

De passage à Londres pour un congrès d'occultisme, les investigateurs sont contactés par un flic de Scotland Yard.

Ce dernier ne sait pas comment aborder une affaire de meurtre, pour le moins paranormale. Descente vers le macabre, dans un petit village où des cadavres prennent les visages des bobbies locaux...

Scénario : 7.7.

Illustrations : François Baranger

Introduction

Ce scénario commence le 13 janvier 1924 au soir, à Londres. Les investigateurs ont été invités à un congrès d'occultisme auquel participe une de leurs connaissances. Lorsqu'ils rentrent à leur hôtel après le meeting, un homme de Scotland Yard les attend patiemment à la réception. C'est un inspecteur de Londres auquel ils ont déjà eu affaire lors d'un scénario précédent (un scénario paru dans backstab 5 par exemple). Par convention nous l'appellerons Marlow dans le texte qui suit, mais récupérez un vieux PNJ dont vos investigateurs se souviennent.

Marlow explique brièvement la raison de sa venue. Il mène une enquête sur des homicides dont les circonstances dépassent son entendement. Compte tenu de la réputation des investigateurs, il aurait apprécié qu'ils lui donnent leur avis sur la chose. Il leur fixe donc rendez-vous le lendemain matin, au poste de police d'Heisigston, un petit bourg à une vingtaine de kilomètres à l'est de Londres.

Heisigston

Heisigston est un village de cinq cents habitants, perdu dans la campagne. Il est entouré de bois et n'est traversé que par une seule grande route. Il y a un demi-siècle de cela, un grand pont de la pègre londonienne, le baron de Yaster, vivait à Heisigston. Il s'y était offert un château élisabéthain planté là de longue date. Pour pouvoir surveiller de près les agissements de cet homme, Scotland Yard installa un poste de police à Heisigston même. Quand Yaster mourut, l'administration ne jugea pas nécessaire de fermer le poste de police. Voilà qui explique pourquoi, aujourd'hui encore, pas moins de cinq bobbies veillent sur le petit village d'Heisigston ! Ce ne sont évidemment pas ceux d'il y a cinquante ans, mais des nouveaux. Pour tout dire, le poste d'Heisigston est d'une inutilité crasse et on s'en sert comme poubelle : les bobbies de Londres dont la moralité est douteuse y sont envoyés, histoire de les mettre à l'écart.

Le village est donc pourvu d'un commissariat sur son axe principal, mais aussi d'une école, quelques échoppes, des fermes, une petite chapelle, un cimetière, un orphelinat et le château du baron Yaster au sud.

Un mystère dans la tête...

Sur place l'ambiance n'est pas rose : les investigateurs comprendront pourquoi en retrouvant Marlow. Il les présentera aux bobbies locaux (tous en uniforme), puis les invitera à pénétrer dans la morgue improvisée du commissariat. Sur une table se trouve le corps d'un homme d'une trentaine d'années, en uniforme de bobby, la cage thoracique ouverte comme si elle avait implosé. A quelques petites anomalies près, les traits du

visage de la victime sont identiques à ceux d'Harvey Gent un des bobbies qu'ils viennent de laisser dans le couloir !

Marlow explique aux investigateurs que le mort devrait être Josua Blacksmith, le garde forestier du village. En tout cas, il a le même groupe sanguin, les mêmes empreintes digitales et on l'a retrouvé dans sa chambre. D'ailleurs, personne n'a plus vu Blacksmith depuis le 12 au soir. La chambre était fermée de l'intérieur, les fenêtres closes et il n'y avait aucune trace de pas aux alentours (il n'est pas tombé de neige pour les recouvrir).

Tout ça en sus du vrai problème, à savoir qu'il n'a ni son visage, ni ses vêtements, mais ceux d'un des bobbies d'Heisigston. La maisonnette de Blacksmith se situe au milieu du "bois Gaisford", au nord de la ville. Marlow y mènera les investigateurs, mais ils n'y trouveront rien de particulier pour les aider.

Marlow ne sait pas comment mener son enquête et demandera de l'aide aux investigateurs. Il leur apportera tout le soutien scientifique et médical qu'ils demanderont, mais cela ne devrait pas leur être d'une grande utilité. En cas d'analyses, il enverra les échantillons à Londres et obtiendra toujours des résultats 12 heures plus tard.

