clairement, il soupçonne les personnages d'être des flics. Si les PJ ne se montrent pas assez convaincants, Willy les fera passer à tabac, puis reposera ses questions. Tant qu'il n'a pas compris exactement ce qui motive les personnages il ne les laissera pas partir.

La mort de Wetzel lui importe peu. Une fois qu'il sera certain que les PJ n'ont pas l'intention de s'immiscer dans ses affaires il leur confirmera sans mal que Wetzel était un client fidèle, et les informera qu'il avait accumulé les dettes de jeu. Cependant, il avait tout remboursé quelques jours avant sa mort. Willy laisse entendre qu'il a dû trouver un filon, parce qu'après ça il dépensait sans compter, comme s'il savait où se remplir les poches facilement.

L'étrange antiquaire :

Mark Mansfield habite dans une belle résidence des quartiers chics de Boston. Une plaque sur la porte indique son nom et sa profession : antiquaire. Pour le rencontrer, il suffit de prendre rendez-vous. Mansfield est facile à joindre, et il est possible d'obtenir une entrevue dans la journée ou le lendemain, selon la vitesse.

Mark Mansfield :

- Antiquaire en affaire avec la haute société. Il travaille avec de grands archéologues, et en est très fier. Récemment, il a réussi à obtenir un partenariat avec un groupe égyptien qui lui fait parvenir des antiquités « achetées légalement ».
- Il niera avoir eu le moindre lien avec Wetzel. Si on le pousse à bout, cependant, il reconnaîtra avoir acheté récemment des antiquités à un marin, sans trop se renseigner sur leur origine. Wetzel lui a affirmé pouvoir lui en fournir plus.
- Il affirmera être en règle, et réfutera toute accusation de trafic d'œuvres d'art. *Perspicacité* : il est trop nerveux pour ne rien avoir à cacher. Si les PJ continuent dans cette voie, il cherchera à mettre un terme à l'entretien.

Mansfield refusera l'accès à ses comptes aux PJ, quoi qu'il arrive. Ceux-ci seront bien plus accessibles deux jours après le début de la partie, quand...

3 décembre : Mansfield est retrouvé mort.

C'est un voisin qui appelle la police à une heure du matin, après avoir entendu des coups de feu dans le bureau de Mansfield. La police, arrivée sur les lieux, est forcée de défoncer la porte, fermée à double tour.

La scène de crime :

Mansfield est à son bureau. Lui aussi semble s'être « noyé ». Il a la main droite serrée sur la petite croix en argent qu'il porte autour du cou, tandis que la main gauche pend sur le côté, au dessus d'un revolver tombé au sol.

Les murs et le sol sont humides. On peut deviner des traces de pas sur le parquet ciré. *Perspicacité* : les pas n'avancent pas. C'est comme si un homme, portant des chaussures à l'ancienne, s'était tenu debout à plusieurs endroits à la suite, sans marcher. Comme s'il s'était téléporté.

Criminalistique : Aucune trace d'effraction. Plus intéressant : aucune trace d'eau dans les couloirs. Elles commencent dans des salles de l'appartement, adjacente à la rue, et se poursuivent jusqu'au bureau de Mansfield... comme si l'assaillant était passé à travers le mur. La porte du bureau a été verrouillée de l'intérieur.

Criminalistique : Plusieurs impacts de balle peuvent être repérés dans la porte. Mansfield a vidé son chargeur. Les impacts sont relativement centrés, comme s'il visait un point précis.

TOC : Certains des objets achetés aux marins de la Morning Star sont affichés sur les étagères. Certains non. Il n'y a aucun objet en « pierre du diable ».

Bureaucratie : en étudiant les comptes de Mansfield, il est possible de constater qu'il a vendu un des objets acheté aux marins à prix d'or : trois fois le prix auquel il l'avait acheté. Le nom de l'acheteur est **George Dawn**. Une recherche rapide permet de se rendre compte qu'il n'existe personne de ce nom à Boston.

L'occultiste inconnu

A la recherche de George Dawn :

- Personne ne porte ce nom à Boston. Personne ne connaît de Georges Dawn.
- Via un voisin de Mansfield, il est facile d'obtenir une description de l'homme : un petit homme aux cheveux impeccablement coiffés, habillé d'un costume sur-mesure. Le voisin affirme qu'il avait l'accent anglais. Il fera un portrait robot grossier de l'homme si on lui demande.

Sous ce pseudonyme se cache en réalité **Herbert Orson**. Il y a plusieurs moyens de le retrouver :

1) Passer par les antiquaires. Orson en a croisé plusieurs, et a acheté une demi-douzaine d'objets à connotation occulte. Il a payé les artefacts au prix fort, sans hésiter, donc les antiquaires se souviennent de lui.

