

Des Ombres sous la Mangrove



« Il faisait très lourd. Les arbres de la mangrove cachai en grande partie le ciel et la lumière du soleil, nous naviguions dans la pénombre ; et naviguer à contre courant était pénible. La mangrove me donnait la sensation d'un borbier infâme et visqueux où il est aussi difficile d'y entrer que d'en sortir. »

Sources et crédits

L'idée de départ m'est venu en regardant un épisode de l'émission télévisée *Seul Contre la Nature* qui déroulait en République Dominicaine. La photo de mangrove qui orne la couverture a été trouvé sur wikipedia, et est sous licence creative common : [image](#), Les cartes postales figurant sur les sites <http://www.pennymead.com/> et <http://www.coverstoryltd.com/> (aisément trouvables via un moteur de recherche) ont été la source d'inspiration pour les descriptions visuelles de Nassau, ainsi que les photos d'époques trouvées sur le sites <http://www.oldbahamas.com/>. Cette article sur la mangrove des Bahamas m'a également bien aidé dans mes recherches : <http://www.eoearth.org/view/article/150378/>

Avant propos

Des ombres sous la mangrove est un scénario conçu par Darkkeeper (darkkeeperthecultist@gmail.com) pour le concours de scénario permanent de Trouver Objet Caché (<http://www.tentacules.net/>). C'est un scénario d'**enquête** et d'**horreur**, à l'image du jeu pour lequel il a été conçu, Cthulhu (*Trail of Cthulhu*, la version française éditée par le 7ème Cercle). Ce scénario est adapté au système **Gumshoe** utilisé dans Cthulhu. Le temps de jeu est estimé à une longue séance de jeu (environ 4-5h) – voire deux séances de jeu.

Dans Cthulhu, deux modes de jeu sont proposés : le mode **puriste** qui propose une approche plus psychologique de l'horreur (typiquement ce qu'on appelle de l'horreur lovecraftienne), et le mode **pulp** qui se concentre sur la lutte physique des héros contre le mythe. Le scénario se situe entre les deux optiques, mais voici les modifications à faire si vous souhaitez jouer dans l'une et l'autre optique :

En mode puriste, l'ambiance et l'horreur du scénario doivent s'emparer des joueurs. Ces derniers ne devraient que rarement voir les Tcho-Tcho, et ne jamais avoir de contact avec eux. La scène du rêve convient très bien pour une approche puriste. La scène de l'intimidation peut quant-à elle être évitée, notamment si vos joueurs ont le sang chaud.

En mode pulp, les joueurs voudront de l'action. Donnez leur l'occasion de s'armer (il est facile de trouver une armurerie à Nassau et apporter des armes des États-Unis n'est pas un problème), il en auront besoin. N'hésitez pas à harceler les PJ avec les Tcho-Tcho, et dès qu'ils veulent voir le capitaine Dempsey, ne vous embêtez pas avec le passé de Nelson et amenez les directement au capitaine. La scène de l'intimidation convient très bien à cette approche, la scène du rêve quant-à elle peut être évitée.

L'Horrible Vérité (ce qui s'est réellement passé, à ne pas révéler aux joueurs) :

Par le plus malheureux des hasards un navire marchand a découvert un village Tcho-Tcho dans la mangrove des côtes de république Dominicaine, et mis au jour le culte de Cthulhu en découvrant une effigie de ce dernier. Le temps d'arriver à Nassau, les explorateurs du village sont décédés, mais une statuette récupérée dans le village a été envoyée à Douglas Servan, un ethnologue habitant Nassau. Les Tcho-Tcho ont toutefois un allié de taille à Nassau : le capitaine Dempsey. Son bras droit, Horace Nelson "le marin fou" a assisté au débarquement du navire et a tout compris à la vue des cadavres. Il a prévenu le capitaine Dempsey de l'existence du paquet et de son destinataire. Douglas Servan mourra quelques heures plus tard, après avoir envoyé un courrier aux investigateurs. Le capitaine a obtenu l'adresse de l'ethnologue et a envoyé Jalio, un homme dans la misère, récupérer le fameux paquet. Jalio a quant-à lui pris peur et décider de cacher le contenu du paquet (une statuette de Cthulhu) malgré les demandes répétés d'Horace et des marins du capitaine. Il en mourra des mains d'Horace.

Ossature :

La structure du scénario est constituée de quatre scènes principales.

Entrevue avec l'inspecteur Finnley : l'inspecteur explique la mort de Douglas Servan, et les autorise à "jeter un coup d'œil", afin de découvrir ce qui réellement arrivé à Douglas. Toutefois il prévient qu'il ne compte pas rouvrir le dossier.

Découverte du carnet du capitaine Lonetown : Les investigateurs découvre que le propriétaire de la boutique d'antiquités marines a récupéré ce carnet, et en découvre le contenu ainsi que les circonstances de la découverte du paquets, ainsi qu'un récit des "ombres sous la mangrove".

Découverte du contenu du paquet : Les investigateurs découvre dans la cabane de Jalio le contenu du paquet – une effigie en bois de Cthulhu – et une preuve de la sauvagerie dont peuvent faire preuve ses adorateurs. Il est à noter que cette scène et la précédente sont réversible.

Confrontation avec Horace Nelson, puis le capitaine Dempsey : Les investigateurs découvrent l'instigateur du meurtre et ses projets, et comprennent également que les Tcho-Tcho sont loin d'être les seuls adorateurs de Cthulhu.

Prologue

Au moins un des investigateurs devra connaître Douglas Servan. Il pourra être un collègue de Douglas et avoir une profession académique (Archéologue, Professeur, ou Scientifique par exemple), ou être une personne éclairée qui pourrait faire partie de ses amis (Ecclésiastique, Écrivain, Artiste ou encore Dilettante entre autre), ou au mieux être un ami enquêteur de nature (Journaliste, Détective privé ou Inspecteur de Police?). Cet investigateur a reçu la courte missive (fournie en annexe), et a convié les autres investigateurs à se joindre à lui pour un voyage à Nassau. Il est fait mention dans cette lettre du décès mystérieux d'un ami naturaliste de Douglas, Kenneth Howard, et d'un paquet au contenu intrigant envoyé par ce dernier avant sa mort. Partez du postulat que les investigateurs accepteront, peut-être à contre-cœur (les joueurs devraient se servir de leur motivation pour savoir pourquoi ils vont aider Douglas Servan). La lettre est arrivé le 30 mars.