Bobby or not bobby

Voici une description rapide des cinq bobbies de Heisigston. Par le biais de Marlow, les investigateurs pourront accéder à leur dossier perso. Ce qui est indiqué dans ces dossiers est mis entre parenthèses dans les descriptions qui suivent. Ces hommes sont tous arrivés à Heisigston il y a environ dix ans.

✓ Harvey Gent

Un homme blond et longiligne d'une trentaine d'années. Nerveux et maniéré, Harvey n'en est pas moins très intelligent (peut manquer de contrôle et violent).

✓ Eric O'tail

Irlandais de forte stature, roux aux yeux verts. Il a un visage carré et bourru, à l'image de son caractère. Pas très malin (ancien alcoolique).

✓ Alex «old man» Trapp

Un homme brun qui approche les cinquante ans. Le plus vieux de l'équipe et le plus amorphe. Lent et laxiste (a été mis en retraite anticipée pour troubles sexuels).

✓ Karl «young man» Fledger

Le plus jeune : un beau gosse de 28 ans, au rictus invariable. Ambitieux de nature, Karl est devenu frustré (et aigri) depuis qu'il a été envoyé ici. C'est un américain originaire de Géorgie (Scotland Yard a isolé cet élément encombrant en apprenant qu'il avait eu un poste influent au KKK).

✓ Henry Graham

Petit chauve, aux yeux noirs. Très "bourgeois" dans l'esprit, cet homme de quarante ans est d'une politesse sans faille qui lui vaut d'être apprécié par tout le monde (mis à l'écart de Londres car "soupçonné" de viol sur la personne d'une enfant).

Ces hommes sont tous nerveux et inquiets. Ils essaieront d'aider au mieux les investigateurs jusqu'à ce qu'ils comprennent leur implication dans cette histoire. À vrai dire, l'assassinat de Malina (cf. ci-dessous) date d'il y a si longtemps qu'ils n'y penseront même pas dans un premier temps. Ils enverront donc involontairement les investigateurs sur de fausses pistes.

Histoire sordide

Il y a cinq ans de cela les Yaster avaient une servante nommée Malina Habdoko, une très belle fille noire d'une vingtaine d'années. Celle-ci avait un jeune enfant, que personne n'avait reconnu, et son patron l'avait autorisée à le garder. Malina était la seule noire de tout Heisigston, ce qui lui valut d'être haïe par tout le monde et de vivre avec une réputation de putain, injustifiée mais bien imprimée dans les mentalités locales.

Un matin, on a retrouvé son enfant Kevin, endormi à l'entrée du château des Yaster. Il avait l'air pétrifié et était resté dehors toute la nuit. À partir de ce jour, il ne prononça plus jamais une parole. La raison de ce mutisme fut vite découverte : le même jour, Malina fut retrouvée morte au milieu du Bois Gaisford. Après une courte enquête, on ne put déterminer qui était l'assassin. Les psychiatres conclurent que Kevin avait dû être témoin du meurtre et que le traumatisme en découlant créait un blocage de la parole. Deux ans plus tard, le baron de Yaster mourut et Kevin fut confié à l'orphelinat de la ville. La vérité sur cette triste histoire est assez simple : après une cueillette en forêt, Malina revenait avec son fils jusqu'à la ville. Là, les cinq bobbies la croisèrent et le racisme aidant lui causèrent des ennuis. La fille se débattit. Les hommes, déjà un peu bourrés, profitèrent de la situation pour concrétiser leur haine contre la jeune noire et ils la violèrent tous les cinq. Elle se débattit si violemment que, dans l'affrontement ils la tuèrent. Pendant ce temps-là, Kevin s'enfuyait et courait jusqu'au château. Quand l'enquête a été ouverte, les bobbies comprirent que le même ne pourrait jamais parler, ils le laissèrent donc en vie. Qui croirait un gamin de cinq ans ? Les enfants ont toujours peur des policiers, alors...

Aujourd'hui, personne ne sait qui a tué Malina. Mais à l'époque personne ne l'aimait et à vrai dire, personne ne s'était plaint de sa mort. Lors de cette soirée affreuse, Kevin revint au château alors que le jour tombait. Il frappa chez plusieurs habitants pour demander de l'aide. Mais personne n'ouvrit à "ce petit nègre". Aujourd'hui, tous ceux qui étaient présents à l'époque se sentent un peu



coupables et les investigateurs risquent d'avoir du mal à délier les langues.