2) Passer par les milieux occultes. Orson est un membre éminent de la Golden Dawn, et la plupart des occultistes en lien avec cette organisation peuvent avoir eu vent de sa venue. *Contacts&Ressources* : il a été envoyé pour obtenir de nouvelles ressources occultes.

3) Passer par les milieux occultes n°2 : Orson a dévalisé une librairie occulte dont un des PJ connaît bien le gérant. Il a acheté la quasi-totalité des ouvrages rares... et un livre pour enfant (« *Contes et légendes du Massachusetts* »). L'ami des PJ peut les informer qu'il cherchait spécifiquement un livre sur une des histoires : celle du **Lighthouse Gentleman**.

Contes et Légendes du Massachusetts :

Un petit livre pour enfant racontant tout un tas d'histoires d'horreur « pour enfant ». Comprendre : des histoires qui pourraient être horribles, mais qui sont adoucies pour les enfants.

Parmi elles se trouve l'histoire du Lighthouse Gentleman (cf aide de jeu 1).

Chez Orson :

L'adresse obtenue par les Investigateurs les mènent à une belle résidence, dans laquelle Orson vit seul avec son majordome. Elle appartient à la Golden Dawn, qui la met à la disposition de ses membres émérites.

Orson accepte de recevoir les investigateurs s'ils font preuve de savoir vivre. Lors de leur première rencontre, un jet de *Savoir-Vivre* sera nécessaire, sous peine de le voir se refermer et refuser de collaborer.

Il reconnaît avoir acheté des antiquités, mais refuse de les laisser voir. Interrogé sur l'occultisme, il ne reconnaîtra rien à moins qu'un des PJ parvienne à le persuader qu'il est lui-même membre de la Golden Dawn.

Si un joueur y parvient, il l'informera qu'il a récupéré tout un tas d'antiquités ayant une valeur occulte plus ou moins avérée, qu'il compte rapatrier en Angleterre. S'il apprécie les investigateurs, il peut même aller jusqu'à les emmener dans sa salle d'étude.

S'il prend les joueurs en grippe, il fera tout pour abrégé l'entretien, refusant de prêter attention à leurs élucubrations.

La salle d'étude :

Il s'agit d'un bureau rempli de breloques archéologiques sont présentes et/ou occultes. *Mythe de Cthulhu* : la plupart de ces objets n'ont aucune valeur, mais certains recèlent un véritable pouvoir. Et au milieu d'eux, le bougeoir en pierre verte semble émaner d'une énergie maléfique.

Les joueurs repèrent facilement le bougeoir. Il est fait d'une étrange pierre verte, et semble être constitué de pseudopodes intriqués les uns dans les autres. Des runes incompréhensibles sont gravées sur ses arrêtes. Le contact de l'objet est extrêmement désagréable, et provoque un jet de *SAN* (1/1d6). Orson s'opposera radicalement à ce qu'il soit emporté, menaçant d'appeler la police si les PJ tentent de lui forcer la main.

Orson, s'il est interrogé sur le bougeoir, dira qu'il a tout de suite senti le potentiel de l'objet, qui lui a rappelé des artefacts utilisés dans certaines sectes orientales. Il s'est renseigné auprès du vendeur, qui a relié cet objet à la légende du Lighthouse Gentleman. Selon le vendeur (Mansfield), le bougeoir venait directement du phare où aurait vécu ce personnage mythique, et ferait partie de son « trésor légendaire ». Orson n'a pas d'autres informations sur le sujet, à part le livre pour enfant qu'il a acheté. Il a entendu dire qu'il s'agissait d'une vieille légende de marin.

Si les PJ parviennent, d'une façon ou d'une autre, à lui faire comprendre que posséder le bougeoir le met en danger de mort, Orson commencera par prendre toute l'histoire à la légère. Via une réussite spéciale en *Persuasion* ou *Crédit*, il est possible de le pousser à accepter, de mauvaise grâce, de laisser les PJ le prendre. Les PJ se retrouveront ainsi en possession d'un objet maudit, et seront une cible directe du Gentleman. Joie.

5 décembre : La Morning Star est retrouvée, à la dérive.

Le chalutier est ramené au port par un navire des US Cost Guards. Il a été retrouvé au Nord de Boston, dérivant sans personne à bord. Tout l'équipage est

absent.

Le journal du capitaine, détrempé, se termine le 29 novembre, deux jours avant la mort de Wetzel. Rien de spécial n'y est spécifié. *Navigation* : les coordonnées indiquées dans le journal du capitaine ne correspondent absolument pas à l'endroit où a été retrouvé le navire, même en tenant compte des courants.