Le voyage jusqu'à Nassau prendra une semaine, et les investigateurs débarqueront sur le quai St George le 7 avril 1931. Il est un peu plus de 10h. S'ils se mettent en quête d'un hôtel on leur conseillera l'hôtel Charlotte dans la rue George. S'ils préfèrent se rendre au domicile de Douglas (ce qu'ils feront très probablement après l'arrêt à l'hôtel), ils le trouveront clos avec une inscription sur la porte : "*Pour tout renseignement concernant M. Servan s'adresser à l'inspecteur Finnley au poste de police de Nassau.*"

En arrivant au poste de police de Nassau, le constable à l'accueil dirige les investigateurs vers un bureau dont la porte porte une pancarte "*Inspecteur Seamus Finnley*". Un "Entrez" prononcé calmement répond aux frappings du constable sur la porte, et ce dernier se retire après avoir introduit les investigateurs. L'inspecteur Finnley est assis derrière son bureau, bien rangé malgré une certaine quantité de papier dessus. Derrière lui se dresse une petite armoire et un portrait de George V – actuel roi d'Angleterre – et devant lui deux chaises sont à disposition des investigateurs. Après s'être présenté et avoir proposé ses services, Finnley écoute attentivement les investigateurs et lit la lettre de Douglas si les investigateurs lui présente. Finnley leur apprend la mort de Douglas Servan et leur présente ses condoléances sur un ton tout à fait neutre. M. Servan a été retrouvé mort dans son domicile le 23 mars dernier, sans raison apparente. Le médecin légiste a conclu à une crise cardiaque, et l'enquête a été classée. D'un naturel bon, l'inspecteur leur donne l'autorisation d'aller jeter un œil au domicile de Douglas et sont libre d'enquêter sur sa mort tant qu'ils "ne provoquent pas trop de remous". Toutefois, il prévient explicitement qu'il ne compte pas rouvrir le dossier, ni leur apporter une quelconque aide (avec **flatterie** ou **jargon policier**, Finnley laissera entendre que le corps a été retrouvé dans le salon). Les investigateurs sont ensuite reconduit à l'entrée du commissariat par le constable et se retrouve à l'extérieur, sous le soleil brûlant des Caraïbes.

Quelques descriptions en bref

L'hôtel Charlotte : il s'agit un bâtiment en pierre dont on ne voit façade de rue avec une devanture en lettre noir sur fond blanc. L'intérieur est sobre et confortable, à l'image des fauteuils en cuir noir présent dans l'accueil de l'hôtel, ou du comptoir de l'accueil en acajou. La nuit coûte une livre. Le réceptionniste est blanc mais le service d'hôtel est composé de natifs antillais.

Le domicile de Douglas Servan : situé au fond du quartier nord, sur les hauteurs des collines et près des quartiers sud, il s'agit d'une élégante maison en bois peint en jaune éclairci par le temps, avec des volets peints en bleu. Le jardin devant la maison est élégant mais mal entretenu, et la grille qui entoure la propriété présente des motifs et des traces de rouille. L'intérieur est décrit dans la scène suivante.

Le commissariat : un bâtiment en pierre beige sobre et administratifs. À l'intérieur, l'accueil est sans frivolité, à l'image du sérieux de la fonction du bâtiment et de ses occupants. Les discussions d'un bureau à l'autre, les sonneries de téléphone et les bruits saccadés des machines à écrire forment un bruit de fond continue.

La maison de Douglas Servan

À leur retour au domicile de Douglas, les investigateurs trouvent la maison dans le même état que lors de leur précédente visite. Une légère brise se fait sentir, ainsi que les odeurs de différentes fleurs du jardin. La porte d'entrée s'ouvre en grinçant légèrement, débouchant sur un étroit corridor avec un escalier. Les

investigateurs peuvent rapidement faire le tour de la maison, qui comporte une salle à manger avec une partie salon, une cuisine, des toilettes ; et à l'étage une chambre, une salle de bain et un bureau. Parmi ces pièces, seules le salon et le bureau sont intéressantes à visiter.

- Le salon : la pièce comporte une table à moitié rempli de bibelots et trois chaises dans un coin, 2 fauteuils usés, une commode en ébène, une table basse ronde, une bibliothèque et une cheminée d'agrément. Des photos de toutes origines sont accrochés sur les murs montrant des autochtones de différents horizons avec ou sans Douglas. Une maquette de bateau trône sur la commode, des vitrines contiennent des souvenirs de régions lointaines, les feuilles des plantes en pots qui poussent devant les fenêtre obscurcissent la pièce et le plafond est peint d'un motif de feuillage qui dans lequel on a l'impression de pouvoir avancer à l'infini lorsque l'on plonge son regard dedans. L'ensemble est très dense, presque étouffant. Des odeurs de fleurs planent dans l'air.
 - (Indice discret) Un journal est en évidence sur la table basse. Dans la rubrique nécrologique, le nom de Kenneth Howard est entouré plusieurs fois au crayon. Le nom porte la mention *Décédé en mer*, comme les noms du capitaine Robin Drake Lonetown, et les marins Meryl Dexter et John Anselme juste en dessous.
 - De nombreuses empreintes de pas jonchent le sol. **Anthropologie** ou **Recueil d'indices** permet d'identifier parmi les empreintes certaines qui sont faites par des pieds nus de petite taille, dont le droit est dépourvu de petit orteil. La dépense d'un point en **Géologie** permet d'identifier dans la poussières du sol des grains de sable fins. Si les investigateurs se renseignent sur ce sable, ils découvriront qu'il provient des plages au sud de l'île. Si les investigateurs suivent les empreintes, elles mèneront à l'étage, au bureau.
 - Dans un des pots de fleur, avec **Biologie** ou **Connaissance de la nature** l'on aperçoit un petit élément pointu planté dans une tige de la plante qui ne fait pas partie de cette dernière. La dépense d'un point dans l'une des deux compétences détermine que l'élément est d'origine animale, probablement une sorte de dard, et qu'il est planté ici depuis plusieurs jours. La dépense de deux points en **Biologie** par un investigateur qui a 4 ou plus dans la compétence ou la consultation d'un biologiste local apprendra qu'il s'agit d'une extrémité de crochet de scolopendre, qui habitent dans la mangrove.
 - Parmi les photographie affiché sur le mur, **Photographie** ou **Recueil d'indices** attire le regard sur l'une d'elle, daté du 20 mars 1931. Elle montre Douglas Servan en compagnie d'un antillais plus petit et frêle que lui. Les deux sont debout côte à côte devant un bar dont la devanture indique "Palma". La dépense d'un point en **Photographie** met en évidence un détail de la photo : l'antillais, qui est pied nu, n'a pas de petit orteil au pied droit.
- Le bureau : sous la charpente, la pièce est malgré tout assez spacieuse pour un bureau. La pièce comporte un fauteuil et un bureau style époque victorienne, un secrétaire débordant de papperasse, un chevalet replié à côté d'une étagère pleine de livres et de revues, et des cartes géographiques de toutes les régions du monde punaisées sur les murs verticaux, elles même recouvertes de photos et de notes. Deux fenêtres offre une belle vue sur le côté sud de la ville et sur la mer. Un paysage est peint sur le plafond en pente de la pièce représentant une mer turquoise avec une barque en premier plan et le rivage verdoyant d'un littoral en arrière plan.
 - (Indice discret) L'une des fenêtres présente des marques évidentes d'effraction : le cadre bois de la fenêtre est cassé à la jonction des deux volets et le fermoir du volet ne fonctionne plus. En regardant par la fenêtre, une gouttière juste à côté constitue un moyen rapide et facile de rejoindre le sol.
 - L'examen des papiers du secrétaire avec **Bibliothèque** ou **Comptabilité** permet de trouver une courte missive provenant d'un certain Johnson Bloodthroyd. Celle-ci décline une demande formulée par Douglas pour visiter la *Naiad*, précisant que le navire est reparti. La dépense d'un point en **Connaissance de la rue** ou **Bureaucratie** permet de savoir (par exemple en ayant entendu au détour d'une conversation) que Johnson Bloodthroyd dirige la capitainerie. Les investigateurs pourront également se renseigner une fois sorti de la maison.
 - En examinant la peinture du plafond avec **Arts** ou **Recueil d'indices**, on s'aperçoit que de toutes petites marques noires qui semblent se fondre dans la végétation de la peinture ont été dessinées