Le médaillon Cappstulatt

Difficile de dire si ce médaillon est un objet magique ou s'il s'agit réellement d'une entité extraterrestre vivante, mais "minérale". Dans les ouvrages de la bibliothèque du château, rien ne dit non plus où Hemery l'avait trouvé.

Le porteur du médaillon ne peut plus s'en séparer. La nuit, le médaillon agit sur ses rêves et ses pires ou ses meilleurs souvenirs se réalisent. Le médaillon crée alors un pont entre les Contrées du Rêve et notre réalité, prenant les désirs du sujet dans ses songes, pour les matérialiser dans notre réalité. Mais les rêves ainsi matérialisés ne peuvent se substituer à la réalité que dans un lieu à la fois visible dans le souvenir et se trouvant à moins de 10 kilomètres du médaillon.

Pour tuer les victimes, le médaillon utilise le sortilège "Explosion cardiaque" dans les Contrées du Rêve, puis matérialise le résultat dans notre réalité (ce sort est décrit page 153 du livre des règles).

Plus les jours passent, plus le médaillon se greffe sur le corps de celui qui le porte. Le premier jour la peau colle à la pierre ; le deuxième cette dernière s'enfonce dans la chair ; le troisième le médaillon est sous l'épiderme, etc. Tout cela finit lorsque la pierre se fond aux os de la cage thoracique : là, le médaillon dégage une chaleur intense et son porteur meurt d'autocombustion (voilà qui explique l'incendie de 1590 !). Le médaillon, lui, est toujours retrouvé intact. Si le médaillon est une entité vivante, il s'agit peut-être de sa manière de se nourrir.

Voir le médaillon greffé sur quelqu'un coûte 2/1D6 points de Santé Mentale ; être le porteur du médaillon, coûte 1D10 point(s) de Santé Mentale par jour.

Peter Hemery

En 1590, le château d'Heisigston abritait une famille de nobles bien en vue de la Couronne. Leur petite cour comptait un alchimiste nommé Peter Hemery, qui disait avoir découvert de vieilles légendes concernant des monstres indicibles et un médaillon taillé dans une pierre qui aurait été "vivante" et portant le nom de "Cappstulatt". Ce brave alchimiste amusait tout le monde et, en bon mécène, le nobliau de l'époque lui offrit un laboratoire dans son château pour mener ses études. Malheureusement, six mois plus tard, l'aile ouest du château prit feu. Hemery y était pour quelque chose et il brûla, emportant avec lui tous ses travaux et la plupart de son matériel. Les rares débris existants furent déposés dans les catacombes (dont le médaillon, mais ne le dites pas à vos investigateurs).

Peter Hemery disait vrai. Il avait eu en main une des six copies latines du *Liber Evonis*, qui parlait du mythe. De plus, il avait effectivement entendu parler d'une légende locale concernant une pierre "vivante". Ses recherches lui permirent de découvrir le médaillon Cappstulatt, c'est du moins ce qu'il crut déchiffrer - en hébreu phonétique - sur celui-ci. Il s'agit d'un médaillon triangulaire en pierre grise, orné de symboles et de lettres hébraïques. L'alchimiste utilisa ce médaillon tant qu'il put ce

qui causa sa perte.

Kevin

Kevin Habdoko a maintenant 10 ans. Il est toujours muet et vit toujours à l'orphelinat d'Heisigston. Il a un bon ami. Charly Tencer, un enfant de son âge. Tous deux communiquent par écrit et font de longues ballades ensemble. Il y a quelques jours. Kevin et Charly ont trouvé un accès pour atteindre les catacombes du château. Intrigués, ils ont exploré les lieux un soir après l'école. Dans les galeries, ils ont découvert plusieurs vieux objets et chacun a gardé un petit souvenir de cette exploration : Charly un vieux glaive rouillé et Kevin un médaillon en pierre.

