

New-York, Mercredi 8 Octobre 1923.

Le long du 38ème quai, le paquebot Cleveland débarquait ses passagers. Trois hommes guettaient son arrivée:

- « Monsieur Kirk! »

- « Oui, je... j'arrive tout de suite... », répondit l'employé, incapable de contourner l'imposante matrone occupée à embrasser tous ses petits-enfants... La passerelle était étroite et, en plus de la mallette accrochée à son poignet, le petit homme portait une encombrante valise...

Trois détonations. La foule panique, il butte sur des corps ensanglantés: « Oh mon Dieu! ». Il a pris ses jambes à son cou. A présent, il marche, seul, au milieu des docks déserts, s'épongeant le front avec un grand mouchoir blanc... « Je suis perdu! » murmure-t-il en jetant des regards apeurés autour de lui. Soudain, deux hommes sortent de l'un des vieux entrepôts, derrière lui, sur sa gauche. Il se retourne:

« Messieurs! Pourriez-vous m'indiquer... ». Ils le regardent... Ils regardent sa mallette...

- « Non! »

- « La chaîne est trop solide... » fait l'un des voyous à l'autre.

- « C'est pas un problème... »

## PREMIÈRE PARTIE: LE LIVRE DES POUVOIRS

### Une affaire très banale...

Contactés en tant que détectives privés, les investigateurs se voient présentés à Mme Annie Kirk par Mr Jeremy Bradley de la Bradley & Co. Mme Kirk est l'épouse de l'un des employés de cette honorable société, Edward Kirk. Celui-ci a disparu la veille, alors qu'il arrivait d'Europe à bord du paquebot Cleveland. Il convoyait pour le compte de la société divers objets et titres de valeur.

« C'était un employé très sérieux, en qui nous avions toute confiance. Il n'a pu que lui arriver malheur... La police étant un peu débordée en ce moment, et vu l'importance que nous attachons à la mallette qu'il convoyait, nous avons décidé de faire appel à vos services. Il va de soi que votre prix sera le mien... Bien sûr, s'il est possible de retrouver Edward... il est évident que cette tâche est prioritaire. Hum! D'ailleurs, je n'ai pu dissuader Mme Kirk de se joindre à vous pour cette enquête... »

En effet, Mme Kirk tient absolument à suivre les investigateurs afin de retrouver son mari, et de le venger, si quoi que ce soit de fâcheux lui était arrivé: « Vous ne pouvez refuser cela à une irlandaise de sang! »

Mr Bradley précise que le Cleveland est toujours amarré au quai 38, et que Kirk portait une mallette de couleur marron attachée à son poignet droit par une chaînette dont lui seul possède la clé; il presse les détectives de commencer leur enquête, et ne fait guère d'efforts pour répondre à leurs questions. « Que contient la mallette? Des livres et des papiers d'écrivains célèbres avec leurs certificats d'authenticité... Oui, je les collectionne... C'est un excellent placement, ces livres m'ont coûté une petite fortune... »

### Ce que les joueurs ignorent...

Jeremy Bradley est en réalité l'un des bras droit de Dutch Schultz, ponté du trafic d'alcool New-Yorkais. Bradley, lui, s'occupe de l'acheminement de l'alcool prohibé, des côtes jusqu'aux "Speakeasies" de la ville (bars, boîtes et tripots clandestins tirent cette appellation du fait que leur réputation s'étend par le bouche à oreille). La pseudo « Mme Kirk » n'est autre que l'une des entraîneuses de l'un de ces établissements privés sur la 6ème avenue, au-dessus desquels se trouvent des bureaux que Bradley et ses hommes occupent de temps à autre. Samantha Johnson - il s'agit là de sa véritable identité - a reçu l'ordre de jouer les épouses éplorées et surtout collantes... Elle devra être présente par tous les moyens lorsque les investigateurs mettront la main sur la mallette et surtout, prévenir le plus rapidement son patron, afin que celui-ci puisse alors récupérer ce qu'il a si chèrement acquis. Sammy - Samantha - ignore ce que contient la mallette que convoyait son prétendu mari - lequel n'a d'ailleurs jamais été marié.

Note: il sera impossible aux personnages de s'assurer de ce fait, sinon en retrouvant les quelques indices qui témoignent du célibat de Kirk, tout au long de la première partie de ce scénario. Edward ne réside ni dans l'état de New-York, ni dans celui du New Jersey, et il sera donc difficile aux apprentis détectives d'apprendre quoi que ce soit de l'état civil de ces deux états.

Sammy ne connaît « Eddy » Kirk que d'après photos (photos que bien entendu Bradley se sera bien gardé de procurer à nos investigateurs: pas question d'aller rendre son espionne encore plus « dispensable »!). Précisons également que, bien que blonde véritable, Sammy n'est pas plus irlandaise que Dizzy Gillespie ou Charlie Parker (célèbres jazzistes noirs se produisant à l'époque au Club 21, 5ème avenue).

### Disparitions: Modus Operandi ou comment retrouver un disparu en trois leçons

Premièrement, consulter une liste des hôpitaux, morgues et autres dispensaires médico-légaux de New-York et de sa conurbation. En faire la tournée afin d'identifier la quinzaine de cadavres anonymes que l'on retrouve quotidiennement dans les bas-quartiers de la ville... ou, plus habilement, demander à la cantonade - par téléphone - avec un brin de cynisme, si l'infirmerie de service n'aurait pas un manchot à proposer dans son lot de macchabées. Edward Kirk repose dans une chambre froide du Lower Eastside de Manhattan - et il lui manque la main droite. Sammy reconnaîtra formellement son époux. Des ouvriers ont retrouvé le corps sur leur chantier. Il n'avait plus que son caleçon et ses chaussettes sur lui. Il est mort égoûté - la même arme (un petit couteau) a dû servir à lui taillader le poignet... Noter que Kirk ne porte même pas la marque d'une alliance. Sammy, la larme à l'oeil, pourra

très bien expliquer cette absence (« On la lui avait volée le premier jour de notre lune de miel »).

Deuxièmement, une expédition sur le terrain doit permettre de découvrir d'autres indices. Si vos joueurs n'ont pas songé plus tôt à consulter les journaux, faites déambuler un petit vendeur sur le premier trottoir venu, criant et agitant les gros titres sous leur nez: « Règlement de compte sur le Cleveland: les tueurs mitraillent la foule, des femmes et des enfants piétinés! » (Les vendeurs enjolivent toujours un peu...). Une lecture attentive du New-York Tribune permettra de découvrir ces informations: alors que les passagers descendaient du paquebot Cleveland, amarré au 38ème quai, une ou plusieurs personnes non identifiées ont ouvert le feu sur trois hommes, connus des services de police New-Yorkais comme faisant partie du Crime Organisé. Ces criminels ont tous trois péri sous les balles des assassins. Fort heureusement, aucun blessé n'est à déplorer parmi les témoins de l'horrible événement.

Les lieux du drame à présent: les marins qui gardent le paquebot ont bien été témoins de la fusillade, mais n'en savent guère plus que les journalistes puisque c'est d'après leurs déclarations qu'on a fait le papier... En argumentant bien, nos détectives pourront vérifier auprès du Commandant qu'Edward Kirk figure bien sur la liste des passagers descendus la veille. Le billet avait été payé par la Bradley & Co.

Les investigateurs trouveront à deux pas des quais une annexe de la Capitainerie centrale. Dans la bousculade qui suivit les coups de feu, Kirk a perdu comme bien d'autres sa valise. Elle attend sous le comptoir du préposé local aux Objets Trouvés. Si les PJ arrivent à la retirer (le bagage porte le nom de son propriétaire et l'employé réclamera une pièce d'identité), ils n'y trouveront qu'une trousse de toilette, deux chemises et un costume de rechange, le début d'une lettre écrite par Ed à sa vieille maman - mais rien, absolument rien qui prouve l'existence d'une épouse: ni portrait, ni lettre, ni cadeau ramené d'Europe...