Un *TOC* avec réussite spéciale sur le bateau révèle plusieurs compartiments servant à la contrebande. Certains d'entre eux puent l'alcool frelaté.

Le phare et ses secrets :

A ce point du scénario, les Investigateurs devraient commencer à assembler les pièces du puzzle. Ils ont entendu parler du Gentleman, savent que tous les crimes y sont liés et, qu'ils admettent le surnaturel ou non, ont compris que pour résoudre l'enquête il faudra savoir exactement ce qui se cache derrière cette histoire. Mais pour cela, il faudra...

Identifier le phare :

La légende du Lighthouse Gentleman est très vague sur l'emplacement du phare. Toutes les histoires s'accordent sur le fait qu'il était dans une zone dangereuse des côtes du Massachusetts, mais sans en savoir plus. D'ailleurs, cinq phares affirment être à l'origine de l'histoire, et proposent des visites aux touristes en mal de sensations fortes...

Si les PJ cherchent à en savoir plus, ils peuvent entendre parler, via un jet de *Contacts&Ressources*, d'un universitaire d'Arkham qui a fait une recherche approfondie sur le sujet quelques années auparavant : le **professeur Forbes**.

Obtenir un rendez-vous n'est pas difficile. Le professeur est un homme très ouvert, qui apprécie que d'autres s'intéressent au sujet sur lequel il a passé tant de temps.

Si les PJ ne l'ont pas encore entendue, il leur raconte la légende de marin (aide de jeu 2), tout en la nuancant. Selon lui, le gentleman était effectivement un naufrageur, mais sa motivation principale n'était pas le profit. Il prenait plaisir à laisser les bateaux s'écraser sur les récifs, car cela lui donnait le sentiment d'avoir le droit de vie et de mort sur les marins.

Pour ce qui est de la localisation du phare, Forbes avoue n'avoir que des théories. Il a cependant la certitude qu'il s'agit de l'ancien phare d'**Avery Ledge**, au nord-est de Rockport. Il correspond en tout point à l'histoire : détruit en 1821 par une violente tempête, isolé dans une zone difficile d'accès et s'est retrouvé lié à une série de disparition de bateaux un siècle auparavant.

Si on lui parle de surnaturel, de spectre vengeur ou d'autres choses du genre, le professeur se contentera de rire. Si les PJ insistent, il leur conseillera probablement un bon psychiatre. Interrogé sur un éventuel rapport du gentleman avec des événements étranges, il concédera éventuellement, à contre-cœur, qu'une suite de coïncidences malheureuses (la tempête, d'autres naufrages après la destruction du phare...) ont pu pousser les marins crédules à inventer une histoire de spectre.

Avery Ledge Lighthouse :

Le phare ne paye pas de mine. Il a été presque totalement anéanti, et est situé dans une zone extrêmement difficile d'accès. De nombreux écueils, visibles ou sous-marins, menacent d'envoyer les Investigateurs par le fond. Un jet de *Navigation* est nécessaire pour arriver au phare sans encombres.

Si les Investigateurs ont le bougeoir avec eux, le temps se couvre soudainement quand ils approchent du phare. Les vagues deviennent gigantesques et

ballottent leur embarcation comme s'il s'agissait d'une simple feuille. Un autre test de *Navigation* est nécessaire pour éviter le naufrage, et tous les Investigateurs sur le pont doivent réussir un test d'*Agilité* pour éviter de passer par dessus bord. Bien entendu s'ils se débarrassent du bougeoir (en le jetant à l'eau, par exemple), les éléments se calment immédiatement, mais il y a peu de chances que cela leur vienne à l'idée.

S'ils viennent de nuit, ils auront également la désagréable surprise de voir la mer se couvrir de brume... Et la lumière du phare apparaître, au loin. Bien entendu il s'agit d'un piège. Si les PJ la suivent, ils ont de grandes chances de heurter un récif caché, et de finir dans l'eau glacée... Un jet d'*Intuition* leur permettra de repérer qu'ils ne se dirigent pas dans la bonne direction, et un jet d'*Orientation* les aidera à trouver le vrai phare.

Un petit ponton permet d'accéder au bâtiment, via un escalier de pierre. Il est glissant, et tout joueur qui ratera un test d'*Athlétisme* aura droit à une petite plongée qui ne devrait pas lui faire trop de mal, mais suffira à le mettre de mauvaise humeur pour la journée (en plus de détruire tout élément qui ne devrait absolument pas se retrouver en contact avec l'eau de mer. Des notes d'enquête, par exemple).