Depuis, Kevin porte le médaillon à son cou en permanence. Il s'agit bien sûr du médaillon Cappstulatt de Peter Hemery (cf. encadré). Kevin fait désormais des cauchemars chaque nuit et son comportement s'est modifié du tout au tout : il ne parle plus (par écrit à son ami), s'énerve, veut rester seul...

Le traumatisme du meurtre de sa mère avait complètement occulté les souvenirs de cette nuit tragique de la mémoire de Kevin. Depuis qu'il porte le médaillon, ces souvenirs reviennent à sa conscience, sous forme de rêves dans lesquels il revit la scène dans sa totalité (jusqu'à son retour au château). Dans ces songes, Kevin s' imagine aussi renverser la situation et, à chaque reprise, il essaie de tuer un des agresseurs. Mais, comme vous le savez, le médaillon ne peut transformer la réalité que dans un espace « vu » dans le souvenir. Malgré les désirs de Kevin, le médaillon ne peut donc atteindre aucun des bobbies (puisqu'ils sont chez eux, hors du chemin parcouru par Kevin cette nuit-là), mais seulement des gens qui étaient sur le trajet du bois au château. Il s'agit des victimes que vos investigateurs vont retrouver au fil du scénario.

Chaque jour à partir du 14, Kevin rêve qu'il tue un des bobbies. Chaque fois, le médaillon essaie de créer une ouverture entre notre monde et le Contrées du Rêve. Puisque aucune de ces failles ne donne l'effet désiré (et puisque chaque fois les modifications de la réalité n'affecte pas les bonnes victimes), le médaillon laisse défilé le rêve un peu plus longtemps. Il essaie donc de matérialiser quelque chose à chaque endroit marquant où l'enfant s'était arrêté dans sa fuite.

Le 14 janvier

Quelles que soient les pistes vers lesquelles s'orientent les investigateurs, un nouveau corps est découvert le jour de leur arrivée, en fin d'après-midi. La dépouille doit être celle de Madame Hekleit une vieille veuve qui vivait seule, dans une des premières maisons du nord de la ville. Son cadavre a été retrouvé dans les mêmes circonstances que le précédent, enfermé dans sa chambre (heure légale de la mort 3 heures du mat'). Le corps est revêtu d'un uniforme de bobby ; le visage de la veuve a été remplacé par une copie assez précise de celui d'Eric O'btail.

Après analyses, les légistes expliqueront qu'ils n'ont pas pu lui reconstituer de poitrine féminine et que le reste de sa morphologie, sexe compris, est masculine (cela correspond au corps d'homme du bobby dans le

rêve, sans rentrer dans les détails). Par contre, les varices sur ses jambes, les trous dans ses oreilles, le groupe sanguin et l'âge avancé des tissus épidermiques laissent à penser qu'il peut effectivement s'agir de la veuve Hekleit. De toute manière, elle a bel et bien disparu...

En fait lorsque Kevin s'était enfui du bois où sa mère se faisait tuer, il se rendit droit vers la ville. Il frappa aux premières maisons et notamment chez les Hekleit. Ceux-ci fermèrent leur volet et le jeune enfant poursuivit sa course folle vers le château. Le médaillon a donc essayé de matérialiser la mort de O'btail à cet endroit.

Comportement des bobbies

En jetant un coup d'œil aux archives du poste de police, les investigateurs remarqueront sans peine que le dossier relatif au meurtre de Malina avait été bâclé. Interrogés à ce propos, les cinq bobbies répondront « qu'ici tout le monde s'en foutait ».

Si les investigateurs accusent les cinq bobbies du meurtre de Malina avant le troisième meurtre, ils se contenteront de nier, en disant que ces accusations sont ridicules et sans fondement. Inutile de dire qu'ils seront soutenus par la population. Et puis, effectivement, les années ont passé et les investigateurs ne pourront trouver aucune preuve valable. Accusés après le troisième meurtre, les bobbies réagiront autrement : là, l'addition commence à devenir lourde ! Ils ont peur d'être les prochaines victimes ou de finir accusés du meurtre qu'ils ont commis il y a cinq ans. Le soir même, ils s'enfuirent tous les cinq en voiture, bien décidés à ne plus remettre les pieds dans la région. Si les investigateurs s'opposent à ce départ, cela se terminera en affrontement.

Et ça continue...