Si l'on jette un coup d'oeil dans la direction opposée à la Capitainerie, on remarquera l'accès à un quartier d'entrepôts vétustes, du plus sinistre aspect... Le lieu ne semble fréquenté que par des dockers mal embouchés ou des jeunes voyous, dans le genre Frédéric et Gino... qui verront d'un très mauvais oeil l'inspection à laquelle les investigateurs devraient se livrer... Exception au style des fréquentations du quartier, cinq ou six « jeunes hommes de bonne famille » quadrillent les docks, observant tous les mouvements avec la plus grande discrétion - il faut un TOC pour les remarquer - mais nous reviendrons plus loin sur ces personnages...

Quelques pas à l'intérieur du quartier permettront d'apercevoir, (Idée) au détour d'un hangar désaffecté, une traînée sombre, menant vers l'une des constructions. Celle-ci ne renferme à première vue que des bidons et autres caisses en mauvais état, à demi recouverts de bâches brunâtres - remplies d'ordures en tous genres. Au fond d'un des bi-



dons gît la main droite d'Edward Kirk (San-1d3/0). Les investigateurs savent à présent où fut commis le crime.

Les deux Italiens qui ont assassiné et mutilé Edward Kirk se seront prudemment repliés, ne pouvant avoir aucun doute sur l'objet d'une visite de l'entrepôt. La main coupée porte, sur son dos, la marque desquamée de la menotte, sur laquelle les meurtriers ont tiré comme des sourds avant d'envisager une solution plus radicale; d'autre part, l'annulaire droit porte la marque d'un anneau, sur lequel on a également forcé: l'employé portait une chevalière en argent, gravée à ses initiales. Une fois la main tranchée, Gino s'offrit l'objet. Quant à Frédéric, il a conservé le chapeau de leur victime. Inutile de préciser qu'avertis de l'enquête, les deux voyous éviteront d'exhiber ces trophées!

Il n'en sera peut-être pas de même si nos détectives vont d'abord inspecter l'usine en démolition au fond de laquelle fut retrouvé le cadavre manchot. Les ouvriers montreront l'endroit où reposait le corps, et décriront avec force détails leur macabre découverte: « Il était enveloppé dans ces espèces de bâches marrons: regardez, il y a encore du sang partout, Donner Wetter - je veux dire, Grands Dieux - c'était pas beau à voir: j'avais tout de suite vu que ces bâches venaient pas d'ici, et je me suis demandé quel genre de cochonnerie les pouilleux d'ici étaient venus déposer sur le chantier... »

Les bâches proviennent bien sûr de l'entrepôt désaffecté où il fut procédé à la mutilation. Les meurtriers ont ensuite roulé le corps dans les toiles goudronnées qu'ils avaient sous la main et transporté le tout jusque dans les ruines avoisinant la 1ère avenue, afin de l'éloigner du lieu de leur résidence actuelle. Là encore, un observateur discret note les faits et gestes des visiteurs de l'usine.

### D'une humeur vagabonde...

Ainsi, les enquêteurs ont pu retrouver la victime et le lieu de crime, mais qu'en est-il des meurtriers et de la mallette? L'ouvrier, d'origine germanique, leur aura mentionné la présence du « pouilleux » dans le quartier - et c'est à ceux-ci que les héros devraient s'intéresser...

S'ils ne pensent pas que les vagabonds du quartier auraient pu être témoins du dépôt du corps d'Edward Kirk, voici comment les aider. A peine sortis de l'usine, les investigateurs percevront les échos d'une dispute entre poivrots (idée). S'ils y jettent un coup d'œil (TOC), ils remarqueront peut-être alors que les deux clochards en question ont récemment renouvelé leur garde-robe: Jack a un nouveau pantalon et de nouvelles chaussures vernies, et Bob, la veste et le gilet assortis à l'état quasiment neuf, bien que maculés de saleté! L'explication? Ayant l'habitude de squatter le chantier pour la nuit, ils ont surpris les deux voyous jetant leur paquet derrière l'un des murs; ils ont profité de « l'occase »... Jack et Bob ont bien sûr jeté les papiers aux égouts et dépensé toute la monnaie qu'il y avait en alcool frelaté - dont ils se disputent actuellement la dernière bouteille. Par contre, aucun n'a vu de mallette - ils n'ont même pas remarqué qu'une main manquait au cadavre! - et ils se défendront d'avoir volé une alliance au mort, et pour cause! De plus, Jack et Bob jurent qu'ils peuvent identifier les meurtriers: ce sont Gino et Frédéric, des frères qui travaillent de temps en temps

dans le coin, et qui leur donnent des coups chaque fois qu'ils leur tombent dessus! « La chaise électrique, ça leur fra du bien, à ces vauriens! » Les deux clochards seront prêts à conduire les investigateurs à l'entrepôt qu'habitent les deux Italiens. Ils ramèneront bien sûr les personnages vers les lieux du crime...

Attention! Si nos héros se sont déjà fait remarquer du côté des docks, Gino et Frédéric se seront prudemment retirés dans leur repaire. Auparavant, ils auront monté une dizaine de voyous plus jeunes qu'eux contre « ces sales types qui leur cherchent des noises », laissant entendre que les gosses prouveraient leur valeur en « nettoyant » le quartier. Ce qu'ils tenteront de faire alors que les investigateurs s'en retourneront aux entrepôts.

Il suffira que les personnages arrivent sur le territoire des deux Italiens avec Jack et Bob pour que Gino comprenne immédiatement que ceux-ci les ont dénoncés: lui et son frère prendront alors la tangente, et cinq dockers viendront leur prêter main-forte si les investigateurs venaient à les rattraper au détour d'une ruelle.

Dans les deux cas, la police interviendra avant dix rounds de combat, sauvant éventuellement la mise de nos personnages. Ni les voyous ni les dockers n'ont l'intention de tuer, seulement « flanquer une bonne trempe » ou tout au moins la frousse... mais un accident peut toujours arriver. Gino et Frédéric chercheront à s'enfuir: ils sont du genre à lâcher les copains... Quant à Jack et Bob, ils disparaîtront, mais il sera facile de les retrouver.

S'ils sont arrêtés, la police interrogera nos détectives qui ont toutes les chances de rester au poste jusqu'à la tombée de la nuit à défaut d'explications convaincantes. S'ils « mangent le morceau », ils se verront contraints de répéter trois fois de suite et séparément tout ce qu'ils savent, la disparition d'un convoyeur de fonds n'étant pas une mince affaire. Question délicate: pourquoi n'ont-ils pas immédiatement appelé la police une fois le cadavre identifié, la main retrouvée et ainsi de suite, comme l'aurait fait tout bon citoyen américain (et si le personnage est étranger, ça ira encore plus mal!).

### Quand les choses se gâtent...et surtout se compliquent!

Hélas pour nos chers investigateurs, ils ne sont pas seuls sur l'affaire - peut-être s'en sont-ils déjà rendu compte d'ailleurs... Les développements qui vont suivre nécessitent à présent que l'on s'attarde sur de menus détails...

### Prenez garde, on nous observe

Non contents d'être espionnés par la fausse Mme Kirk, repérés par Gino et Frédéric et sermonnés par la police, nos investigateurs inspectent des quartiers eux-mêmes discrètement quadrillés par des observateurs qui recherchent aussi la mallette. Plutôt jeunes, bien habillés sans faire richissimes, l'air « de bonne famille », essentiellement des hommes, ils tournent autour de chacun des lieux liés au crime commis la veille. S'ils sont pris à parti, ils protesteront et appelleront l'agent de police le plus proche. Comme il n'y a pour l'instant

absolument rien contre eux, un interrogatoire éventuel tournera court. Ces étranges acteurs se garderont bien d'intervenir de quelque manière que ce soit ou de faire usage de leurs armes.

