

# “ La Vengeance c’est comme une douche... c’est bien meilleur froid ! ”

*Un scénario pour l’Appel de Cthulhu, Les Années Folles.*

## Le Retour de la revanche

Il est plus que probable qu’au cours de leurs nombreuses aventures vos PJ se soient fait pleins d’ennemis. Mais voilà, comme dans un mauvais film de série B, le méchant revient toujours...

Pour des raisons de simplicité, nous allons appeler le grand méchant : Mister X. Et Mister X n’est pas content du tout, les investigateurs ont ruiné ses projets, brûlé son refuge ultra-secret, tué ses disciples et violé son chien Woolfy... Alors Mister X va se venger, mais comme c’est un grand méchant pervers il va prendre son temps, afin que les PJ ne se doutent pas qu’il est derrière tout ce qu’il va leurs faire subir.

## Un plan machiavélique

Mister X va commettre un grand nombre de meurtres, et faire en sorte que les des PJ soient accusés.

Tout d’abord il va surveiller les PJ, au cours des scénarios qui précéderont cette aventure. Vous pourrez leur dire qu’ils se sentent suivis. Leurs appartements peuvent être cambriolés etc...

Ensuite il va commencer sa série de meurtres. Il pratique toujours de la même manière. Il tue toujours de belles jeunes femmes, qu’il découpe en morceau afin de prélever leurs organes internes.

Enfin, il va piéger les investigateurs à l’occasion d’une réception mondaine.

## C’est mon dernier bal...

L’ambiance est plutôt morose à cause de la vague de meurtre qui ensanglante la capitale, malgré cela, les soirées mondaines sont toujours à la mode, et ce samedi soir là les joueurs se retrouvent tous dans une soirée costumée très chic. Ils ont tous reçus un carton d’invitation il y a une semaine, et sont priés de venir déguiser. Tout se passe normalement, vous pouvez vous amuser à mettre en scène toute la ribambelle de boulets que l’on trouve dans ce

genre de divertissements (le poivrot, l’arriviste arrogant, la vieille à la recherche d’un gigolo).

Lors de la soirée, l’un des PJ se fera accosté par une belle jeune femme qui l’invite à prendre un verre. Il ne s’en doute pas, mais le piège se referme sur lui, la fille est une prostituée, c’est Mister X qui l’a payé pour provoquer un scandale avec le PJ, pour cela, elle utilisera n’importe qu’elle prétexte. Un jet réussi en *psychologie* permet de déceler chez elle une certaine nervosité. Une fois qu’elle aura humilié publiquement le PJ en question, elle quittera la réception. Elle prendra alors un taxi qui l’attend dans la rue pour l’emmener chez le PJ.

Là Mister X l’attend pour composer sa macabre mise en scène.

Pendant ce temps, les PJ oublient l’incident, la fête bat son plein et l’alcool coule à flot.

Une fois que les PJ se seront bien amusés et qu’ils auront bien bu, ils pourront rentrer chez eux.

Une drôle de surprise attend le PJ piégé chez lui. Tout d’abord, le courant est coupé et il remarque que le commutateur est poisseux, une odeur nauséabonde flotte dans l’air... Après avoir trouvé les bougies, et fait un maximum de bruit (ce qui va attirer la concierge...), il pourra enfin contempler l’horreur qui règne dans son appartement.

La prostituée gît sur le sol, elle a été soigneusement éventré, puis vidé de ses organes internes. D’ailleurs, s’il jette un coup d’œil à sa cuisine, il découvrira une série de bocaux portant des étiquettes dactylographiées avec le nom de toutes les victimes. Certains bocaux sont entamés...

C’est à ce moment que la concierge arrive, pousse un hurlement d’horreur et cours prévenir la police qui ne tardera pas à arriver sur les lieux. Une poursuite peut s’engager, mais l’investigateur devra logiquement se faire arrêter.

Quant aux autres investigateurs, ils ne sont pas en reste, leurs appartements ont été cambriolés. Rien ne semble avoir été volé. En fait, Mister X a caché chez eux des effets personnels appartenant aux diverses victimes (sous vêtements tachés de sang, cheveux, dents, yeux, bijoux, papiers etc...). Ils sont très bien cachés, et il faut une réussite critique en *Trouver Objet Caché* pour les découvrir.