Chaque jour, une personne morte va être retrouvée dans des circonstances similaires. Voici le petit calendrier de ces décès. À chaque date, vous trouverez le nom de la victime, le visage du bobby qu'elle revêt et la raison pour laquelle elle a été « tuée ». Chacune d'entre elles meurt pendant son sommeil et est retrouvée habillée en bobby.

✓ **Le 15** : Mathew Effway, le boucher, est retrouvé mort à côté de sa femme, avec le visage d'Alex Trapp. Sa boucherie se trouve dans la rue principale du village : lors de sa fuite, Kevin l'avait aperçu fermer sa boutique mais n'avait pas pu l'accoster à temps.

✓ **Le 16** : Christopher Walts, un riche notable du village, est retrouvé mort dans le canapé où il s'était endormi en lisant. Il a le visage de Karl Fledger. Il habite tout au sud de la ville, dans la seule rue donnant sur le chemin qui va au château. Il y a cinq ans de cela, Kevin est passé à toutes jambes sous ses fenêtres, qui étaient les seules allumées.

✓ **Le 17** : Benjamin Olten, le gardien du château, est retrouvé mort avec le visage d'Henry Graham. C'est là, au château, que s'était terminée la course folle de Kevin.

Gageons néanmoins que les investigateurs mèneront une enquête la plus efficace possible, de manière à limiter le nombre des vic-



times.

Les pistes

Avant d'entrer dans le vif du sujet il y a quelques fausses pistes sur lesquelles vos investigateurs peuvent s'engager. Comme ils vont interroger les bobbies pour savoir s'ils se connaissent des ennemis, ce seront sans doute eux qui les aiguilleront sur ces pistes trompeuses. Ils pourront aussi en entendre parler par des gens du village.

✓ **Les points communs** : tout d'abord, les points communs entre les victimes pourront aider vos investigateurs à deviner ce qui se passe. Primo, elles sont toutes tuées dans leur sommeil et la chambre close est une circonstance courante. Il ne faut pas être un génie pour deviner que la menace vient des rêves. Ensuite, en dressant une carte des lieux des décès, il apparaît évident qu'une ligne est tracée, coupant la ville en deux, du bois au château. Cet itinéraire correspond bien à quelque chose ?

✓ **Le vieux Mannagger** : Mannagger est un vieux braconnier qui vit dans une des forêts du coin. Les bobbies l'arrêtent régulièrement pour ses chasses illégales et il les a menacés à plusieurs reprises. Il est un peu étrange et certains lui attribuent une réputation de vieux sorcier. C'est juste un pauvre homme un peu dérangé, mais assez inquiétant pour ralentir vos investigateurs. Fausse piste...

✓ **Jeremy Milford** : Milford est un homme assez âgé, vêtu avec un certain retard sur la mode. Du temps où le baron de Yaster était vivant, Milford était son serviteur, son confident et son homme de main. Quand le baron est mort, Milford est resté sur place et s'est installé à l'ouest du village. Les bobbies ont souvent essayé de le coincer, tout comme son patron, pour des activités illégales. Ils n'ont jamais réussi, mais il n'est pas exclu que Milford puisse leur en vouloir. Si les investigateurs lui posent des questions sur sa vie avec le baron. Jeremy ne pensera pas à parler de Malina. Par contre, si les investigateurs lui parlent d'elle, il leur apprendra qu'elle avait un fils : Kevin, qui a été recueilli par l'orphelinat.

✓ **Le château d'Heisigston** : il a été transformé en musée national. Les investigateurs pourront le visiter, ce qui leur donnera l'occasion de rencontrer Benjamin Olten. Avec l'aide de Marlow, ils obtiendront sans peine l'accès à la bibliothèque. Dans celle-ci, ils ne trouveront aucun ouvrage obscur. Par contre, un historique (très complet) relatif à l'occupation du lieu par ses divers habitants leur apprendra l'existence de Peter Hemery et du baron de Yaster. Une liste des habitants à l'époque de Yaster mentionne le nom de Malina, mais pas celui de son fils.

✓ **Les catacombes du château** : il n'y a plus rien à trouver ici. Kevin et Charly y ont pris tout ce qui valait la peine. Mais l'endroit est inquiétant et il ne serait pas étonnant que vos investigateurs passent des heures à arpenter les galeries, une lampe à pétrole à la main. Fausse piste...