### Le quatrième larron

Si Samantha Johnson veut joindre son patron, elle ne trouvera que son secrétaire au bout du fil: Melvin Ash, qui s'est arrangé pour filtrer les informations avant qu'elles n'arrivent à Bradley. Ash est aussi l'érudit qui, passionné de sciences occultes, persuade Bradley d'acquiescer, sous prétexte d'investissement pour sa société, un incunable du XVIIème siècle, mis aux enchères en Europe. Un incunable est un livre dont les caractères imprimés reprennent les motifs et les abréviations en usage pour l'écriture manuelle, ce qui le rend au moins aussi illisible! Selon Ash, le volume renferme un pouvoir caché formidable, les clefs d'un savoir fabuleux... Convaincu de la valeur de l'ouvrage, Bradley paye le prix fort, et prit le maximum de précautions pour un rapatriement discret de l'objet. Que dirait Dutch Schultz, s'il apprenait que son bras droit dépense des milliers de dollars pour acheter un ramassis de sornettes! Bradley envoya trois de ses meilleurs hommes protéger son bien arrivé à New-York, mais il y avait déjà un "hic": Ash avait l'intention de faire main basse sur le « Livre des Pouvoirs » comme il le surnommait déjà, afin de profiter seul de son savoir. D'où la manoeuvre exposée au début de ce paragraphe: si les investigateurs retrouvent la mallette et son contenu, le livre, soigneusement emballé, et si la fausse Mme Kirk prévient Bradley, ce sera Ash qui accourra d'abord pour en prendre livraison, de force s'il le faut, et filer avec...

### ...et le cinquième!

Mais qui sont les meurtriers des trois hommes que Bradley avait envoyés pour protéger Kirk à son débarquement, et ceux qui surveillent les lieux du crime? Les mêmes... Il y a donc un cinquième larron dans cette affaire, et c'est lui qui mène la danse. Son nom? Jester John Menson. A la tête d'une espèce de secte néo-chrétienne - la Confrérie de St Georges - il fut averti de l'acquisition en Europe par un New-Yorkais de l'un des Trois Livres Secrets, et de l'arrivée de la relique par le Cleveland. Menson comprit qu'il pouvait tirer parti de la situation, en récupérant l'ouvrage et en supprimant la personne qui, dans l'entourage du trafiquant d'alcool, était en mesure d'user d'un pareil savoir: Melvin Ash. Si le premier temps de ce plan échoua d'abord (le convoyeur échappait aux membres de la secte pour disparaître dans le quartier des docks), le second temps ne devrait poser aucun problème...

### L'appréhension des criminels

...où les investigateurs se retrouvent enfin dans une situation typiquement Cthuluesque!

Les personnages n'ont donc qu'à suivre Jack et Bob, ou cuisiner leurs agresseurs, pour retrouver l'appartement que se sont aménagés Gino et Frédéric dans un des entrepôts où ils devraient se terrer à présent. N'oubliez pas d'éventuels « déboires » avec la police pour estimer l'heure à laquelle nos investigateurs vont arriver chez les meurtriers



d'Edward Kirk. Or, nous savons qu'ils ne sont pas les seuls à vouloir aller questionner ceux-ci au sujet d'une mallette: les membres de la Confrérie de St Georges n'auront eu qu'à observer les personnages, puis « interroger » l'un des voyous, dockers ou vagabonds pour connaître le fin mot de l'affaire. Comme chacun sait, le fanatisme donne une force incoercible de persuasion, dont certains ne vont plus tarder à faire les frais. Mais la secte attendra la tombée de la nuit pour attaquer, d'où les trois cas de figure pouvant se présenter.

### Les enquêteurs arrivent sur place avant la secte

Gino et son frère squattent une espèce de cabine de surveillance sous les toits d'un des hangars désaffectés du quartier des docks du Bas New-York Est. Particulièrement nerveux, ils guettent l'arrivée de tout indésirable, pour lui faire la peau s'il n'est pas trop fort, ou s'enfuir dans le cas contraire. Avec un peu de Chance et surtout de Discretion, les investigateurs pourront accéder, par l'entrée de l'entrepôt (des grandes portes entrouvertes qui grincent) à l'escalier de ferraille qui

mène au gîte des deux voyous. Au moindre bruit, Gino se précipitera à la vitre pour faire usage du revolver qu'il a obtenu contre la chevalière en argent d'Edward Kirk. Il n'a que six balles, aussi tenteront-ils de fuir par le toit une fois le barillet vide - à moins qu'il n'ait abattu leur agresseur. Pour autant acrobatique qu'il soit, le passage par les toits est le plus sûr moyen de surprendre Gino avant qu'il ne saisisse son arme, à condition que l'on ait été discret en marchant sur la tôle - un autre moyen de rater son entrée étant de chuter au travers de la verrière en faisant un faux-pas là-haut (Dextérité x 5) et d'atterrir au beau milieu de la pièce. Au moins, les occupants seront très surpris... Dernière possibilité de tirer son épingle du jeu: attendre Gino et Frédérico en bas de l'échelle qui mène au toit, de l'autre côté de l'entrepôt, à l'entrée principale.

### Les enquêteurs arrivent mal à propos

Si les investigateurs ne rendent visite aux meurtriers d'Edward Kirk qu'une fois la nuit tombée, ils arriveront au moment où la secte s'appête à faire parler les malheureux. Les bourreaux sont au nombre de six: deux jeunes filles (qui ont permis l'approche « en douceur » des deux voyous, Gino et Frédérico, qui sont à présent les mains liées, pendus par les pieds), deux hommes « travaillant » leurs victimes pour leur faire avouer ce qu'ils ont fait de la mallette tandis qu'elles surveillent par les fenêtres l'entrepôt et la rue. Les deux derniers membres du groupe, dissimulés dans l'ombre du hangar, attendent en embuscade d'éventuels importuns... Passer par l'échelle de derrière puis le toit permettra non seulement d'attaquer par surprise tout en coupant la retraite des bourreaux, mais également d'entendre tout ce qui se raconte dans le local. A propos d'entendre, nos chers investigateurs percevront pendant leur approche dans les rues sombres et désertes du quartier des docks, d'abord lointains, puis toujours plus près, les hurlements de douleur et les supplications des deux truands... Inutile de rameuter les voisins: les alentours n'abritent que quelques gardiens de nuit et autres déshérités, aucun ne se risquera hors de son refuge.

### Mais où est la mallette?

Gino et Frédérico durent bien déchanter en ne trouvant dans la fameuse mallette qu'un vieux bouquin incompréhensible et bien miteux encore! Les deux frères ont jeté la mallette et son contenu dans un trou au fond de leur hangar. La trappe qui y mène est à l'opposé de la cabine de surveillance, en plein dans la zone d'ombre... Une fois cette déclaration plusieurs fois répétée par les deux truands, les bourreaux enverront l'une des leurs récupérer l'objet. Un personnage qui aura entendu ces révélations pourra tenter de récupérer la mallette et son contenu avant la secte, s'il neutralise auparavant les deux gardes! Si les bourreaux apprennent que le livre est là, ils liquideront sur le champ leurs victimes...

En cas d'assaut, les membres de la secte tenteront de limiter les dégâts et de se débarrasser des gêneurs. Si les investigateurs font des prisonniers, aucun de ceux-ci ne parlera. Seule leur identité et l'adresse de leurs parents permettront de remonter la piste.

### Au fond du puits

C'est au fond d'un trou glauque que repose sur un lit d'ordure la mallette tant convoitée... Elle est fermée, mais sa serrure est fichue; elle contient un lourd volume aux coins de métal oxydés, à la couverture de cuir gonflée par l'humidité, « De Veritatis Malleficarum » (la vérité à propos des sorcières). L'ensemble est dans un piteux état: son précieux emballage gît, en pièces, tout comme les certificats d'authenticité de l'ouvrage, établis par un expert en art médiéval habitant Bordeaux.

### Si les investigateurs arrivent trop tard

Passé minuit, le livre aura disparu (pas le certificat d'authenticité, oublié par la secte!) et l'on retrouvera Gino et Frédérico pendus par les pieds à la verticale d'une immense mare rouge sombre. Égorgés, mutilés, à moitié découpés.

### Sortie du quatrième larron

Si les investigateurs mettent la main sur l'ouvrage, et si « Mme Kirk » parvient à avertir Bradley, c'est Ash qui viendra en son nom prendre livraison du volume. Il est très nerveux, mais essaie de ne pas le montrer (Psychologie). S'il essuie un refus, il braquera tout le monde et prendra en otage la fausse Mme Kirk. Il la jettera de sa voiture quelques rues plus loin.

Melvin Ash disparaîtra mystérieusement dans la nuit du 9 au 10.