avec un petit morceau de charbon ou de la craie grasse. De par leur taille, elles ne représentent pas grand chose, mais leur ajout est bien plus récent que la peinture du mur. Une dépense d'un point en **Arts** permet de savoir que c'est du charbon qui a été utilisé. L'investigateur qui connaît le mieux Douglas sait que ce dernier utilise des craies grasse pour faire des croquis et non du charbon.

Scène Optionnelle : l'intimidation d'Horace Nelson

Si vous trouvez que vos investigateurs ont été trop rapide ou se sentent trop chez eux, un individu les attend au milieu de la courte allée qui mène à la rue lorsqu'ils sortent de la maison de Douglas Servan. Sans dire un mot, Horace Nelson (sans révéler son identité) s'approche de l'investigateur qui semble mener le groupe jusqu'à ce que les deux visages soit à quelques centimètres l'un de l'autre, faisant au passage sentir à l'investigateur son haleine chargée d'alcool. Après avoir "sondé" les yeux de l'investigateur quelques secondes, d'une voix grave et lourde : "*Remuer les sables mouvants, c'est le meilleur moyen de finir dedans. Fichez le camp d'ici et oubliez cette histoire*". Quelque soit la réponse qu'on lui donne, il se détourne des investigateurs, crache par terre, et s'éloigne en sortant une flasque de la poche arrière de son pantalon pour en boire le contenu.

À partir d'ici, deux pistes s'offrent aux investigateurs : soit ils suivent la piste de Johnson Bloodthroyd qui va les mener à la découverte du journal de bord de Robin Drake Lonetown, soit ils suivent la piste du Palma, qui va les mener à la découverte du fameux paquet. Le premier cas est décrit dans la scène suivante, le second cas est décrit dans la scène d'après. Dans les deux scènes, il est indiqué comment préserver adapter la scène selon le chemin choisi par vos joueurs. Il se peut également suite à la scène optionnelle que vos joueurs s'intéressent à Horace Nelson, ils seront alors redirigé vers le Palma.

Le Quai St-George et la boutique d'antiquité marine

Les investigateurs retournent donc au Quai St-George. Il s'agit en fait d'un mini port avec plusieurs quai qui avance sur la mer. De nombreux bateaux de plaisance d'un certain standing y sont amarrés entre des bateaux de croisière bien plus imposants. Des voitures circulent et sont garé à même le quai. La vie sur le quai est rythmé par les sirènes des navires, des cri des mouettes, ainsi que les vrombissements des moteurs des bateaux et des voitures. De grands hangars à bateau font face à la mer, et derrière ceux-ci se dresse les premiers bâtiments de la ville : hôtels, boutiques, et habitats. Sur le quai de nombreuses personnes flânent, mais des marins s'activent auprès

des bateaux de commerces et de croisières. Les investigateurs voudront sans doute faire un tour à la capitainerie, pour faire la lumière sur la note qu'à reçu Douglas Servan. Toutefois, il se peut également qu'ils souhaitent explorer un peu le quai St-George. Dans tous les cas, voici ce qu'ils peuvent y découvrir :

- Si les investigateurs monte dans la capitainerie, après avoir passé un gardien qui ira les annoncer, ils y trouveront Johnson Bloodthroyd entrain de s'affairer à la logistique portuaire. Ils griffonne sur de la paperasse, scrute le port avec ses jumelles, communique régulièrement via une radio (même au milieu d'une conversation).
 - Face aux questions des investigateurs, il répond brièvement que le nom du bateau que voulait visiter Douglas Servan était bien la *Naiad*, un navire marchand. Il ajoute que ce navire à la coque de couleur cyan est arrivé le 18 mars dernier et reparti deux jours plus tard après la déclaration de quatre décès en mer. Si les investigateurs lui ressortent d'une façon ou d'une autre les noms de Robin Drake Lonetown et Kenneth Howard, il reconnaît les noms.
 - Avec **Bureaucratie**, Johnson présente son second qui était présent sur le Quai les journées où la

Une description en bref : La capitainerie

Petite pièce perchée au sommet d'un bâtiment plus haut que les autres, on y accède par un escalier assez serrée. Les murs sont ouvert par de larges fenêtres qui offrent une vue imprenable sur le port et les environs, à l'exception du mur sud, qui sert de support à une carte marine détaillé de l'île de Nassau et ses environs. Dans la pièce, des tables avec des instruments de mesure et de communications sont adossés aux murs et au centre, une grande table débordante de paperasse se dresse.

Naiad était amarré au quai. Ils peuvent ainsi apprendre qu'une vente des biens du capitaine décédé a été organisée.