Les restes du phare sont déserts. Le rez-de-chaussée du bâtiment a survécu, et ne contient strictement rien de valeur. *TOC* : les PJ repèrent une entrée qui a dû être dissimulée un jour, donnant sur un escalier qui s'enfonce dans le sol. Une réussite spéciale permet également de repérer un endroit du mur où d'étranges traînées marron foncé semblent avoir survécu au temps... Il semble qu'effectivement il se soit passé des choses horribles ici.

Les souterrains du phare :

L'escalier donne sur ce qui a dû être une cave, creusée sous le phare. Une partie du sol est effondrée, donnant sur un tunnel. Bien qu'il descende sous le niveau de la mer, il ne semble pas immergé.

Une dizaine de mètres après l'entrée du tunnel, les PJ ressentent d'un coup une grande fatigue. Chacun d'entre eux perd un point de magie. S'ils tombent à zéro ils doivent réussir un test d'*Endurance* ou s'effondrer inconscients sur le sol. Sans le savoir, ils viennent de passer un portail, qui les a emmené à des éons de leur point de départ. Tout système permettant de s'orienter s'affole immédiatement (les aiguilles des boussoles tournent frénétiquement sur elles-même, par exemple). *Géologie* : un examen rapide des murs permet de repérer une séparation nette entre la pierre « d'avant » le portail et celle d'après, clairement plus ancienne.

Dans cette partie du couloir, les murs sont percés de nombreux trous, de la taille d'un doigt. Si un PJ regarde à l'intérieur et qu'il réussit un jet de *Vigilance*, il a l'impression pendant une seconde de voir un énorme ver s'éloigner, reculant vers le fond du trou. Ces créatures sont totalement inoffensives, mais les PJ ne sont pas obligés de le savoir. En fait, il serait bien plus intéressant qu'ils croient le contraire.

Après une cinquantaine de mètres, les PJ doivent traverser un nouveau portail. De l'autre côté, ils peuvent apercevoir une étrange lueur verdâtre. Le passage du portail coûte encore 1 point de magie à chacun, avec les mêmes conséquences que pour l'autre si les PJ se retrouvent à cours (ce qui, honnêtement, ne devrait pas arriver à moins qu'ils ne s'amuse à repasser les portails à répétition, auquel cas qu'ils assument leurs idées stupides). Encore une fois le couloir change radicalement. Il est désormais fait d'une pierre verdâtre, qui luit faiblement. *Géologie* : bien que ce soit impossible, il semble que les PJ se trouvent actuellement dans une des strates terrestres inférieures... Cette découverte coûte 1/d4 points de

SAN au petit malin qui a cherché à trop en savoir.

Le Temple :

Une gigantesque salle souterraine, au milieu de laquelle trône une statue de Cthulhu colossale. L'air est pestilentiel, et le grondement des fonds marins, des centaines de mètres au dessus des PJ, se répercute sur les murs, menaçant. *Jet de SAN : 2/1d10*. Devant la statue, les Investigateurs remarquent un autel de pierre sur lequel se trouvent divers objets dans la même pierre verte que le bougeoir.

La statue est atroce à regarder, et quiconque l'examine plus en détail mérite bien un petit *jet de SAN* supplémentaire (1/d6). Elle semble faite elle-même d'une pierre verte, visqueuse, et est recroquevillée sur elle-même comme si elle attendait quelque chose.

Si un des PJ la touche, il est indispensable de lui faire comprendre à quel point ce contact le répugne au plus haut point. Il peut aussi être utile de lui préciser que la pierre, loin d'être froide, est tiède et semble pulser d'une vie propre. Vous pouvez désormais faire votre plus beau sourire et demander au joueur de faire un test de santé mentale quand son personnage réalise que la statue n'en est pas une (3/1d20). Libre à vous, ensuite de choisir de réveiller la **larve stellaire** endormie ou non. Considérez qu'à moins que les Investigateurs ne fassent vraiment trop de bruit, elle n'a probablement rien à faire des agissements d'êtres aussi insignifiants... tant qu'ils ne menacent pas le sanctuaire.

Sur l'autel, il est facile de repérer qu'il manque quelque chose. La plupart des objets posés là le sont depuis des temps immémoriaux, et sont presque figés dans la pierre. A gauche de l'autel, cependant, un objet a été arraché (le bougeoir). Si les joueurs ont le bougeoir avec eux il est facile de le replacer. Cela suffira à calmer le gentleman, qui arrêtera de traquer les PJ. C'est d'autant plus vrai qu'il n'a plus besoin de se déplacer : ils se sont rendus directement dans son antre.

L'arrivée du gentleman :

Une brume anormale semble surgir du sol. L'air se refroidit de plus en plus jusqu'à devenir totalement glacial. Toute lumière présente dans la salle semble s'affaiblir. Un épais brouillard envahit la salle. Bien vite, les PJ sont à peine capable de voir à quelques mètres. Et c'est là qu'il apparaît.