## DEUXIÈME PARTIE: L'EAU DE FEU

Quelle que soit l'issue de cette première journée d'enquête, Sammy Johnson recevra l'ordre de reprendre sa place sur la 6ème avenue par Le Beau Denis, l'un des hommes de main de Bradley. Il sera amical, se faisant passer pour un parent. La touchante entrevue aura lieu le 10 au matin: en effet, Jeremy Bradley a dû rendre des comptes à Dutch Schultz pour expliquer le massacre de trois de ses meilleurs

hommes et la disparition de son secrétaire. La seule explication est que Bradley, qui passe à présent pour un incapable et un naïf, s'est fait doubler par cet escroc minable, Ash; il vaudrait mieux pour le trafiquant cesser de s'intéresser à cette histoire de fous... Hélas, les choses ne vont que s'aggraver.

Les investigateurs seront bien rémunérés s'ils rétrocèdent le bouquin sans poser de question. Ils ne reverront plus Bradley lui-même, seulement des hommes à lui qui viendront chercher l'objet à l'agence des détectives. Mais leur collaboration s'arrêtera là: Bradley, se conformant aux ordres de Schultz, fera savoir par la même occasion qu'il laisse momentanément tomber l'affaire. Mais s'il apprend que les personnages détiennent son bien et refusent de le lui rendre, il n'hésitera pas à le leur reprendre par la force: embuscade en règle ou enlèvement de l'un des personnages, pour son échange contre l'objet. Attention: Bradley aura eu vent d'un coup de téléphone de « Mme Kirk » intercepté par Ash. Enfin, s'ils ne sont pas tout-à-fait stupides, nos joueurs s'étonneront de la disparition de Mme Kirk et de la présence de ces mystérieux jeunes gens à chaque étape qu'a suivie la mallette si prisée. Ainsi leur viendra-t-il peut-être l'idée de creuser un peu les choses autour d'eux.

### En creusant un peu

Même extérieurs en apparence à leur enquête, certains points devraient attirer l'attention de vos investigateurs: les journaux parlaient d'un règlement de compte à l'endroit et au moment où disparaissait l'employé de Bradley - curieuse coïncidence, non? Comment savoir à quel gang appartenaient les victimes? Qui sont vraiment leurs clients? Qui sont ceux qui les ont précédés sur les lieux de leur enquête, surveillés, et qui ont peut-être réussi à les doubler dans le recouvrement de la mallette et de son contenu?

Pour répondre à toutes ces questions, deux catégories d'informateurs sont « à la disposition » de nos détectives: des gens bien disposés à leur égard, à l'affût de tous les bruits qui courent dans les bas-fonds, ou bien des fonctionnaires dont c'est le métier d'être au courant de ces choses-là. Les investigateurs devront prévoir un modeste pécule à l'intention de ces aimables personnes...

### Du côté des informateurs indépendants

Entendez par cette expression, ceux qui ne sont pas déjà rémunérés habituellement par la personne sur laquelle on se renseigne: le vieil antiquaire qui recèle à l'occasion, les barmans et autres vendeurs de coke, à condition de ne pas les interroger sur Dutch Schultz et autres personnalités de l'Organisation, à moins que ces « personnalités » n'aient pas toute leur sympathie... Pour tout renseignement majeur, ces informateurs réclameront un délai (une journée) avant l'obtention dudit renseignement. Le montant est toujours payable d'avance. Il faut une dizaine de dollars pour une information mineure (relativement connue ou peu importante) contre 50 à 100 pour un renseignement majeur. Bien sûr, les investigateurs peuvent essayer de marchander.



## Du côté des informateurs dépendants

S'ils sont généralement en mesure de fournir les informations, mineures ou majeures, sans délai, ils peuvent aussi dénoncer les curieux à leur employeur légitime, qui pourrait alors réclamer des comptes aux indiscrets... De plus, les corrupteurs doivent ici annoncer la somme qu'ils proposent de payer avant tout geste de la part de la personne contactée. De plus, les tractations devront se dérouler avec des précautions, ou alors le curieux se verra obligé de multiplier le nombre de pots de vin par celui des dénonciateurs potentiels présents... Les investigateurs n'auront rien pour moins de 10\$. Au delà de 20 (100 pour un renseignement majeur), le fait que certaines personnes ont tenté d'en savoir plus sur d'autres sera immédiatement retransmis à qui de droit...

## Ce que les investigateurs peuvent apprendre ainsi

- A propos du règlement du compte du Cleveland (Mineur): les trois hommes descendus appartenaient à Dutch Schultz, celui qui dirige le trafic d'alcool à New-York.

- A propos de Jeremy Bradley (Majeur): bras droit de Schultz, il occupe parfois des bureaux au-dessus d'un speakeasy sur la 6ème avenue et en approvisionne plusieurs autres. On ignore comment il se débrouille pour l'acheminement, ses activités sont probablement couvertes pas sa compagnie de boîtes de conserve, mais on n'a jamais rien pu prouver.

- Annie ou Edward Kirk sont inconnus du milieu.

- Samantha Johnson n'est pas fichée par les services de police. Avec un peu de Chance, un personnage amateur d'alcool connaît l'adresse du fameux speakeasy sur la 6ème, et il se souviendra peut-être avoir vu sa photo à l'entrée parmi celles des entraîneuses. Dans le cas contraire, Mme Kirk lui rappellera juste quelqu'un sans plus. Procéder à ces jets à l'insu du joueur et hors de la présence de Sammy. Si les investigateurs disposent de son vrai nom ou d'une photo d'elle, ils peuvent faire appel à un informateur remplissant les conditions vues plus haut pour la retrouver (renseignement mineur).

- Enfin, à partir de l'identité et de l'adresse que portent sur eux (Chance) les membres capturés de la secte, les investigateurs peuvent remonter jusqu'à la Confrérie de St Georges: tous sont censés habiter chez leurs parents, qui démentiront et mentionneront le nom de la confrérie - dont ils ignorent tout - et qui se moquent du sort de leurs rejetons, lesquels semblent avoir tout fait pour se les mettre à dos.

- A propos de la confrérie de St Georges (Majeur): dirigée par le révérend Jester J. Menon, prêtre défroqué fanatique, elle existe depuis deux ans environ. Menon recrute parmi les jeunes parvenus désœuvrés et les monte contre leurs parents. Aucun rapport connu avec le Crime Organisé New-Yorkais. Les membres de la secte se réunissent dans une bicoque dans Greenwich Village, probablement pour procéder à des cérémonies occultes - des toqués quoi! Pourquoi la confrérie de St Georges? A cause du dragon: St Georges a terrassé le Dragon, le Vice... - et en plus ils ont des vues moralisantes! La police considère ces renseignements comme mineurs.

## Une visite officielle à la confrérie de St Georges

Cette communauté a élu domicile dans une vaste maison cossue de Greenwich Village (Ouest du bas New-York). C'est une maison de briques rouges, dotée d'un charmant porche de colonnades et entourée d'un ravissant jardin. Au son de la clochette, un jeune homme blond, Michaël, viendra ouvrir aux visiteurs, les invitant avec courtoisie à passer dans le petit hall d'entrée. La décoration de celui-ci est un portrait en pied de St Georges terrassant justement son dragon moyenâgeux, lequel surplombe un petit bureau qu'occupait à l'instant l'accueillant Michaël. Si le révérend Menon ne peut, hélas, recevoir les investigateurs - il est absent pour la journée - ceux-ci peuvent visiter les lieux. En les accompagnant, Michaël ne tarira pas d'éloge à l'égard de la confrérie et de son révérend: « Il nous a réappris à vivre, et libéré des vices et du péché... Il nous a vraiment sauvés... Même si vous n'avez pas besoin d'être sauvés » continue le jeune homme avec un certain humour. « Il règne ici un tel calme, une telle paix de l'âme, que rien ne saurait faire plus de bien qu'un séjour en notre compagnie... » Visiblement, Michaël recrute. Et les personnages de voir le réfectoire, la chapelle, le jardin et même les chambres et autres dortoirs sous les combles. Tout y est normal, clair et sain, et mis à part les deux souriantes jeunes filles travaillant la dentelle à l'ombre des feuillages du jardin, Michaël semble seul dans la maison. Seule salle interdite aux investigateurs, le bureau et la bibliothèque du révérend Menon. « Nous n'avons rien à cacher, mais la moindre des choses est tout de même de lui demander la permission, qu'il vous accordera très certainement d'ailleurs: il reçoit nos membres postulants dans son bureau. Mais rassurez-vous: il est très compréhensif... » La cave ne contient qu'une installation de chauffage.