- L'usage de **Psychologie** révèle qu'un détail semble échapper à Johnson Bloodthroyd et que la concentration que lui demande son travail l'empêche de s'en souvenir. Si les investigateurs parviennent à lui permettre de réfléchir posément à ce détail (par exemple en lui demandant pendant une pause), Johnson apprend aux investigateurs que le capitaine Dempsey avait formulé la même demande (alternativement, une dépense d'un point en **Psychologie** permet de voir la main de Johnson revenir sur le même papier : la demande du capitaine Dempsey).
- Si les investigateurs parcourent le quai St-George, ils y feront d'étonnantes découvertes :
 - Avec **Histoire orale**, les investigateurs trouveront un vieux loup de mer. Ce dernier se souviendra de la *Naiad* (« Ah, le navire à la coque peinte en cyan! »), et apprendra aux investigateurs – s'ils ne le savent pas déjà – qu'une vente aux enchères a été organisée. Il ajoutera que William Hoover était très satisfait de récupérer le carnet de bord du capitaine. Si les investigateurs lui demandent qui est William Hoover, le vieux loup de mer leur indiquera une boutique d'antiquités marine plus loin sur le port. Une dépense d'un point en **Histoire orale** permet au vieil homme de se souvenir qu'un capitaine à la barbe épaisse est arrivé après la vente et fut visiblement contrarié de ne pas avoir le journal de bord, achetant au passage toutes les autres affaires du capitaine (les investigateurs peuvent avoir confirmation du fait qu'il s'agissait bien de Dempsey auprès de la capitainerie).
 - Avec **Connaissance de la rue**, les investigateurs verront qu'un individu les surveille. Si les investigateurs vont vers lui, l'homme essaiera de s'enfuir (test d'**Athlétisme**, difficulté 5). Si les investigateurs le rattrape et tentent de l'interroger, l'homme poussera un bref cri de surprise, puis plaquera sa main droite sur sa nuque, comme atteint par un projectile. Il présentera des vomissements incontrôlable une ou deux minutes plus tard. Il aura le temps de bafouiller "*Engagée par le... par des ... dans la ... mangrove.*". Les membres de l'autorité portuaire accourent et le prendront en charge. Après que l'homme est ai été emmené à l'hôpital ou s'il est parvenu à fuir les investigateurs, ces derniers trouveront par terre un prospectus de publicité pour le Palma.
- Les investigateurs se dirigeront probablement vers la boutique d'antiquité marine. Il s'agit d'une boutique assez petite, coincée entre une librairie et un pub. La vitrine, comme l'intérieur de la boutique, est remplie de toutes sortes d'objets : livre, maquettes de bateau de toutes tailles, bijoux et pendentifs sur le thème de la mer, peinture de paysage marin, lunettes, gravures sur bois, boussoles, filets de pêche tressée ou non qui ornent le plafond. L'intérieur de la boutique est aussi remplie qu'une boutique d'antiquaire, seul son propriétaire – William Hoover – semble s'y déplacer avec aisance. Celui-ci accueille d'ailleurs les investigateurs avec un sourire tranquille après s'être extrait d'une passionnante lecture, et leur demande s'il peut les aider.
 - Si les investigateurs parlent du carnet de bord du capitaine Lonetown à William, celui-ci admet en avoir fait l'acquisition mais refusera de le montrer. Avec **Négociation** ou **Réconfort**, il finit par accepter que les investigateurs le consultent sur place, mais sera mal à l'aise quand les investigateurs le feront, en jetant notamment des regards fréquents sur l'entrée de sa boutique. Si les investigateurs lui demande le pourquoi de son inquiétude, William leur répondra qu'il ne souhaite pas montrer ce carnet de bord trop ouvertement car il sait que le capitaine Dempsey le convoite et que ce dernier est prêt à tout pour l'obtenir.
 - Indice discret) **si les investigateurs ne sont pas passé par le Palma** : On peut remarquer une pile de prospectus publicitaire pour le Palma à côté de l'entrée, sur une petite table ronde en bois.

Description : le carnet de bord

Ce carnet, au nom de Robin Drake Lonetown relate au fil de ses pages les escales où la *Naiad*, le bateau du capitaine, s'est arrêté ; mais également différents faits et observations survenus en mer. Les notes sont souvent courtes, se contentant d'une date et d'un petit paragraphe narratifs. Les deux dernières pages sont toutefois plus singulières. L'écriture est moins sûre et le texte plus long. Les deux dernières pages sont données en annexe.

Connaissance de la rue permet de savoir que le Palma est un bar à côté des ports dans le sud de l'île qui n'a pas les moyens de se payer des prospectus. Si les investigateur interroge William Hoover, celui-ci leur apprendra que le Palma est tenu par sa fille et que c'est un service qu'il lui rend.

- Avec **Arts**, une pièce de bois gravé attire l'œil d'un investigateur. Il s'agit d'une planche de bois de 20*50 de couleur ébène, et sur l'une de ses faces est couverte de gravures de poissons et d'autres animaux marin, massées les unes sur les autres. Si on questionne William Hoover sur cette pièce, il répondra que c'est une création d'Horace Nelson. En regardant la signature, on s'aperçoit que l'œuvre a été gravé au format portrait ; pourtant elle est exposé en format paysage. En orientant le tableau dans le bon sens, l'ensemble forme une silhouette qui a quelque chose d'intrigant : une sorte de visage sans bouche ni nez se dégage de la gravure, et ses deux yeux menaçant semble contempler l'investigateur qui regarde la gravure, lui faisant perdre 1 point d'Équilibre mental. **Si les investigateurs ont déjà trouvé le paquet**, l'œuvre ainsi redécouverte présente des ressemblances avec la statuette de Cthulhu.

Arrivé à ce stade, les investigateurs souhaiteront certainement à découvrir le fameux paquet. Si le paquet a déjà été découvert, ils auront certainement pas mal de questions à poser auprès d'un certain capitaine Dempsey. Sinon, une visite au Palma pourrait répondre à pas mal de leurs questions.

Le Palma et le 26 rue St-Johns

Quand les investigateurs arrivent dans les ports au sud, ils repèrent sans difficulté le Palma. Situé à l'extrémité ouest des ports au sud, c'est un bâtiment en bois dont la structure classique contraste avec la décoration exotique. De larges fenêtres offre une vue presque panoramique sur la mer turquoise des Caraïbes, et sur les murs sont accrochés moult cartes postales, affiche publicitaire pour des marques de rhum, petits tableaux de paysage parfois peint directement sur les cloisons en bois, notamment au plafond. Des tables rondes remplissent la salle et une partie de l'extérieur du bâtiment. La majorité de la clientèle est noire de peau, bien que l'on puisse voir quelques blancs dans la salle. Il fait très chaud. Les investigateurs sont chaleureusement accueillie par Lydie Hoover et son éclatant sourire.