✓ **Les gens du pays** : les habitants d'Heisigston refuseront de parler de Malina. Ils seront très évasifs à ce sujet. Faites en sorte que les langues se délient au fur et à mesure que le scénario avance ; certains auront remarqué que le garde forestier habitait à un kilomètre du lieu où le corps de Malina avait été retrouvé (Kevin avait aperçu la maison lors de sa fuite). Plus tard, des voisins de la veuve Hekleit finiront par avouer qu'ils avaient vu Kevin frapper chez elle, le soir du meurtre de Malina. Le boucher avouera l'avoir vu aussi, si les PJ débrouillent suffisamment vite l'écheveau de l'intrigue.

L'orphelinat

Les investigateurs finiront par se rendre à l'orphelinat pour y trouver Kevin. C'est une vieille bâtisse, très grande, entourée d'un parc immense. Près de quarante enfants y vivent venus du village même, de la région ou de Londres. Les lieux sont tenus par Madame Pootricht, une femme distinguée et bourgeoise d'un certain âge. Intriguée par les questions des investigateurs, elle leur expliquera que depuis quelques jours Kevin est assez agressif. Elle enverra quelqu'un chercher l'enfant qui, selon l'heure, sera au dortoir, à la cantine, à l'école ou au parc. Kevin arrivera, l'air très inquiet et très méfiant. Il semblera à peu près normal, bien qu'un peu fatigué. Si les investigateurs lui posent des questions sur ses « rêves », Kevin restera interdit un temps, puis mentira en disant qu'il dort normalement.

Les investigateurs commettraient une grave erreur en laissant repartir Kevin après cet entretien : effrayé à l'idée que des adultes s'intéressent à ses rêves, Kevin fuera le soir même. Le seul moyen de le retrouver sera de discuter avec son ami Charly et de faire preuve de beaucoup de psychologie infantile. Charly sait où se trouve Kevin : dans une cabane qu'ils ont faite tous les deux dans les bois.

Conclusion

Le seul moyen valable pour se rendre compte de l'état réel de Kevin, consiste à lui ôter ses vêtements. Les investigateurs découvriront alors le médaillon sur son torse, plus ou moins enfoncé dans sa chair selon le nombre de jours qui se seront écoulés. Un chirurgien qualifié de Londres pourra opérer l'enfant pour extraire le médaillon, mais la difficulté de l'opération dépend de la date à laquelle elle est effectuée. Le tableau ci-dessous vous donne un modificateur à appliquer à la compétence de Médecine du praticien, selon le jour de l'opération. Si vos investigateurs ne connaissent aucun chirurgien, considérez que celui qu'ils trouveront a une compétence de Médecine à 60%.

14 janvier : + 25%

15 janvier : +00%

16 janvier : -25%

17 janvier : -50%

Si l'opération est un échec, le chirurgien ne parvient pas à retirer le médaillon sans tuer Kevin. Dans le cas contraire, il parviendra à extraire le médaillon sans dommage pour l'enfant. Qu'advient-il ensuite du

médaillon ? Marlow le confisquera comme pièce à conviction pour faire son rapport. Il se rendra ensuite à Londres, au siège de Scotland Yard, pour y amener son dossier. Après, c'est selon votre préférence. Scotland Yard peut refuser de lui rendre le médaillon et étouffer l'affaire. Ou bien, entre-temps, Marlow peut se le faire voler par une tierce personne (le chirurgien, un des bobbies, etc.) : de quoi mettre en place une campagne qui suit les déplacements des porteurs à venir du médaillon. Il est même envisageable que vos investigateurs trouvent un moyen de s'enfuir avec le médaillon. Mais entre nous, que vont-ils en faire ? Dans le genre cadeau empoisonné...

Et après le 17 ?

Si le 17 au soir, vos investigateurs n'ont toujours pas trouvé le médaillon sur Kevin, il sera trop tard. Le lendemain, dès qu'il en aura l'occasion, Kevin s'isolera. Il mourra d'autocombustion, rongé de l'intérieur par le médaillon. On ne retrouvera son corps calciné que quelques jours plus tard. Le médaillon, lui, ne sera plus là. Il faut croire que quelqu'un l'aura ramassé...