Si les investigateurs s'avisent de vouloir passer outre les interdictions de leur guide, et, celui-ci résistant, faisaient mine de le brutaliser, des renforts accouraient, comme par miracle, de la chapelle: cinq frères très combattifs dont certains des talents auront peut-être déjà été appréciés lors d'un assaut du hangar des voyous italiens... L'une des jeunes filles courra au téléphone appeler la police, tandis que l'autre ira avertir le voisinage, et nos investigateurs risquent fort (une fois de plus?) de se retrouver au poste!

## Une visite officieuse de la confrérie de St Georges

Voici l'explication de l'arrivée du service d'ordre à la moindre rumeur de bagarre et autres éclats de voix: les murs de la maison sont truffés de briques creuses, propageant les sons d'en haut vers la partie secrète des caves de la résidence. L'inverse est vrai par l'intermédiaire d'un coffre aménagé derrière un tableau du bureau de Menon. On accède à ces caves par un escalier secret, caché par l'autel qui en recouvre le palier supérieur: l'autel, quant à lui, pivote légèrement si l'on tourne la statue de la vierge dans son alcôve latérale. D'en bas, il suffit d'abaisser une manette pour obtenir un

résultat identique. Les cinq brutes, réunies dans la salle basse, surveillaient l'évolution de la situation. S'il y a eu des rescapés de l'opération de la nuit du 9 au 10, ceux-ci se cachent là, attendant que les choses se tassent. D'autre part, ces caves abritent deux autres « locataires »: d'abord un « membre postulant », ligoté sur un lit étroit, enfermé dans une cellule sans lumière, ni eau, ni nourriture et surtout sans sommeil depuis presque deux jours, ses « frères » venant périodiquement le secouer. Il est à présent incapable de parler de manière cohérente, mais une chaînette d'or à son cou porte son nom, gravé au dos d'une médaille à l'effigie de St Patrick: William Auguste Dent. Le jeune homme, fugueur, s'est réfugié à la confrérie, qui lui a fait l'accueil réservé à tous ses nouveaux adhérents...

Le second « locataire » de la confrérie de St Georges séjourne dans une cellule bien plus basse. Il ne cessera d'appeler à l'aide dès qu'il entendra les investigateurs entrer dans la cave: c'est Melvin Ash, et seul Menon dispose de la clef de sa cellule. Le malheureux hurlera encore plus fort au moment où l'on tentera d'ouvrir la porte (Taille 18 si l'on veut la défoncer). L'instant d'après, une explosion: si les investigateurs n'ont pas réussi à ouvrir la porte, celle-ci, n'ayant même pas bougé, les protégera et ils s'en sortiront indemnes. Dans le cas contraire, les personnages encaisseront 3d6, 2d6 ou 1d6 de dommages, suivant leur ordre ou leur proximité de l'entrée de la cellule; l'intérieur a été tapissé d'éclats d'os, de lambeaux de chair entre-mêlés de ligaments, le tout englué dans une bouillie rougeâtre (San: 1d8/1). C'était Melvin Ash.

Si quelqu'un est encore en mesure de fouiller l'endroit, il ne trouvera aucune trace d'un quelconque système de mise à feu, juste les débris d'une bouteille qui devait être posée dans un coin de la pièce. Une bouteille d'alcool (idée).

Le dernier endroit pouvant intéresser nos investigateurs ici-bas est la salle du Dragon. En son centre

trône une espèce de sculpture jaunâtre de grande aille, montée sur un socle de granit. Sa forme rappellerait vaguement, et avec beaucoup d'imagination (idée), un dragon aux ailes déployées. Du sein de la chose part une espèce de glissière, qui mène tout droit dans une espèce d'urne de terre cuite, dans laquelle se trouvent deux ou trois minuscules billes d'une matière grisâtre. Si nos détectives ont l'occasion d'en faire l'expérience, ces billes flottent à la surface de l'eau, mais sont solubles dans l'alcool...

Sous les dalles du fond de cette salle sont ensevelis plusieurs corps féminins. On les a recouverts de chaux vive. Les corps portent en leur sein comme une ou plusieurs espèces de pierres ponceuses qui ont causé la mort: le révérend précédent avait échoué dans sa quête du Dragon. Faute d'en avoir des enfants, Jester en a découvert le souffle...

La disparition du Livre et de Melvin Ash n'était qu'un prétexte de Menon pour approcher Bradley: même s'il a récupéré le grimoire, le trafiquant ne peut le décrypter. Si Menon et sa secte ont récupéré l'objet, le révérend renverra l'ouvrage à son propriétaire légitime, après avoir vérifié que cet exemplaire est rigoureusement identique à celui de la confrérie. Si les investigateurs ont conservé le Livre ou s'il est perdu ou détruit, Menon se servira de la copie dont il dispose pour enlever Bradley: le volume sera rapporté par coursier au speakeasy en fin d'après-midi;



une carte annonce la visite du révérend Menson pour de plus amples explications concernant le Livre et la disparition de Melvin Ash. Fasciné par l'occulte et frustré par la perte du Livre, et surtout par celle de son secrétaire, unique personne de son entourage capable de le déchiffrer, Bradley ne résistera pas à la tentation d'en savoir plus, sans prendre bien sûr un minimum de précautions, mais ce seul genre de précautions n'arrêtera pas le Maître des Pouvoirs Obscurs qu'est devenu Menson depuis son accession à la tête de la confrérie...

Le révérend se présentera à l'entrée du speakeasy vers 9h du soir, accompagné de deux de ses ouailles. Sammy et Le Beau Denis, qui garde l'accès à l'ascenseur privé, remarqueront ces visiteurs très particuliers, vu l'ambiance de la boîte... Menson se prétendra être un occultiste d'un niveau au moins égal à celui de Melvin Ash: celui-ci justement aurait tenté de le corrompre, afin d'obtenir son aide dans le vol et l'utilisation du fameux Livre contre son légitime possesseur, or... « Nous autres, mages, nous formons une sorte de grande confrérie à travers le monde, mais toute organisation a ses règles, et les nôtres sont très strictes: par sa vilénie, Ash a enfreint nos lois, et terrible fut son châtiement... » « Vous voulez dire que Ash est... mort? » « Pire encore, mais c'est insuffisant pour réparer l'injure que ce traître a faite à notre communauté; aussi, je viens vous offrir mes services, et mettre à votre disposition le pouvoir arcanique que recèle cet ouvrage... » « Ce... ce pouvoir existe-t-il vraiment? Ash avait presque réussi à me convaincre mais... si vous pouviez... me montrer quelque chose? » « Mais bien sûr » répond alors le révérend en s'approchant...

### ...et la cavalerie

Après une visite exhaustive de la maison de Greenwich Village, les investigateurs auront peut-être réalisé quelle était réellement la cible de Jester J. Menson. S'ils cherchent Bradley ou Samantha pour leur demander des explications bien légitimes, ils ont toutes les chances de se retrouver au fameux speakeasy de la 6ème, au-dessus duquel travaille Bradley, et dans lequel travaille Sammy: sa photo est même épinglée sur les murs du petit escalier en colimaçon qui mène dans les caves aménagées pour les amusements nocturnes et la consommation illicite d'alcool. La présence d'une dizaine de photos d'autres femmes ne laisse planer aucun doute sur la qualité d'entraîneuse de « Mme Veuve Kirk ». L'imaginative Samantha trouvera une explication lacrymale à toute cette comédie, et si les investigateurs ne la croient pas, tant pis, bas les masques. Et que monsieur Bradley se débrouille!

Ni Sammy ni Bradley n'étaient visibles dans la journée du 10: le trafiquant était retenu à une réunion au sommet dans l'hôtel Astoria (renseignement Majeur, et si les personnages insistent, ils courent au-devant de très gros ennuis). Quand à « Mme Kirk », elle a plutôt l'habitude de dormir le jour et de vivre la nuit. Par contre, Sammy doit être fidèle à son poste à 18h tapantes, c'est pire que pointer! Or c'est justement vers cette heure-là qu'arrive le paquet du révérend Menson à l'intention de M. Bradley... Vers 21 heures, Menson lui-même, flanqué de deux gosses bien sages, traversera le bar, l'air méprisant, pour prendre l'ascenseur privé gardé par Le

Beau Denis. Ils sont suivis des gorilles de Bradley. A 22 heures, ils n'auront pas reparu. Et puis, il faut croire que le prêtre et son paquet ont coupé l'appétit au patron, puisque habituellement, Mr Bradley se fait monter quelque chose par une des filles du bar (il ne fréquente jamais le speakeasy)... Les gardes d'en-bas commenceront à s'affoler seulement lorsqu'ils s'apercevront que les téléphones d'en haut ne répondent pas...