Le lendemain du bal, ils sont tous réveillés en même temps par la police qui vient les arrêter.

## Le retour de Jack l’Eventreur

Bien entendu le lendemain la nouvelle fait la une de tout les journaux, d’autant plus qu’ils ont été renseignés par Mister X.

La police a découvert sur la scène du crime un document dactylographié où sont décrits tous les meurtres ainsi que les noms de tous les investigateurs du groupe, clairement désigné comme complice.

Bien entendu, les meurtres s’arrêtent avec l’arrestation des PJ.

## Cauchemars !

Comme Mister X est très joueur, il va utiliser ses pouvoirs pour envoyer de terribles cauchemars aux investigateurs. Dans ces cauchemars les investigateurs voient les victimes se faire tuer et démembrer. Cela à pour but de les faire douter sur leur innocence.

## Asylum Sweet Asylum...

Après un passage dans les locaux de la police, ils sont transférés à l’asile Sainte-Anne (page 84 du *Guide des Années Folles*), dans le quartier des « agités » (voir plan de l’asile Sainte-Anne).

Laissez les mariner un peu. Si vous voulez faire monter un peu plus la pression, le médecin en charge des PJ peut être un autre « ami » des investigateurs (dans le cas de ma campagne il s’agit d’Herbert West).

Puis, vient le jour où ils sont convoqués pour rencontrer leur avocat. Et l'homme qui rentre dans la salle n'est autre que Mister X en personne. Il savoure sa victoire, il offre même des cigares aux PJ : « ...des *Royal Savannah*, je les fais venir directement de Géorgie... ». Comme la conversation est surveillée, il joue l'ami de longue date, affligé par le pétrin dans lequel les investigateurs se sont mis. Il leur conseille de plaider coupable et d'invoquer la folie, afin d'échapper peut-être à la guillotine.

A ce stade, les PJ devraient se rendre compte que leur seul espoir est de s'échapper de l'asile. Plus facile à dire qu'à faire. Ils sont considérés comme des tueurs psychopathes, et même s'ils sont sages, ils ne quitteront jamais le quartier des agités. Ils n'ont pas le droit aux promenades, et prennent leurs repas en cellules. De plus, ils ne peuvent (en théorie) pas communiquer entre eux.

S'ils attendent leurs procès, Mister X fera son boulot d'avocat, de façon à ce qu'ils échappent à la guillotine, mais pas à la réclusion à perpétuité.

### **Esprit es tu là ?**

Au bout de quelques temps, les investigateurs vont se découvrir des alliés inattendus. Les innocentes victimes de Mister X n'arrivent pas à trouver le repos et vont essayer de sortir les PJ de l'asile. Le problème c'est qu'il risque d'y avoir de grosses difficultés de communication entre les spectres et les joueurs. Les fantômes se manifestent par des apparitions, des visions ou des cauchemars (qui viennent s'ajouter à ceux envoyés par Mister X), ils peuvent éventuellement déplacer de petits objets.

### **La Grande Evasion**

Avec ou sans l'aide des fantômes, les investigateurs devraient tôt ou tard parvenir à s'enfuir de l'asile. Mais une fois dehors leurs problèmes ne font que commencer. Ils sont recherchés par la police et leurs signalements sont diffusés partout. De plus dès qu'il apprendra la nouvelle de leur évasion, Mister X va se remettre à tuer suivant la même

méthode, histoire charger la barque un peu plus. Bien sûr les cauchemars ne s'arrêteront pas.

### **Je suis innocent !**

Les joueurs vont vite comprendre que leur seul moyen d'échapper au bagne où à la guillotine est de retrouver Mister X. Ils disposent de plusieurs pistes :

- Interroger les loueurs de costumes de la capitale.

- Interroger le personnel et les invités du bal.

- Les autres victimes, difficile de les interroger... Mais il est toujours possible d'aller fouiner sur les lieux des précédents crimes.

Les fantômes peuvent éventuellement aider les PJ s'ils sont vraiment bloqués, mais il ne vaut mieux pas abuser de ce stratagème.

Bien entendu, faire une enquête alors que l'on est recherché n'est pas des plus aisés...