Une silhouette humaine, habillée de façon désuète, est illuminée par une forte lumière, qui se dissipe après quelques secondes. Après un court moment d'obscurité, la lumière se rallume. La silhouette est plus proche. On la distingue à peine, dans le brouillard. Elle se tient immobile, observant les PJ. Nouvelle période d'obscurité. Lumière. Elle s'est encore rapprochée, bien plus vite que ce que pourrait faire un humain normal.

Le gentleman va se déplacer comme ça par « bonds » jusqu'à atteindre un des PJ. Dès qu'il le touchera, il lancera immédiatement le sort « Submersion des Profondeurs ». Dès que sa victime sera morte il passera à la suivante. Il n'a aucune volonté et ne peut pas être raisonné : il n'existe que pour offrir des âmes à Cthulhu, et c'est exactement ce qu'il compte faire.

Tout PJ qui semblera trop proche de la sortie deviendra une cible privilégiée du Gentleman. De plus, s'ils parviennent à fuir le temple, il lancera « Altérer le climat » et provoquera une tempête afin de les empêcher de quitter le phare, puis se lancera à leur poursuite. Les PJ ne pourront pas quitter l'île, et même s'ils y parviennent cela a peu d'importance. D'autres bateaux viendront, et le gentleman a l'éternité devant lui.

Le Gentleman :

Cet ancien gardien de phare a cédé à l'appel de Cthulhu des siècles

auparavant, et a provoqué de nombreux naufrages offrant les âmes des victimes à son dieu impie. Assassiné par un groupe de marins vengeurs (qui a dit « un groupe d'investigateurs »?), il a été ramené à la vie par le Grand Ancien, et continue à le servir dans la mort.

Le Gentleman a deux formes : sa forme humaine, physique et concrète, et sa forme spectrale, une terrifiante ombre décharnée. Il passe de l'une à l'autre en fonction de la lumière ambiante. S'il est éclairé, il est humain et incapable de se déplacer. S'il est dans le noir total, il est extrêmement rapide et mobile, mais ne peut pas interagir avec le monde réel. De plus, il a la capacité de créer une lumière surnaturelle qui persiste quelques secondes dans les airs avant de se dissiper.

Le Gentleman est sensible aux attaques physiques pendant qu'il est sous forme humaine, mais régénère totalement dès qu'il repasse en forme de spectre. Même si son corps était totalement détruit, il reviendrait à la vie dès l'instant où il se retrouverait plongé dans les ténèbres. Inutile de préciser, donc, qu'il est particulièrement difficile de se débarrasser de lui, à moins de disposer d'une pièce éclairée en permanence...

Opposé aux personnages, il en choisira un et se dirigera implacablement vers lui. S'il se retrouve bloqué par une lumière électrique, il en fera sauter l'ampoule. Si les PJ utilisent des flammes, il tentera d'augmenter l'humidité de l'air afin de les éteindre. Dans tous les cas il cherchera à empêcher les investigateurs de s'éclairer, d'une manière ou d'une autre. Une fois qu'il aura atteint sa cible, il utilisera Submersion des Profondeurs pour l'éliminer, puis passera à l'investigateur suivant jusqu'à ce que tous soient morts.

Le sort préféré du Gentleman : Submersion des Profondeurs

Ce sort remplit spontanément les poumons de la cible d'eau de mer, provoquant sa mort après une douloureuse agonie. Cependant, alors qu'il suffit normalement de voir sa cible pour lancer ce sort, le Gentleman est obligé de la toucher pour qu'il fasse effet.

Une victime atteinte oppose son POU à celui du Gentleman, qui est de « trop pour que ça soit utile de jeter les dés ou 20 si vous voulez vraiment prendre la peine de le faire nom d'un poulpe ». Si le Gentleman triomphe (pourquoi ne serais-ce pas le cas?), la victime doit faire des jets de *Vigueur* de plus en plus difficiles à chaque round. Pour chaque échec, elle prend 1d6 points de dégâts. Il n'existe aucun moyen d'inverser le sort, mais si vous prenez votre joueur suppliant en pitié, vous pouvez permettre à son investigateur de recracher assez d'eau pour survivre après un certain nombre de jets réussis. A vous de voir.

Et au final...