Si les investigateurs arrivent avant 23 heures, ils auront eu tout le temps pour obtenir (sans difficulté) quelques éclaircissements sur le rôle de Sammy. S'ils se sont bien conduits, la jeune femme leur offrira même un verre pour se faire pardonner. Il est impossible de monter voir Mr Bradley sans invitation. Toute action brutale en ce sens serait sanctionnée par les cinq gardes du speakeasy (deux à l'entrée, deux dans le bar, un à l'ascenseur), soutenus par les cuisiniers et le barman. Néanmoins, Denis se laissera convaincre avec l'aide de Sammy, et, compte tenu de certains détails inquiétants, les investigateurs pourront parvenir au palier supérieur, accompagnés par Denis et deux de ses amis...

### L'odeur de la mort

Tous les gardes d'en haut gisent affaîssés sur le sol, la gorge broyée, un devant la porte de l'ascenseur, un dans le couloir, les cinq autres dans le bureau de Bradley... Ils n'ont pas tenté de faire usage de leurs armes (idée). Bradley est dans son fauteuil, écroulé sur le vieux grimoire, qu'il semblait tenir quelques secondes plus tôt... et qu'il inonde et imbibe à présent du sang qui s'écoule encore de sa gorge complètement tranchée (San: 1d3/1). Le téléphone du bureau est coupé, et il y a comme une drôle d'odeur (idée). Denis (s'il a été neutralisé, des gardes d'en bas arriveront à la suite des investigateurs pour jouer du spectacle) voudra regagner le bar au plus vite, pour appeler des renforts et prévenir Schultz. En fait, personne n'aura le temps de téléphoner: à moins de fuir à toutes jambes par les escaliers de secours (par où sont sortis Menson et ses acolytes), les personnages seront pris dans l'explosion au gaz préparée par la confrérie pour brouiller les pistes: l'investigateur sentira comme un creux au fond de son ventre, l'air s'emplira d'une rumeur monstrueuse faisant éclater le verre, décoller les pieds du sol, embrasant les cuisines, emportant les murs, le toit, la foule... Procéder à un jet de Chance: s'il réussit, le personnage n'encaisse qu'1d6 points de dommages par contusions, brûlure et surpression. Si ce jet échoue, il perdra 3d6 points de vie.

### Les véritables desseins de Jester Menson

Menson était obsédé par le châtiement des parvenus: pour son cerveau déréglé, St Gorges terrassant le Dragon le représentait, lui, vainqueur du vice et du péché. Mais en lui ouvrant le ventre, il en tirait aussi son engeance, et la retournait contre les débauchés et les hérétiques du monde entier, en commençant par ceux de New-York: ainsi la confrérie recrutait la jeunesse gâtée des familles « embourgeoisées et pétries de pourriture ». Le Dragon, c'était aussi cette chose que lui avait donnée

Archibald Vincent, avec la charge de la confrérie, une sorte de fantôme concrétisé d'un léviathan immémorial, aux pouvoirs encore inconnus: les incantations que lui avait apprises Vincent avant de partir pour l'Europe devaient avoir plus d'un sens caché, libérant et modulant l'énergie arcanique, selon des inflexions de la voix dont la subtilité le dépassait. Telles que Vincent, puis Menson, avaient su les prononcer, ces paroles faisaient rouler hors du ventre de la créature sa semence ou ses oeufs. Archibald Vincent crut possible l'éclosion de ceux-ci au sein de corps humains, mais ses expériences échouèrent toutes. Menson, lui, découvrit l'un des secrets du Dragon: les graines engendrées par la chose se dissolvaient dans l'alcool, pour produire à son ingestion non pas la naissance d'un autre Dragon, mais bien la destruction de l'individu dans la plus atroce des agonies. Comment introduire l'engance du Dragon dans les litres d'alcool consommée à New-York? L'intérêt soudain de Bradley pour l'occultisme donna au pasteur fou la réponse qu'il attendait depuis sa découverte: il avait son prétexte pour approcher Bradley, s'emparer du secret de sa filière clandestine, semer le trouble et la terreur afin de paralyser l'Organisation, qui, après l'élimination de l'un de ses membres influents, se croira menacée par un gang concurrent, et sera alors bien trop occupée à protéger ses chefs pour s'apercevoir de l'empoisonnement de l'alcool à son arrivée sur la terre américaine: la confrérie n'aura plus alors qu'à veiller à son transbordement jusqu'à New-York, afin que les propres complices de Bradley se chargent eux-mêmes d'abreuver les pêcheurs de sa liqueur frelatée! Ainsi, si les investigateurs ne détruisent pas la prochaine cargaison d'alcool de Bradley et consorts, Menson aura gagné...

### La filière de Jeremy Bradley

C'est en questionnant Samantha (Le Beau Denis si cette dernière n'a pas survécu à ses blessures) ou par eux-mêmes, que les investigateurs sauront remonter les étapes de l'acheminement de l'alcool organisé par Bradley - mais assurez-vous d'abord qu'ils ont bien compris le pourquoi et le comment de toute cette histoire...

### Les points sur les i

Les témoins de la mort étrange de Bradley, donc les victimes de l'explosion au gaz, seront tout-à-fait prêts à aider les investigateurs, mais ils restent trop petits pour convaincre les patrons de l'Organisation du véritable danger. Rappelons que les assertions des investigateurs ne reposeront jamais sur des preuves tangibles, logiques, raisonnables, normales quoi! C'est le destin des héros de l'Appel que de livrer quasiment seuls le combat contre les monstres... Il est invraisemblable que la police ou le Crime Organisé vienne à leur aide dans ce dernier chapitre.

Le Beau Denis et Samantha feront tout pour venger leurs amis assassinés et Bradley, et avoir la peau de ce dingue: ils révéleront ce qu'ils savent de Bradley et de ses affaires avec le « Révérend » Jester Menson, ce qui éclairera sans doute les joueurs largués en cours d'aventure: Bradley s'occupait de l'acheminement de l'alcool en provenance des côtes jusqu'à New-York. Il avait un truc infaillible pour faire passer la camelote sous le nez des policiers. Mais il s'occupait aussi de trucs bi-



zarres, occultes comme disait Melvin Ash. Il y a eu du grabuge à l'arrivée d'un type que le patron avait envoyé chercher (Kirk). Depuis, rien n'allait plus: cet espèce de démon, Menson, est venu parler d'exorcisme au patron - enfin, c'est ce que racontait Potter (l'un des gardes assassinés). L'oiseau de malheur s'occuperait d'une bande d'aussi timbrés que lui, dans Greenwich Village, ils appellent ça la confrérie de St Georges...

Si, après cela, les investigateurs n'ont pas encore fait un tour chez Menson et tout compris, ils devront songer à se recycler... Maintenant, comment peuvent-ils remonter la filière de Bradley? Voici déjà ce que tout le monde sait (idée ou rappel par Le Beau Denis ou Sammy) sur l'acheminement de la contrebande. Les canots des Bootleggers vont chercher les fûts sur les bateaux qui les ont amenés du Canada, par exemple (la loi américaine leur interdisait de débarquer avec leurs fûts sur la rive), et les ramènent vers un point de stockage sur la côte. Là commence la zone d'ombre. En général, ce sont des revendeurs indépendants qui se chargent des bouteilles une fois celles-ci à New-York. Il faut donc arrêter la cargaison empoisonnée avant qu'elle atteigne la ville, ou c'est toute l'Organisation qu'il faudra démanteler!