Quant à Mister X, impossible de mettre la main dessus tant que les investigateurs n'auront pas réuni suffisamment d'indices.

### **Les loueurs de costumes**

Le costume que la jeune prostitué portait était très coûteux (*Jet d'Idée*), et un jet réussi en *Savoir Vivre* permet de se souvenir qu'il n'y a qu'un seul loueur de costumes capable de proposer une telle qualité : Ivan Romanovitch. Sinon laissez vos joueurs perdre leurs temps pour le retrouver, ce qui en soit n'est pas très compliqué.

Ivan se souvient bien de la jeune femme qui est venue lui louer un costume. Elle ne semblait pas à l'aise, comme si elle n'était pas à sa place. Elle n'avait pas l'air d'avoir les moyens de se payer le costume, et pourtant elle a payé comptant. Il se souvient qu'un homme semblait l'attendre dehors, grand, portant un long manteau, un chapeau à large bord et fumant le cigare, si on lui décrit Mister X, il pourra confirmer que c'était bien lui.

Moyennant un jet en *Baratin*, *Eloquence*, *Crédit* ou *Persuasion*, il acceptera de montrer aux investigateurs son registre où se trouve le nom que la fille lui a donné : Martine Ferat.

### **Martine Ferat**

Bien sûr c'est un faux nom, mais les PJ ne le savent pas, par contre la police elle est au courant. Elle fait surveiller cette brave dame qui n'a rien à voir avec toute cette histoire. Martine Ferat est une « dame chat », elle en garde un nombre incertain (plus de 20...) dans son petit appartement sombre et crasseux de Montmartre (rue Saint-Vincent, à côté du cimetière, voir Page 84 du *Guide du Paris des Années Folles*), elle à l'apparence d'une sorcière, avec ces cheveux sales, ses dents en moins et son œil de verre qui a tendance à tomber au milieu d'une conversation. De plus les étagères de sa cuisine sont pleines de bocaux au contenu plus qu'étrange (juste de la confiture moisie et de la viande avarié pour ses chats).

### **Le personnel & les invités du bal costumé**

Les invités pourront confirmer (*Baratin*, *Eloquence*, *Crédit* ou *Persuasion*) que personne ne connaissait la jeune femme qui a fait un scandale. De plus, les employés pourront dire (*Baratin*, *Eloquence*, *Crédit* ou *Persuasion*) qu'elle est repartie en taxi. Le chauffeur s'appelle Jo et il l'a pris vers minuit.

En comparant leurs cartons d'invitation avec ceux des autres invités, ils pourront constater que ce sont des faux.

### **Jo le Taxi**

Pas facile de le retrouver, sa voiture a été sabotée par Mister X pour qu'il ne parle pas. Il est à l'hôpital Cochin (Page 84 du *Guide du Paris des Années Folles*), les PJ pourront l'apprendre à force d'interroger les chauffeurs de taxi. Jo pourra confirmer qu'il a embarqué la jeune femme vers minuit et qu'il l'a déposé devant le domicile de l'un des PJ. Si on le lui demande il affirmera qu'elle était attendue par un homme grand, vêtu d'un long manteau et d'un chapeau à large bord. Il se souvient que l'homme fumait le cigare.

De plus, il pourra leur décrire son accident, incompréhensible, la direction a lâché alors qu'il entretenait sa voiture tous les jours. C'est à n'y rien comprendre, d'ailleurs la même chose est arrivée à son voisin de

chambre, un autre chauffeur de taxi appelé Bel-Ami.

### **Bel-Ami**

C'est lui qui est venue chercher la prostituée chez elle et qui l'a déposé au bal. Bien sûr, c'est encore Mister X le responsable de son accident. Il est dans un état plus grave que Jo et il ne pourra pas parler dès la première visite des investigateurs.

Lorsqu'ils reviendront, ils trouveront Mister X en train de l'étouffer avec son oreiller... En les voyant il saute par la fenêtre. Cela peut-être l'occasion d'une sympathique petite poursuite dans le vaste parc de l'hôpital, bien entendu il faut que Mister X puisse s'échapper.