Les PJ sont dans un temple de Cthulhu, confrontés à un serviteur immortel du dieu et dos à une larve stellaire. Leurs chances de survie sont relativement faibles. Plusieurs possibilités s'offrent cependant à eux (cette liste n'est bien entendu pas exhaustive) :

- **Tout faire sauter** : une solution relativement basique mais plutôt efficace. Elle a l'avantage de régler définitivement toute l'histoire : le temple détruit, Cthulhu se désintéressera de l'endroit. Le gentleman disparaîtra définitivement. Quant à la larve stellaire, elle retournera probablement dans les profondeurs. Du moins on peut l'espérer.
- **Combattre... et mourir**. Clairement, si les PJ cherchent à affronter le Gentleman avec des moyens « conventionnels » ils ne s'en tireront pas vivants. S'ils n'ont pas prévu de solution pour se défendre, la fuite reste leur meilleure solution. Ceux qui resteront en arrière y laisseront leur vie.

- « Abracadabra ! » : si les PJ utilisent la magie, ils auront l'agréable surprise de constater qu'elle fonctionne parfaitement sur le Gentleman. Il sera repoussé par un signe des anciens porté en médaillon, et tout sort suffisamment destructeur lui infligera de réels dégâts, qu'il sera incapable de soigner sur le moment. Malheureusement, s'il est « tué » de la sorte, il se dissipera juste pour revenir quelques années plus tard. Il est cependant possible, en utilisant des sorts ayant un effet physique sur la réalité, de faire s'effondrer la caverne.
- Toute autre solution farfelue qui viendrait à l'esprit des joueurs. Faites leur confiance, ils sont la plupart du temps capable du pire comme du meilleur. Si la solution qu'ils choisissent semble être applicable, laissez-les triompher.

De plus, rien ne vous empêche, si vous estimez que vos investigateurs profitent un peu trop de votre générosité, de leur rappeler que leurs actes restent, à l'échelle de l'univers, relativement insignifiants. Ok, il y a moins de naufrages au niveau d'Avery Ledge, mais un navire marchand est porté disparu en haute-mer. Son dernier message fait état d'une silhouette gigantesque dans la brume, avant que la radio ne soit plus saturée que de hurlements... Serais-ce la « statue » qu'ils ont vu dans le temple qui a décidé de rejoindre des eaux plus clémentes ? Est-ce la faute des PJ ? Est-ce qu'ils ont bien fait d'agir ? A eux d'en décider.

Chronologie

Vendredi 6 novembre : L'équipage de la Morning Star rentre du Canada avec de l'alcool de contrebande. En chemin ils sont surpris par une violente tempête. Ils se réfugient dans un ancien phare en ruine, où ils découvrent un passage souterrain vers un ancien temple. Ils pillent le temple et repartent.

Mardi 17 novembre : La Morning Star rentre au port. Wetzel quitte l'équipage.

Jeudi 19 novembre : Le Morning Star repart de Boston après avoir écoulé sa cargaison.

Vendredi 20 novembre : Wetzel vend sa part des reliques à Mansfield.

Dimanche 29 novembre (J-3): La Morning Star se retrouve pris dans une tempête surnaturelle. L'équipage, terrifié, se jette par dessus bord.

Mardi 1er décembre (J-1) : Wetzel vend les reliques à Mansfield.

Mercredi 2 décembre, 2h du matin : Wetzel est assassiné. Début de la partie.

Mercredi 2 décembre, midi : Mansfield vend le bougeoir à Orson.

Jeudi 3 décembre, 2h du matin : Mansfield est assassiné.

Vendredi 4 décembre, 10h : La Morning Star est ramenée à Boston.

Vendredi 4 décembre, minuit : Orson est assassiné.

Les protagonistes :

Terrence Wetzel :

Apparence : Un petit homme dans la trentaine, au visage dur et buriné. Cheveux noirs coupés courts, peau marquée par le sel et mains calleuses de marin.

Comportement : Wetzel est mort quand les PJ le rencontrent pour la première fois. Cependant, tout ceux qui le connaissaient s'accordent sur le fait que c'était un homme taciturne et revêche, avec une forte tendance au jeu.

Famille : Non. Les parents de Wetzel habitent sur la côte ouest, et il ne leur a pas donné de nouvelles depuis des lustres.

Place dans le scénario : Wetzel, à bord de la Morning Star, a participé au pillage du phare d'Avery Ledge. Ce faisant il s'est attiré les foudres du Gentleman, qui cherche à récupérer le bougeoir que Wetzel a emporté avec lui. Après avoir éliminé l'équipage de la Morning Star, le spectre s'est mis en route vers Boston pour récupérer son dû. Malheureusement, Wetzel avait déjà vendu le bougeoir pour régler ses dettes de jeu...

Mark Mansfield :

Apparence : Un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux et à la petite barbe rousse. Il tente tant bien que mal de camoufler un début de calvitie.