### Comment remonter la filière: première étape

Il faut donc d'abord retrouver le point de stockage sur la côte au Sud-Est de New-York, puisque c'est là le territoire d'acheminement réservé à Bradley. Il s'agit tout simplement d'une vieille demeure du New-Jersey, au bord de l'océan: Soylor Hall est abandonné depuis plus de 10 ans, et a la réputation, soigneusement entretenue, d'être une maison hantée. D'où une plaisanterie entre le Boss et son secrétaire devant Sammy, venue porter un repas ce soir-là, et Le Beau Denis, alors en faction dans les étages supérieurs du speakeasy: Ash et Bradley discutaient de médiumnité, occultisme et autres manifestations paranormales. Ce dernier arguait qu'il ne recourrait jamais à ce genre de service, bien que l'une de ses résidences secondaires soit hantée! Ash avait demandé laquelle, et Bradley, éclatant de rire, de préciser: Soylor Hall, près de Pleasant Point dans le New-Jersey - « Mais ça m'arrange trop, alors pas d'exorcisme, veux-tu! » Sammy et Denis se rappelleront l'adresse exacte sur un jet d'idée, et si vraiment la mémoire flanche, les investigateurs pourront toujours essayer d'établir la liste des résidences secondaires possibles de Bradley, et trouver celle qui a la réputation d'être hantée.

Second moyen de retrouver Soylor Hall: questionner les officiers de la police fluviale des côtes de l'Etat de New-Jersey. C'est délicat et ça coûte cher (une centaine de dollars), mais comme Jeremy Bradley est mort, les fonctionnaires qu'il a achetés le balanceront plus facilement...

Troisième moyen: la jugeote, qui permettra également aux investigateurs de reconstituer une seconde étape du transport de l'alcool: la société de Bradley s'occupe d'industrie agricole et de conserves: fruits, légumes et produits laitiers, et le domaine des Soylors, qui appartient à la Bradley & Co, renferme principalement une ferme laitière. C'est l'unique propriété au bord de la mer et permettant la couverture du trafic par une entreprise officielle. Si cela ne suffit pas, l'immeuble bâti derrière le speakeasy du 6ème

est une crèmerie, et c'est sous couvert des livraisons de lait que les bouteilles d'alcool arrivent au bar du speakeasy. L'abondance de lait dans les affaires de Bradley devrait mettre la puce à l'oreille des investigateurs: un tour à la chambre de commerce suffit pour savoir d'où vient la crème...

Menson et ses hommes de main attaqueront Soylor Hall à la première heure du jour suivant la mort de Bradley. Ils passeront la matinée à finir le travail de mise en bouteille après la livraison de la nuit passée, en ajoutant bien entendu à la marchandise un ingrédient tiré de sa maison de Greenwich... Ils sont au total dix hommes et quatre femmes. Ils investiront la ferme du domaine à l'heure du repas par le sous-terrain qui la relie au manoir, par lequel les hommes de Bradley transféraient les caisses d'alcool.

### Comment remonter la filière, seconde étape

Une fois le personnel de la ferme neutralisé, les membres de la secte chargeront les trois camions de transport laitier. Les bidons de lait du devant cachent les caisses d'alcool. Jester Menson est dans le camion de tête. Il y a deux hommes par cabine et trois autres membres dissimulés à l'arrière des camions, prêts à intervenir si quelqu'un tentait d'arrêter le transport... Destination du convoi: la gare de Trenton (capitale du New-Jersey) où les camions iront se ranger le long du quai des trains de marchandise à destination de New-York. Menson persuadera les cheminots que lui et ses hommes ne font que relayer ceux de Bradley, par mesure de sécurité: il soupçonne une intervention de fédéraux en civil... Les bidons de lait sont chargés dans un wagon de marchandises, et les caisses d'alcool placées dans des compartiments aménagés sous les wagons d'un train de voyageurs... C'est ainsi que voyage la contrebande de Trenton vers New-York. Les trains partent en début de soirée. Menson prendra place dans le wagon voyageur de tête, pour passer éventuellement dans la locomotive. La dernière chance des investigateurs est de détruire la cargaison, après avoir repéré les caches (en assistant au transbordement, en molestant l'un des cheminots qui y a participé, ou en repérant Menson et ses sbires à bord du train). Si les compartiments secrets sont mitraillés lors d'une fusillade, le flot d'alcool toxique s'échappant des bouteilles brisées risque de goutter sur les rails et de s'embraser à la moindre étincelle, transformant les wagons en enfer sur roues ayant peu de chances d'atteindre la Grand Central Station de New-York - avec, à la tête du train de la Mort, Menson devenu fou furieux, maître de la locomotive...

## ANNEXES

### Notes et conseils au meneur de jeu

Peekaboo (en français « coucou! ») est un scénario complexe requérant des investigateurs une certaine expérience du genre policier plus que du mythe de Cthulhu, et une bonne dose d'initiatives heu-

reuses: si les joueurs font l'effort de raisonner « comme un privé », tout au moins pendant la première partie de l'enquête, tout ira comme sur des roulettes, sinon ils risquent de patiner sérieusement (N.D.L.C.: pourquoi ça n'irait-il pas sur des roulettes s'ils patinent?). L'aventure couvre trois jours (du jeudi 9 au samedi 11 octobre 1923), soit environ six heures de jeu. Voici une chronologie des événements les plus probables:

- Mercredi 8 octobre 1923: débarquement du Cleveland à New-York. Assassinat des hommes de Bradley venus escorter Edward Kirk. Meurtre de celui-ci par Gino et Frédéric.

- Jeudi 9: les ouvriers d'un chantier entre la 1ère avenue et le quartier des docks du Bas New-York découvrent un corps manchot dévêtu. Bradley contacte les investigateurs à titre privé afin de retrouver la mallette. Il fait passer Samantha pour l'épouse de son employé, à l'insu des grands patrons de l'Organisation.

- Dans la nuit du 9 au 10: Gino et Frédéric sont assassinés par la confrérie de St Georges. Melvin Ash disparaît.

- Vendredi au soir: après une prospection du côté de Soylor Hall, Menson fait renvoyer le Livre - ou un autre - au speakeasy, annonçant sa visite pour le soir. Il en a obtenu les adresses par Ash. Il assassine Bradley, usant des pouvoirs du Livre. Pendant ce temps, ses acolytes sabotent les conduites de gaz, provoquant l'explosion dans laquelle l'immeuble est soufflé.

- Samedi 11: au matin, Menson et ses hommes prennent d'assaut Soylor Hall et empoisonnent les stocks d'alcool. En fin d'après-midi, ils transfèrent les bouteilles vers la gare centrale de Trenton, par camion laitier. La cargaison est acheminée en début de soirée, dissimulée dans un express de New-York...

L'attaque montée par Gino contre les investigateurs dans les docks (« d'une humeur vagabonde ») et l'hospitalisation suite à l'explosion du speakeasy (« une odeur de mort ») retardent les personnages d'une demi-journée (interrogatoires de police) et d'une nuit, plus une matinée (premiers soins et repos ordonné par le médecin en chef): à éviter donc si vos joueurs ont déjà pris beaucoup de retard dans leur enquête (ils ont la 1ère journée pour retrouver le Livre des Pouvoirs la seconde pour creuser un peu, et la 3ème pour remonter la filière de l'alcool clandestin). Les investigateurs ne peuvent compter sur aucune aide extérieure. Enfin, non seulement il faut aller chercher les différents indices, mais encore trouver le lien entre eux. L'objectif du grand méchant est masqué par cette course au livre maudit, que tout le monde croira être l'objet principal de l'aventure. Et puis, il s'agit tout de même d'un jeu à cinq larrons: Bradley, les investigateurs, les deux voyous des docks, Melvin Ash et surtout Menson et sa clique.

### La vérité sur le livre des pouvoirs

Non, Cthulhu n'est pas totalement étranger à cette aventure: le Dragon de la maison de Greenwich Village est réellement un monstre extra terrestre - seulement à l'état de reflet, coincé entre deux dimensions - la litanie du révérend Menson, prononcée peut le faire s'échapper dans notre monde, et, avec les mêmes mots, il peut être contrôlé. Si le feu détruit à première vue son effigie d'ambre, celle-ci se rematérialisera peu à peu, quelques



jours plus tard, et Archibald Vincent peut encore revenir d'Europe, avec la bonne formule cette fois!