A ce stade de l'aventure il est possible d'interroger brièvement Bel-Ami, il ne pourra pas dire grand-chose à part qu'il a embarqué la prostituée rue de l'Abreuvoir à Montmartre (Plan page 93 du *Panorama des Années Folles*). C'est un des coins chauds de la capitale, les filles de Montmartre ont la réputation d'être gentilles...

### **Rue de l'Abreuvoir ; Montmartre**

Il est possible de retrouver les collègues de la prostituée. Elles confirmeront sa disparition mais ne donneront pas son adresse à moins d'un bon jet en *Baratin*, *Eloquence*, *Crédit* ou *Persuasion*. A la limite un entretien entre quatre yeux avec Dédé la Chignole son souteneur peut arranger les choses. Cela permet d'apprendre son véritable nom : Martine Abgrail. Bien sûr Dédé aura reconnu les investigateurs en fuite et les vendra à la police dès qu'il le pourra.

### **Chez Martine Abgrail**

L'appartement a été « nettoyé » par Mister X. Mais il a oublié le carnet où Martine tenait le compte de ses passes. La dernière est marqué du nom du PJ (normal, elle ne savait pas ce qui l'attendait). Le client juste avant est marqué Jack London, le pseudonyme utilisé par Mister X.

Les autres filles pourront donner une description de Jack London, toujours la même : Grand, long manteau, chapeau à large bord et cigare.

### **Le cigare**

Les Joueurs vont finalement avoir l'idée de chercher du côté du cigare.

En cherchant dans les endroits où Mister X à été aperçu le cigare au lèvres, il est possible (Jet réussi en *Trouver Objet Caché*) de retrouver plusieurs mégots de cigare (aux abords des appartements des investigateurs ; devant la boutique de costumes ; devant l'appartement de Martine Abgrail).

Ce ne sont pas n'importe quels cigare, se sont des *Royal Savannah*, des cigares de très hautes qualités, fabriqués en Géorgie ; un jet réussi en *Savoir Vivre* permet de connaître spontanément cette information. Sinon, n'importe quel marchand de cigares pourra fournir cette info. On ne trouve pas cette marque de cigare à Paris.

### **Les autres victimes**

Plusieurs jets réussis en *Bibliothèque* permettent de retrouver les différents articles évoquant les précédents meurtres : Jeanne Dalember, Marie Cloarec, Isabelle Rupert, Lucie de Ballac, Amandine le Floc'h, Anne Kellar. Florence Dubois, Julie Mandin. Ernestine Lebois-Villèrs, Elizabeth Lenormand. Les articles se ressemblent tous, ils mettent l'accent sur la cruauté des crimes et sur le fait que des parties des corps n'aient pas été retrouvées. Bien sûr ils donnent l'adresse de chacune des victimes qui ont toutes été retrouvées chez elles. Ces articles permettent de constater qu'a priori les victimes n'ont aucun lien entre elles. Par contre, toutes les victimes ont été retrouvées près des domiciles des PJ.

Aux domiciles de ces jeunes femmes on trouve... la police. C'est bien connu l'assassin revient toujours sur les lieux du crime. Un jet réussi en *Trouver Objet Caché* permet de repérer l'agent en civil qui surveille la rue. Suivant la manière dont les PJ se débrouillent pour rentrer faites leurs effectuer des jets de *Se Cacher* ou *Discretion*.

Il n'y a pas grand-chose à y trouver, les lieux ont déjà été fouillés plusieurs fois par la police. Si un jet en *Trouver Objet Caché* est réussi on découvre sous un meuble un petit paquet de cigarette du genre de celui qu'on distribue dans les boîtes de nuit. Celui-ci provient du *One Two Two*, un bordel très chic de la capi-

tales (Page 14 du *Panorama des Années Folles*).

### **Le One Two Two**

C'est là que Mister X a ses habitudes entre deux machinations...

Bien sûr le personnel est très discret et quelques billets seront plus efficaces que le baratin. Le nom de Jack London ne provoquera que l'hilarité, quant à la description plus que vague de Mister X, elle ne mène à rien.

En interrogeant les filles sur les cigares ils pourront apprendre qu'il n'y a qu'un seul client à fumer des *Royal Savannah*. Un homme très distingué et plein d'attention. Il vient en moyenne deux ou trois fois par semaine et choisi toujours la même fille : Samantha.