Comportement : Mansfield sera charmant avec toute personne qui semble avoir les moyens de s'offrir ses services. En revanche, il se montrera hautain et méprisant avec ceux qui sembleront appartenir à une classe sociale inférieure. Il n'appréciera pas que les investigateurs viennent fouiner dans ses affaires, et fera tout pour se débarrasser d'eux, quitte à les envoyer sur de fausses pistes.

Famille : une femme et deux filles, qui vivent à Boston. Mansfield et sa femme s'entendent mal, et il passe souvent la nuit dans son bureau plutôt que de rentrer chez lui.

Place dans le scénario : Mansfield fait du trafic d'antiquité, commerçant avec les nantis de la ville. Quand Wetzel est venu lui proposer les objets pillés dans le phare, Mansfield a été surpris par l'ancienneté de certains des objets, dont le bougeoir. Il les a achetés au marin à la moitié de leur valeur et lui a garanti qu'il ne poserait pas de questions. Par la suite, il a vendu le bougeoir à prix d'or à un gentleman anglais de passage. Peu de temps après la mort de Wetzel il est assassiné à son tour.

Herbert Orson :

Apparence : Un gentleman anglais dans la quarantaine, toujours impeccablement vêtu. Petites lunettes, moustache parfaitement taillée et carrure d'aristocrate n'ayant jamais eu à accomplir de tâches plus complexes que « garder une tenue parfaite lors de la réception ».

Comportement : Orson est quelqu'un de sociable, mais il est peu habitué à converser avec les « classes sociales inférieures ». A moins que les PJ ne soient tous des notables de la ville, il se montrera parfois maladroit, voire insultant sans le vouloir. S'il se sent attaqué, il se drapera dans ses principes et refusera de

continuer à parler aux PJ, les considérant comme des rustres sans éducation ne méritant pas son attention.

Famille : Fils d'un important notable anglais, qui, si Orson est tué, remuera ciel et terre pour trouver des coupables à punir, père de deux enfants, et marié à une aristocrate dont la famille a des moyens financiers sans limite. Si Orson meurt, l'enquête sur cette affaire devient une priorité de la police de Boston.

Place dans le scénario : Membre de la Golden Dawn, Orson est un grand amateur d'occultisme. Il a « senti » directement le potentiel du bougeoir, et l'a acheté immédiatement à Mansfield. Il a également démarché tous les antiquaires de la ville, à la recherche d'artefacts anciens, tout en s'arrangeant pour ne pas trop se faire remarquer.

Aide de jeu 1 : *Contes et légendes du Massachusetts*

Il était une fois, un gentleman qui vivait dans un phare isolé sur un rocher. Tous les soirs, il allumait son phare pour guider les navires et leur permettre de continuer leur route. Il ne vivait pas là parce qu'il aimait ça, mais parce qu'il savait que c'est là qu'il était à sa place. Mais parfois, le gentleman se sentait un peu seul. Alors il parlait à la mer, aux nuages et au vent, et la mer, les nuages et le vent lui répondaient.

Un soir, alors que le gentleman était en train de dîner, des pirates arrivèrent sur le rocher. Ils s'étaient persuadés que le gentleman avait quelque chose à cacher : probablement un coffre plein d'or. Ils se lancèrent donc à l'assaut de son phare.

Le gentleman n'était pas un soldat, et il n'essaya pas de combattre. Les pirates le frappèrent, et lui demandèrent où il cachait son trésor. Comme il ne répondaient pas, ils le frappèrent encore, puis le jetèrent à la mer. Ensuite ils fouillèrent le phare, mais ne trouvèrent rien, car il n'y avait pas de trésor. Furieux, ils détruisirent la lampe du phare et s'en allèrent pour ne jamais revenir.

Le gentleman coula, et arriva au fond de l'eau. Il croyait sa dernière heure arrivée, mais la mer était son amie, et elle lui permit de remonter à la surface. Pour le protéger, le vent lui offrit du brouillard pour se cacher en cas de danger. Et le soleil lui offrit la lumière, afin qu'il puisse continuer à guider les bateaux même sans lampe. Et c'est comme cela que les nuits de brouillard, les bateaux peuvent s'orienter grâce au gentleman du phare, qui veille sur les côtes du Massachusetts pour l'éternité.

Aide de jeu 2 : *La légende du Gentleman chez les marins*

Le lighthouse gentleman était un gardien de phare, perdu sur un bout de caillou d'une importance crucial. Au fil des années, la solitude et l'ennui ont fini par le rendre fou... Ou tout du moins c'est ce que disent certains. D'autres affirment qu'il l'était déjà avant. Toujours est-il qu'il a commencé à raconter des histoires bizarres à ceux qui venaient le ravitailler. Il disait qu'il entendait la mer, qu'elle lui parlait dans ses rêves. Et après, il y a commencé à avoir des naufrages, dans la région. Des navires marchands, bien sûr, mais aussi des bateaux de pêche et des ferrys.