- Les investigateurs vont sans doute poser des questions à Lydie au sujet de Jasio. Elle leur répondra qu'elle ne l'a pas vue depuis hier. Après quelques instants de réflexions, elle ajoutera qu'il avait des ennuis avec Horace Nelson. En achetant une consommation (ou avec **Réconfort** ou **Flatterie**), Lydie se souviendra avec incertitude que Jasio habitait un squat dans la rue St-John. Si les investigateurs essaient de savoir si elle ment (par exemple avec **Psychologie**), ils décerneront une inquiétude certaine pour Jasio derrière son allure décontractée.
- Avec **Arts** (ou **Histoire de l'art**), on peut remarquer des animaux marins gravés sur une table. Si les investigateurs sont déjà passé par la boutique d'antiquité marine, ils remarqueront que le style est le même que celui de la pièce de bois gravé. S'ils interrogent Lydie à ce sujet, elle répondra que c'est bien l'œuvre de Horace Nelson, et que derrière son caractère lunatique et introverti, il a bon fond malgré son alcoolisme.
- Avec **Histoire orale**, les investigateurs pourront entendre des discussions inquiétante de la part d'habitants du quartier ("*Je ne fous plus les pieds là bas!*") attablé au Palma. En engageant la conversation avec eux, ils apprendront que des habitants ont disparus, et que des bruits de tambour se font parfois entendre du côté de la rue St-John. La dépense d'un point dans la même compétence révélera des soupçons portés sur Horace Nelson ("*Je ne fais pas confiance au marin fou, il en sait plus qu'il n'en dit*"). Si les habitants sont interrogés au sujet de Jasio, les investigateurs apprendront qu'il habite au 26.
- Avec **Connaissance de la rue**, les investigateurs remarqueront à travers la fenêtre la tête d'un marin – noir de peau – attablé à l'extérieur qui les regarde d'un mauvais œil. Le temps de sortir pour trouver ce marin, il a disparu. Si les investigateurs questionnent Lydie, elle leur répondra qu'elle ne sait pas grand chose à son sujet, hormis qu'il travaille pour le capitaine Dempsey. Tout comme Horace, ajoute-t-elle d'un ton songeur.
- **Si les investigateurs n'ont pas trouvé le journal de bord** : (indice discret) un petit cadre contenant

une photo est posé sur le comptoir. Elle représente Lydie avec un homme plus âgé devant une boutique. Si les investigateurs interroge Lydie au sujet de la photo, elle leur répondra que c'est une photo avec son père qui tient une boutique d'antiquités marines à proximité du quai St-George.

"Rue" est un grand qualificatif pour la rue St-John, il s'agit plus d'un chemin de terre sèche qui réunit maisons rafistolées et cabane, clairsemées au milieu d'une végétation luxuriante. La rue descend vers la côte sud, et se perd dans la végétation avant d'atteindre la mer. Une ambiance lourde semble peser sur les lieux. Quelques rares passants se font voir, le pas lent et le visage fermé malgré le beau temps. Si les investigateurs les questionnent au sujet de Jalio, l'un d'eux leur montrera le 26 avant de disparaître rapidement. Une cabane se dresse devant les investigateurs, qui y entre sans difficultés.

- (indice discret) Le corps de Jalio est étendue sur le sol, dans un coin de la pièce. Il est couvert de plaies plus ou moins profonde sur tout le corps, a des doigts et un œil arrachés , et présente de multiples contusions. **Expertise légale** révélera qu'il a été drogué avant d'être mutilé. La paille autour de lui est tâchée de sang. Jalio est mort à plat ventre, la main droite tendue vers un coin de la cabane (ce spectacle abominable fera perdre quelques points d'équilibre mental).
- **Architecture** révèle des planches amovibles dans une cloison. Une fois retirée, ces dernières révèlent un placard secret qui contient une bouteille à moitié remplie de pièces de monnaie , une pelle qui a apparemment récemment servie, et un mot griffonné sur un morceau de papier (fourni en annexe).
- Un examen approfondi des cendres du feux de camp avec **Recueil d'indice** révélera de la ficelle et du carton, aisément identifiable comme ceux qu'utilisent les services postaux.
- **Connaissance de la nature** ou **Géologie** permet de discerner l'odeur de la terre fraîchement retournée. Cette odeur provient du coin de la cabane "indiqué" par Jalio. En regardant sous la paille recouvrant le sol, la terre a bel et bien été retournée.

En creusant avec la pelle, les investigateurs déterrent un paquet en papier kraft qui contient une statuette en bois sombre (il s'agit d'une statuette de Cthulhu, une description en est faite ci dessous pour la présenter).

Description en bref : la cabane de Jalio

L'endroit désigné devait être une jolie maisonnette dont il ne reste que le rez de chaussé aménagé en cabane. La peinture de l'ancienne bâtisse a presque complètement disparu et un toit de fortune a été fait avec des tôles et des feuilles de palmiers. On y entre sans difficulté. L'intérieur – composé d'une unique pièce – et les meubles (une armoire, une table, une chaise, et un lit) sont vétustes, de la paille recouvre le sol sauf à proximité des cendres refroidies d'un feu de camp et une lampe à huile constitue le seul éclairage possible. Les murs sont recouvert de d'homme bâtonnet dessiné au charbon de bois entrain de se livrer à diverses activités, l'humidité de l'endroit est palpable et une affreuse odeur règne ici.

Description : la statuette en bois sombre

Cette statuette est faite d'un bois assez sombre, peut-être de l'ébène. Elle mesure une vingtaine de centimètres de haut, pour environ 5 de large. Elle représente une être humanoïde, dont la position rappelle celle d'un être humain accroupis, les avant bras sur les cuisses, la tête penchée en avant. Cette dernière, allongée, comporte plusieurs orifices rond qui semble être des yeux et un trou situé à l'avant et en bas de la tête. De ce trou partent vers le bas plusieurs tresses grossières faites de ficelles et d'herbes végétales. Ces tresses, rugueuses et tortueuses, semblent être le prolongement de la tête et donne à cette dernière une allure de céphalopode. Deux solides morceaux d'écorces de palmier, fixés au dos de la statuette et sur le socle, entourent presque entièrement la statuette bien que leur découpe ne la cache nullement. Avec leur forme et leur allure, on peut les voir comme les ailes de l'être sculpté. Les autres membres de l'être sont long, décharnés, et couvert d'inscriptions et de tâches sombres. Le socle est une pièce du même bois que le corps de la statuette, il est ornée de trait ondulé représentant les vagues de l'océan dans lesquelles on peut voir d'innombrable silhouettes se débattre dans ces eaux agités. L'ensemble laisse une dérangement impression, le côté grotesque et disgracieux de cette statue contraste avec l'étonnante cohérence et créé un malaise chez celui qui la contemple.

Scène optionnelle : l'affrontement contre les Tcho-Tcho

Sur un test réussi en **Sixième Sens** (difficulté 4), un investigateur pourra entendre un léger rythme de tambour. S'ils sortent dans la rue, elle est déserte. Puis une fléchette siffle en passant dans la pièce, sans toucher personne. Elle provient de la fenêtre au fond de la cabane. Si un investigateur essaie de regarder à travers, il verra plusieurs silhouettes sombres au milieu d'une épaisse végétation luxuriante, puis une fléchette lui frôlera la tête. Des fléchettes viendront bientôt de toutes les directions autour de la cabane. Les Tcho-Tcho fuiront si on leur oppose une résistance trop vigoureuse (notamment si un investigateur en touche un avec une arme à feu), et un test de **Fuite** (difficulté 6) sera nécessaire pour parvenir à leur échapper sans prendre de dégât. Impossible de retrouver qui que ce soit au milieu d'une végétation aussi dense.