### **Samantha**

Moyennant une forte somme d'argent et une bonne dose de séduction elle pourra renseigner les investigateurs sur les habitudes de Mister X :

- Il vient dans une voiture luxueuse, son chauffeur l'attend toujours dans la voiture.
- Il fait toujours monter une bouteille de whisky dans la chambre.
- Il prend le temps de fumer un cigare avant de quitter la chambre.

### **Et maintenant ?**

Désormais les PJ ont tous les éléments pour dresser un piège, afin de mettre la main sur Mister X. Après cela, les possibilités sont multiples :

- Le suivre jusqu'à ce qu'il commette un nouveau meurtre et prévenir la police.
- Le capturer et lui faire avouer ses crimes.
- Droguer son whisky.
- Le suivre chez lui et profiter d'une de ses absences pour découvrir des preuves accablantes (journal, cigares, nom des victimes, nom des investigateurs clairement désigné comme coupables idéaux).

L'idéal bien sûr restant une grande confrontation finale.

Bien sûr, les PJ peuvent se contenter de le flinguer, ce qui aura pour conséquence l'arrêt des meurtres, mais pas la réhabilitation des investigateurs.

### **Conclusion et conseils au meneur de jeu**

Ce scénario est destiné à être joué dans le Paris des Années Folles, mais il est très aisément adaptable à tout lieux et époques.

Encore une fois mon scénario n'est pas vraiment en rapport avec le mythe de Cthulhu. Néanmoins, c'est à vous de l'adapter par rapport à la personnalité et au background de votre grand méchant. Il est normal qu'un Mister X allié aux profonds ne réagira pas de la même manière qu'un adorateur de Shub-Niggurath. Ce scénario nécessite donc un peu de travail de la part du MJ pour l'adapter à sa campagne.

A mon sens pour que ce scénario fonctionne bien, il faut que les investigateurs ne soient pas sûrs à 100% d'être innocent des crimes dont on les accuse. Au cours des scénarii qui précèdent, vous pouvez mettre en scène des périodes d'absences lors desquelles ils ne se souviennent pas de leurs actes.

De plus, Mister X peut s'amuser à pénétrer chez les PJ durant leurs sommeil afin de répandre du sang sur leur vêtements.

Contrairement à mon habitude, je ne fourni pas dans ce scénario tout les articles de journaux et autres aides de jeu, puisque c'est au MJ de les créer par rapport à sa campagne et à ses investigateurs.

Voilà, j'espère que je n'ai rien oublié, n'hésitez pas à me faire part de vos commentaires et suggestions.

Lomig Perrotin

[Lbbg.perrotin@libertysurf.fr](mailto:Lbbg.perrotin@libertysurf.fr)

### Caractéristiques des PNJ

**Martine Abgrail, 23 ans**  
**Prostitué.**



FOR 8 DEX 12 INT 15  
CON 10 APP 15 POU 12

TAI 9 SAN 45 EDU 10  
Pdv : 9 BD : -1D4  
Baratin 55%, Discrétion 70%,  
Persuasion 70%, TOC 45%

**Dédé la Chignole, 37 ans**  
**Proxénète.**



FOR 16 DEX 9 INT 12  
CON 15 APP 9 POU 14  
TAI 16 SAN 68 EDU 12  
Pdv : 9 BD : +1D4  
Baratin 60%, Discrétion 50%,  
Esquiver 45%, TOC 65%,  
Pistolet auto. Cal. 45 55%,  
Faire craquer ses doigts 75%.

**Samantha, 29 ans**  
**Prostitué.**



FOR 6 DEX 11 INT 14  
CON 6 APP 17 POU 13  
TAI 9 SAN 68 EDU 11  
Pdv : 9 BD : -1D4  
Persuasion 75%, Discrétion 50%.

**Martine Ferat, 51 ans**  
**Dame Chat.**



FOR 8 DEX 12 INT 8  
CON 6 APP 5 POU 9  
TAI 10 SAN 15 EDU 7  
Pdv : 9 BD : -1D4  
Mauvaise haleine 70%,  
Baver 56%,

Parler aux chats 85%.