Le Livre est un ouvrage de magie noire (Sorts x 3 en plus du « broyage de gorge à retardement » dont s'est servi Menson contre les hommes de Bradley), mais il est « masqué » : les pages du manuscrit original ont été rédigées en bas-latin avec une encre « invisible », dont un chimiste retrouvera sans doute le révélateur; le texte visible a été imprimé par dessus: il s'agit d'un ouvrage d'inquisition, compilation des anecdotes et méthodes de chasses aux sorcières, très commun aux XVIIème et XVIIIème siècles. Son titre peut se traduire par « la Vérité au sujet des Sorcières » (De Veritas Malleficarum) et il ne contient rien d'intéressant du point de vue du mythe!

## New-York des années 20

Il n'est pas évident de maîtriser une aventure se déroulant dans une des cités les plus célèbres au monde sans un minimum d'informations: les célèbres « Masques de Nyarlathotep » donnent quelques indices sur la topographie de l'époque. Pour l'essentiel, le réseau des rues et avenues de Manhattan est identique au réseau actuel. Si la Statue de la Liberté et la Bourse le New-York existent déjà, ce n'est pas le cas de la Federal Reserve Bank (1924), de l'Empire State Building (1929), ni du Rockefeller Center (1930-31).

Le centre ville est déjà constellé de gratte-ciel, mais pas Greenwich Village. Le site des Nations-Unies est à peu de chose près occupé par les fameux docks et usines en démolition. Enfin, il faut noter dans le bas Manhattan le Surrogate Court (les archives de la ville), Park Row, la rue de la presse où sont domiciliés près de 35 journaux dont le New-York Times et le New-York Tribunes, le City Hall (hôtel de ville) et les 40 étages du Municipal Building sur Chambers Street abritant les bureaux de l'Etat civil et une bibliothèque. Enfin, les investigateurs peuvent quitter la ville par le pont de Brooklyn (1883), de Queensborough, de Manhattan et de Williamsburg (encore sur East River), mais pas le Georges Washington (1931) ni le Verrazano (1964).

N'oubliez pas Grand Central Station sur la 59ème rue, reliée au reste de l'Etat par voies ferrées souterraines (sous Park Avenue, seule artère plantée d'arbres le New-York). Le Terminal Central de la Gare de New-York fournit un cadre grandiose pour un final embrasé de ce scénario: le centre de la façade est décoré par la statue de Bronze du Commodore Vanderbilt (premier propriétaire des chemins de fer), le Grand hall (84 x 36 x 38m de haut) est surplombé l'une voûte céleste comportant pas moins de 2500 étoiles, pour une soixantaine de voies et plusieurs centaines de trains journaliers, tout ça sur trois niveaux dont deux sous-sols! Bon voyage...

## PERSONNAGES NON JOUÉS

### Samantha Hilary Johnson

Entraîneuse dans un speakeasy sur la 6ème avenue, jolie, pas trop bête, forte en gueule, Sammy sait se montrer charmante. Soumise à Mr Bradley comme à tout pont de l'Organisation, elle joue les épouses fidèles à la demande du Boss, mais ce boulot l'inquiète: Kirk convoyait des trucs pour le pa-

tron, et les gars qui l'attendaient à sa descente de paquebot se sont fait descendre. Bradley veut la mallette, et comme il a une confiance limitée dans les détectives privés, elle doit leur filer le train et tenir Mr Bradley ou son secrétaire - et personne d'autre! - au courant.

Elle sait que Mr Bradley est quelqu'un d'important au sein du Crime Organisé de New-York, comme homme d'affaire. Il a une compagnie à son nom, qui s'occupe de conserves et laitages - en fait de petit lait, c'est plutôt d'alcool et de blanchissage (d'argent) qu'il s'occupe... Il a trouvé une combine infaillible pour acheminer la bibine à la barbe des fédéraux. Il doit être immensément riche, il possède une demi-douzaine de résidences sur la Côte Est, dont une hantée même!

Age: 24  
FOR 9 DEX 13 INT 11 CON 11  
APP 16 POU 13 TAI 10 EDU 9  
POINTS DE VIE 10 SAN 65

Compétences: Baratin 65% Camouflage 40% Crédit 45% Discrétion 50% Discussion 30% Écouter 55% Éloquence 75% Esquiver 46% Anglais 55% Pickpocket 25% Premiers soins 35% Psychologie 45% TOC 45%

Armes: Poings 50% Tête 25% Pied 55%

### Bradley et ses hommes de main: Le Beau Denis, Putter etc.

Age: 27 à 40  
FOR 13 à 17 DEX 9 à 15  
CON 11 à 15 TAI 10 à 18  
POINTS DE VIE 10 à 16 SAN 40 à 60%

Compétences: Conduire Auto 50% Écouter 35% Esquiver 30 à 40% Psychologie 5 à 45% Premiers soins 30 à 50% TOC 25 à 50%

Armes: revolver cal 45 40% 1d10+2 Couteau 25 à 50% 1d4 Poings 50 à 70% Tête 10 à 40% Pieds 25 à 40%

### Gino et Frédérico Scagni et autres voyous du quartier des docks

Age: 20 (30/40 pour les docks, 15/18 pour les plus jeunes frappes)  
FOR 8/10/17 DEX 11 CON 13/15  
TAI 9/11/17

POINTS DE VIE 11 à 16 SAN 30/40%  
Compétences: Écouter 35% Esquiver 42% Psychologie 25% TOC 35%

Armes: Cran d'arrêt, rasoir et autres lames effilées 55 à 55% 1d4 Revolver de Gino 45% cal 32 1d8 Poings 50 à 30% Tête 10 à 45% Pied 25 à 50%

### Les membres de la confrérie de St Georges

Age 21/24  
FOR 14 DEX 16 CON 14  
TAI 12/14  
POINTS DE VIE 14 SAN 25

Compétences: Conduire Auto 35% Discrétion 60% Écouter 40% Psychologie 45% Se Cacher 35% TOC 45%

Armes: Pistolet cal 22 40% 1d6 Couteau 50% 1d4

Tous ces jeunes gens ne se rendent absolument pas compte de ce qu'ils font et seront muets comme des carpes si on les arrête.

## Révérend Jester J Menson

Fit des études scientifiques puis décréta qu'il avait la foi. Fanatique, fut rejeté par ses pairs. Déjà à moitié fou, fut remarqué par un personnage plus dangereux encore, Archibald Vincent, fondateur de la confrérie St Georges. Avant de quitter les Amériques, Archibald mit Menson à la tête de la secte et l'initia aux rites du Dragon. Il le prévint de l'arrivée par le Cleveland de l'un des trois Livres Secrets, qui vient d'être vendu aux enchères - le premier se trouve en Europe, le second aux mains de Menson. Bradley n'étant pas connu de ces sorciers, Menson a pour mission d'enquêter, corrompre ou détruire le propriétaire le l'objet.

Age 40  
FOR 15 DEX 14 CON 14 POU 17  
TAI 5 POINTS DE VIE 15

Compétences: Discrétion 60% Écouter 55% Psychologie 50% TOC 50%

Armes: Revolver Cal 45 60% 1d10+2 Couteau 50% 1d6

### Sort:

Main de Broie: le sorcier doit fixer du regard sa victime; si le pouvoir de celle-ci ne résiste pas à celle du sorcier, le personnage perd un point de vie par round approximativement 1d6 round après le regard meurtrier. La mort du sorcier stoppe le broiement de la trachée. Le sort coûte un point de Magie par victime.

L'Eau de Feu: l'alcool dans lequel on a dissout l'un des « oeufs » du Dragon provoque à son absorption un dérèglement du métabolisme. La victime perd, d'abord insensiblement, 1 point de vie par heure suivant l'ingestion, puis, arrivée à la moitié de son potentiel vital et à chaque nouvelle perte, court le risque d'une crise (échec d'un d20 sous la CON): vertiges, poussées de fièvre, ballonnements, apparitions de marbrures (petites hémorragies sous la peau), saignements de nez, d'oreille, de grains de beauté... et surtout une douleur qui va croissant, jusqu'à dépasser l'entendement dans l'étape ultime de la destruction de l'individu: en perdant son dernier point de vie, la température du personnage s'envole et l'être entier se déchire et explose. Le processus est irréversible et ne connaît aucun remède.

Ce scénario fut joué lors de la seconde session du 1er Forum des Jeux de Simulation le 14 Côte d'Azur le 2 juillet 1989.