Une fois sortie de la rue St-John, les investigateurs voudront sans doute aller au quai St-George. S'ils y sont déjà passés, le ciel est teinté de lueur orangée. Le soleil se couche sur la mer turquoise des Caraïbes, et l'activité de Nassau diminue lentement à mesure que les bars se remplissent. Si vos investigateurs veulent voir le capitaine Dempsey ou Horace Nelson dès ce soir, ils apprendront que personne ne sait réellement où ils sont ("*probablement dans l'un des innombrables tripots au sud de l'île entraînant d'effacer de mauvais souvenirs*"). De plus, les ports au sud de l'île n'ont pas une organisation aussi rigoureuse qu'au nord et dans l'obscurité, nul ne saura dire où le navire du capitaine se trouve. Peut-être est-il plus sage de passer une nuit paisible à l'hôtel Charlotte et de reprendre l'enquête demain...

Scène optionnelle : un cauchemar dans la mangrove

Un des investigateurs (à la discrétion du gardien) se réveille au milieu de la mangrove, il repose sur un amas de branches courbes. Il a de l'eau jusqu'au cou. Il fait nuit, et très chaud. Des bourdonnements de moustiques et les bruits des remous de la mer agitée se font entendre en continu. A quelques dizaines de mètres de lui, les courants violents de la mer se heurtent aux premiers massifs de la mangrove. Au bout de quelques secondes, l'investigateur commence à distinguer des roulements de tambours. Ils proviennent de l'intérieur des terres, là où la mangrove se fait plus épaisse. En regardant dans cette direction, il voit des lumières dans la végétation dense. L'investigateur parvient à s'approcher assez près pour voir ce qui se passe, mais impossible de se rapprocher davantage. Le déplacement fut pénible et incertain, la peur de sentir le sol se dérober sous ses pieds est omniprésente. Un spectacle grotesque s'offre à lui : au milieu d'une sorte de clairière dans la mangrove, une foule de pygmées chantent et effectuent des danses grotesques. Tous présentent des visages déformés, aux traits étirés et malsains. Ils entourent un petit autel en bois, sur lequel trône la statuette que l'investigateur et son groupe ont trouvée plus tôt dans la journée, au milieu d'offrandes composées de fruits et de membres humains. À ce moment l'investigateur remarque que des corps humains sont accrochés sur les arbres, autour du camp. Un grondement de tonnerre se fait entendre du large. De sa position, si l'investigateur se retourne, il peut voir la mer déchaînée et les nuages noirs qui couvrent l'horizon. Des flûtes au son strident se joignent aux tambours tandis que d'autres grondements de tonnerre se font entendre. À intervalle régulier, tous les pygmées s'arrêtent net pour crier à l'unisson le même mot : "Cthulhu!". L'investigateur sent ses jambes le lâcher et doit se rattraper à la végétation à portée de main pour ne pas finir entièrement dans l'eau. Les grondements de tonnerre deviennent des coups de tonnerre à mesure que le rythme des tambours et des flûtes s'accroissent, puis dans un ultime regard vers la mer, l'investigateur croit voir une énorme silhouette se dessiner à l'horizon, entre les nuages... puis il se réveille soudainement dans sa chambre d'hôtel, en nage dans son lit.

Le passé d'Horace Nelson

Le lendemain matin, après un confortable petit déjeuner les investigateurs se remettent en route, probablement déterminés à poser quelques questions au capitaine Dempsey. En se renseignant (avec **Histoire orale** ou **Connaissance de la rue**), les investigateurs apprendront que le Capitaine Dempsey n'est pas un homme sociable, et que ses marins sont muets comme des tombes et qu'ils n'apprécient pas les personnes curieuses. Son navire peut leur être désigné, toutefois aucun moyen de monter à bord semble possible. Toutefois quelqu'un (Lydie par exemple) peut leur rappeler que Nelson travaille avec Dempsey. Les investigateurs se feront facilement aiguiller vers une cabane dans laquelle sommeille encore Horace Nelson,

tout habillé et se remettant d'une ivresse. Réveillé par l'arrivée des investigateurs, il jette vers eux un regard vide de toute agressivité. Assis sur son lit, il se met à parler calmement, le regard perdu dans le vide.

« Vous ne devriez pas vous entêter à remuer ainsi la poussière, vos découvertes risquent d'être bien pire que vos attentes... Et je sais de quoi je parle. Autant que vous le sachiez aussi. J'ai grandi dans les sous bois et bayous de Louisiane, au milieu d'une communauté rongée par la pauvreté et la peur des blancs. Dans un contexte pareil le culte de Cthulhu s'était implanté sans

difficulté et il fit partie intégrante de ma jeunesse. Certains d'entre nous entendaient son appel, les autres suivaient. Les années passèrent, et les choses dégénéraient. Nous étions devenu fou, nous enlevions des innocents, nous commîmes des meurtres et des mutilations durant des cérémonies au nom de Cthulhu. Tout s'arrêta brusquement en 1908, j'avais une vingtaine d'années. La police fit irruption durant l'une de nos cérémonies. Nous aurions jamais pensé qu'ils s'aventureraient aussi loin dans le bayou pour nous arrêter. Certains de mes amis moururent cette nuit, d'autres croupissent désormais en prison. Je fut longuement interrogé par un inspecteur – je crois qu'il s'appelait Legrasse – puis relâché faute de preuve m'incriminant, mais l'intervention de la police eut l'effet d'une douche froide sur moi. J'ai pris conscience des atrocités que j'ai commises et je me suis fait la promesse de ne jamais retomber dans d'aussi sinistres travers. Mais j'entends toujours l'appel de Cthulhu, ses paroles n'ont jamais cessé! Pour mon malheur, j'ai un jour croisé la route du capitaine Dempsey, dévoué corps et âme au Grand Ancien. Qu'il aille en enfer! Je pensais le suivre pour contrecarrer ses plans, mais au final je n'ai fait que les servir. J'ai vu en sa compagnie parmi les pires horreurs qui m'aient été données de voir, les Tcho-Tcho... Peu importe maintenant. Avant-hier j'ai rompu ma promesse, son appel était trop fort, je n'ai pas pu résister. Pauvre Jalio, il ne méritait pas ça... Si vous voulez toujours parler à Dempsey, il va charger une cargaison d'alcool à bord de son bateau ce soir. Ses marins sont myopes comme des taupes, vous pourrez facilement les éviter en passant par la passerelle avant. Le capitaine sera dans sa cabine. Maintenant partez d'ici. »

Après ce long monologue, Horace Nelson tombe dans un mutisme et ne répond à aucune question. Quand les investigateurs s'éloignent de la cahute, ils entendent un coup de feu. S'ils y retournent, ils constateront qu'Horace Nelson a mis fin à ses jours.