Des rumeurs ont commencé à se propager. On racontait que la lumière du phare n'était pas allumée le soir de certains des naufrages. Plus troublant : certains affirmaient avoir vu la lumière du phare se déplacer à la surface de l'eau et disparaître subitement. Toujours est-il qu'on attribua la plupart des naufrages au gentleman. Il se retrouva de plus en plus isolé, jusqu'au jour où un groupe de marins se décida à faire « justice ». Ils se rendirent au phare, et assassinèrent le gentleman, avant de jeter son cadavre à la mer. Ils fouillèrent aussi le phare, cherchant des preuves qu'ils tenaient leur naufrageur, mais n'en trouvèrent aucune.

Quelques mois plus tard, une tempête d'une violence inimaginable détruisit le phare. La plupart des gens oublièrent toute l'histoire. Mais selon certains, il arrive, les soirs de tempête, que des navires perdus aperçoivent la lumière du phare, sans que personne n'ai eu la possibilité de l'allumer. On raconte que le spectre du gentleman hante encore les lieux, cherchant à comprendre ce qui lui est arrivé... et à obtenir sa vengeance.

Ambiance :

Éclairage :

Le scénario repose énormément sur l'alternance entre lumière et obscurité. De ce fait, il est extrêmement intéressant d'avoir un moyen rapide de plonger la pièce dans laquelle vous jouez dans le noir. Personnellement j'ai utilisé un briquet, que j'allumais et éteignais à mesure que le gentleman approchait, mais il existe probablement de meilleures solutions...

Musique :

La musique étant un élément vital dans une partie d'horreur, voici quelques suggestions de morceaux qui pourraient convenir aux scènes fortes du scénario.

L'ambiance dans les rues de Boston alterne entre les classiques du jazz (Une intégrale d'Armstrong est un outil indispensable pour tout Gardien qui se respecte) et des musiques bien plus lourdes et angoissantes. Pour les moments « calmes », dans une ruelle sombre et embrumée à traquer un tueur mystérieux, je vous conseille *The Unnamable* par Musica Cthulhiana, ou les splendides OST d'Angel Heart (*Harry Angel*, entre autres, passe très bien après avoir été éditée rapidement).

Les scènes de crimes seront des lieux importants du scénario. Une musique appropriée, bien sombre, est de circonstance. Personnellement j'ai exploité *Jigoku Tsuushin*, de l'OST de l'anime Jigoku Shoujo et *Ensurance Trap*, de l'OST de Donnie Darko. J'ai également placé *Cardinal Sin*, de Sin City, pendant qu'ils exploraient la demeure d'Orson.

Pour le phare, la BO du film Dagon peut faire un petit effet (en particulier la dernière piste, *Final / Credits*) qui monte en puissance au fur et à mesure. Une fois dans le temple, j'ai personnellement choisi d'utiliser *99 Seconds in the Court of Azathoth*, par Allicorn (album *In Remote Places*), mais vous pouvez vous tourner vers des musiques plus softs (*Still Waters*, de Nox Arcana) ou au contraire plus prenantes (*Hall of Glutons* ou *Waster*, de la B.O du jeu Dante's Inferno)

Enfin, l'arrivée du Gentleman se doit d'être un moment extrêmement fort, ce que doit refléter la musique. J'ai personnellement choisi d'exploiter la BO de Constantine, avec *Lucifer* et *The Cross Over*, mais n'importe quelle piste suffisamment désespérée pour faire comprendre au PJ à quel point la lutte est inutile fera l'affaire (*The Umbersun* d'Elend, *Dante*, *Casarma Treloch* de Dante's Inferno, *Lost Souls of the Rub'al Khali* du jeu Clive Barker's Jericho, *Hell Descent* de Silent Hill Homecoming...).

Autres :

Si vous avez chez vous des bougies parfumée « odeur marine », n'hésitez pas à les exploiter sur chaque scène de crime/dans le phare, afin de vraiment plonger vos joueurs dans cette ambiance marine

Crédits :

Polices utilisées :

Veteran Typewriter, par Magique Fonts

<http://www.dafont.com/fr/veteran-typewriter.font>

Elegant Typewriter, par Lukas Krakora

<http://www.dafont.com/fr/elegant-typewriter.font>

Pas d'artworks ou

Ce scénario a été écrit en ce début d'année 2015 pour le concours permanent de TOC. Le scénario (sans les personnages, la chronologie et les aides de jeu fait 34 573 caractères. J'espère que vous prendrez plaisir à le lire et qu'il vous inspirera de doux rêves blasphématoires.

Armand « Shindranel » Dequidt
Mars 2015