Le capitaine Dempsey

Laissez la journée à vos investigateurs pour se préparer. Le soir même, comme indiqué par Horace Nelson, les marins du capitaine Dempsey chargent des tonneaux et des caisses à bord par la passerelle arrière. Hormis l'accès qu'utilisent les marins, le reste du navire est plongé dans l'obscurité. Monter à bord du navire se fait facilement (un test de **Discrétion** difficulté 2). Le cabinet du capitaine est le seul hublot allumé. La porte de la cabine n'est pas verrouillée.

Le capitaine Dempsey est debout derrière son bureau, examinant des papiers. Après quelques longues secondes, il lève les yeux en voyant les investigateurs, et leur demande ce qu'ils font ici. À ce moment, deux réactions du capitaine sont possibles : la première réaction constitue une approche plutôt puriste, la seconde est plutôt orientée pulp.

- **Première réaction** : le capitaine laisse les investigateurs s'expliquer, et les encourage à narrer leurs aventures. Une fois que les investigateurs ont terminé, il sourit lentement puis éclate d'un rire gras. Il reconnaît volontiers les griefs que les investigateurs lui adressent, notamment les meurtres de Douglas et de Jalio ("Ces deux là ont mérité leur mort."). Puis il leur montre une carte des Caraïbes,

Description en bref : la cahute de Nelson

L'endroit est composé d'une pièce, dont le lit contre le mur du fond occupe toute la largeur. Avec une table, une chaise et une armoire, c'est le seul mobilier. La lumière ne rentre que par la porte d'entrée et une petite fenêtre. L'endroit empest l'alcool, le sol est jonché de bouteilles de rhum vide. Des dessins de faunes et de flores marines ornent les murs et les pentes du plafond, notamment une multitude de poissons.

Descriptions en bref

Le navire : un navire à vapeur de bonne taille, taillé pour le fret maritime. Sa seule cheminée est noircie par le temps et l'usage, et d'aspect extérieur le strict minimum semble être fait pour entretenir le navire.

La cabine du capitaine : jouxtant la cabine de pilotage, celle du capitaine est de bonne taille. Un bureau au centre de la pièce, une grosse malle, un petit placard mural, et un hamac constitue le principal mobilier de la pièce. La pièce semble provenir d'un autre navire tant elle a été changée : elle dispose d'un parquet, d'un papier peint en partie recouvert de cartes et un petit lustre a remplacé l'unique ampoule électrique.

porteuse de nombreuses petites croix. Il explique avec une voix tranquille que les Tcho-Tcho infestent les Caraïbes et que le culte de Cthulhu fait partie des mœurs de la majorité d'entre eux, et leur demande avec un ton entre l'amusement et la curiosité morbide ce qu'ils comptent faire. Si les investigateurs essaient de tuer le capitaine, il se défendra seul avec un revolver. Sinon, il laisse quelques minutes les investigateurs dans leurs réflexions (ou leur désespoir) puis les invite à quitter le navire sans ménagement.

- **Seconde réaction :** des tambours proches se font entendre. Le capitaine n'est guère ouvert à de longs discours et n'hésitera pas à interrompre les investigateurs avec une suite d'insultes bien senties. Il se prétend alors descendant de Barbe-Noire, qu'il présente comme le premier blanc à comprendre le pouvoir des Grands Anciens. Dempsey prédit que grâce à eux l'Âge d'or des Pirates est sur le point de revenir et qu'il ne laissera personne se mettre en travers. Il appuie d'ailleurs ses dires en brandissant un sabre qui évoque le XVII^{ème} siècle et un revolver beaucoup plus contemporain. Si les investigateurs sortent de la cabine, l'équipage se tient sur le pont face à eux et des Tcho-Tcho montre des visages menaçant depuis le côté opposé du navire. Un affrontement semble inévitable.

Épilogue

Le scénario peut se conclure de différentes façons, selon vos joueurs. La police peut arriver pour stopper une bataille rangée sur le pont du navire. Les investigateurs peuvent s'enfuir sous les menaces de Dempsey ou prendre le contrôle du navire et pourchasser les Tcho-Tcho jusque dans la mangrove. Cthulhu ou certains de ses serviteurs pourraient même apparaître, qui sait?

Lettre de Douglas Servan aux investigateurs

Le 21 mars 1931

Cher

J'espère que vous allez bien. Je vous écris car un étonnant paquet m'a été envoyé par mon ami naturaliste, Kenneth Howard, peu de temps avant son mystérieux décès. Je ne peux pas vous préciser exactement le contenu du paquet dans cette lettre ni les circonstances du décès de mon ami, mais les deux soulèvent des questions très troublantes, et aucune explication n'est venue avec le paquet. Je sais qu'à l'occasion vous appréciez faire la lumière sur des affaires obscures. Je vous demande donc : pourriez vous venir passer quelques jours à Nassau pour m'aider à mettre les choses au claire? Ce serait l'occasion idéale pour vous profiter du paradis des Caraïbes, et pour moi de vous revoir. Bien entendu si vous avez des amis qui aime découvrir les anguilles sous roches et qui n'ont pas froid aux yeux, ils sont également les bienvenus.

Votre compatriote et ami,

Douglas Servan

Dernières pages du journal de bord du capitaine Robin Drake Lonetown

Mercredi 18 mars 1931

Ce jour est le pire que j'ai vécu de ma vie, et probablement l'un des derniers, que Dieu ait pitié de moi. Après la violente tempête de la veille, une voie d'eau nous a forcé à immobiliser le navire au large des côtes de la République Dominicaine. Il était à peu près quatorze heure. Je scrutais la côte avec résignation : cette dernière était recouverte par la mangrove, aucun endroit pour faire cale sèche. Devoir réparer en mer ne me réjouissait guère. Tandis que je broyais du noir, Kenneth Howard – le naturaliste qui faisait le trajet avec nous – pris la longue vue et se mit à examiner la côte avec attention. « Capitaine! me cria-t-il, il y a des décombres près de la mangrove! ». Je repris la longue vue et examinait l'endroit qu'il me désignait. Il y avait effectivement quelques caisses et divers morceaux de coques et autres objets qui flottait au grès des courants faiblissants à proximité des premières racines de la mangrove. L'un de mes devoirs en tant que capitaine est d'aller voir sur place s'il n'y a pas d'éventuels survivants ou des informations à sauver de ces décombres qui provenaient sûrement d'un naufrage. J'ai donc choisi deux marin pour mettre à l'eau une chaloupe et pour tenir les amarres pendant que nous iront voir sur place. J'ai également été chercher deux fusils dans l'armurerie, l'on n'est jamais trop prudent. Kenneth Howard a souhaité faire partie de l'expédition. « La mangrove est un écosystème incroyable, ce serai bête de laisser passer une occasion de la voir de près. ». N'y voyant aucune objection – et comme réparer la voie d'eau prendrait l'après midi, nous avons mis la chaloupe à l'eau et nous nous sommes dirigé vers les débris.

De près les débris ne nous apprirent pas grand chose. Principalement des caisses contenant des bouteilles de rhum et de whisky, et des débris de caisse. Toutefois, aucune voile déchirée, morceaux de coques, rien qui laisserait présager le naufrage d'un navire. Pendant que j'examinais ces mystérieuses trouvailles, je me rendit compte que les hommes étaient nerveux. « J'ai l'impression d'être observé. » me souffla l'un d'eux tandis que je croisais son regard. « C'est également mon impression, ajouta le naturaliste qui depuis tout ce temps scrutait la mangrove et suivait nos conversations, et j'ai cru voir des ombres sous la mangrove. ». Je m'apprêtais à donner l'ordre de regagner le navire lorsque je les vit. Accroché aux racines aériennes de la mangrove, une veste déchirée pendait misérablement. Cette veste ne correspond à aucune autorité maritime, pas plus qu'elle ne semble avoir appartenu à un marin. Lorsque nous sommes arrivé à hauteur de ce vêtement, une ouverture dans la mangrove se découvrit devant nous. Fier comme Lucifer et con comme une huître, plutôt que rebrousser chemin je décidais de tirer cette histoire au clair et la barque s'enfonça dans ce bras d'eau dans la mangrove.

Cette espèce de "cours d'eau au milieu de l'eau" ne fut heureusement pas très long. Il faisait très lourd. Les arbres de la mangrove cachaient en grande partie le ciel et la lumière du soleil, nous naviguions dans la pénombre ; et naviguer à contre courant était pénible. La mangrove me donnait la sensation d'un bournier infâme et visqueux où il est aussi difficile d'y entrer que d'en sortir. À présent, je ressentais également cette sensation d'être observé. Robert Howard avait le fusil à la main et regardait fixement les bosquets, s'étonnant de l'absence de moustique. Puis soudainement, il leva son arme et fit feu. Nous vîmes nombreux mouvements et autant de bruits de fuite se firent entendre. Nous eûmes pas le temps de nous interroger sur ce fait qu'une atroce puanteur se fit sentir. La source de cette puanteur apparut rapidement à nos yeux : des cadavres placés en cercle pourrissaient à l'air libre, accroché aux branches des arbres, mutilés à de multiples endroits selon des schémas grotesques et constellé de moustiques. Entre les atrocités qui composaient ce cercle grotesque se dressaient des petites cabanes en branche accrochées entre les arbres fin de la mangrove. Au milieu de ce village macabre, un petit autel en bois se dressait, avec un assortiment de fruits et de membres humains, dont les mots me manque pour décrire l'horreur de ce grotesque décor. Un silence de plomb régnait. De nombreuses ombres, semblable à des rochers sombres, se semblaient se dessiner au fond de l'eau trouble. Je ne lâchais pas mon fusil. Nous arrivâmes au niveau de l'autel tandis que nous faisons demi tour, et le naturaliste s'empara de quelque chose sur l'autel. Je ne saurais jamais ce dont il s'agissait.

Immédiatement, de nombreux et brefs bruit de soufflements se firent entendre et des sifflements se firent entendre de toutes part. Les silhouettes sous l'eau nous attaquaient! Immédiatement je criais l'ordre de la retraite tandis que le naturaliste et moi même ouvrons le feu presque à l'aveuglette. Avec le courant, nous quittâmes rapidement la mangrove et la marée descendante eut tôt fait de nous ramener à bord.

Nous sommes revenu au navire, mais un sinistre constat s'est imposé à nous : les deux marin, comme M. Howard et moi-même, ont été touché par des sortes de tous petits dards. Le naturaliste en les examinant m'a assuré qu'il y avait quelque chose sur les dards, bien qu'il n'a pas su dire quoi. Une atroce douleur nous tenaille à présent.

Jeudi 19 mars 1931

Ces mots seront probablement mes derniers, que Dieu me garde. Mes deux hommes sont décédé, et Kenneth Howard n'a pas tardé à les suivre. Il a eu le temps de demander à faire parvenir l'objet qu'il a emballé dans du papier kraft à un ethnologue qu'il connaissait, refusant de répondre à mes questions. Il m'a toutefois fait part de ce qu'il a vu en se retournant tandis qu'on prenait la fuite : nos agresseurs et responsables des horreurs dont nous fument témoins sont humains! Des hommes de petites tailles et noir de peaux, qui selon le professeur pourraient se rapprocher des tribus pygmées d'Afrique, à l'exception que ces dernières ne pratiquent pas les odieuses exactions qui me donnent froid dans le dos rien que de m'en souvenir. Je sens qu'il ne reste plus longtemps à vivre, j'ai délégué mes fonctions à mon second et à présent j'attends que la mort m'emporte à mon tour... Que Dieu me guide. Je souhaite que ce carnet ainsi que mes biens soit vendus après mon décès et qu'ils ne parviennent jamais à ma famille. J'eus tellement aimé les revoir...

Mot à l'attention de Jalio

Jalio,

Tu iras demain chez ton amis blanc et tu lui voleras le paquet postal qu'il a reçu. C'est un paquet en carton entouré de ficelle. Assure toi que son contenu tu sais quoi est dedans. Ne t'en fais pas pour ton amis, on s'occupe de lui. C'est un ordre du capitaine. Tu ferai mieux de lui obéir, tu n'as pas envie de t'attirer sa colère.

H.N

Personnage Non Jouable

Cette partie regroupe l'intégralité des personnages non jouables qui apparaissent au cours du scénario. Les personnages sont classés par ordre d'apparition. Les inscriptions en italiques sont des aspects cachés des personnages liés au Mythe que les joueurs doivent découvrir par eux même. Certains personnages non jouables ne sont pas décrits ici car ils n'apparaissent pas physiquement dans le scénario ou sont de simples figurants. Libre à vous d'imaginer leur apparence ou leur caractère comme bon vous semble.

Douglas Servan

Description physique : La cinquantaine, cheveux brun et tempes grisonnantes, visage ferme et sourire rassurant derrière une barbe grisonnante elle aussi. Douglas a une certaine carrure dans une chemise blanche et un pantalon beige, et un embonpoint qui traduit son bon appétit.

Douglas Servan est un ethnologue réputée, mais dont les fermes convictions altèrent un peu son sens des réalités. Sa réputation a souffert de quelques mauvais coup : ses écrits un peu trop engagés sur les amérindiens et sur les "crimes de l'homme blanc" lui ont valu des ennuis de nature juridique comme criminel. Procès et menaces de mort ont amené Douglas à choisir de se mettre à bonne distance des États-Unis, mais pas trop loin non plus. Le soleil et la mer des Caraïbes ont conduit Douglas à choisir Nassau, où la juridiction anglaise lui apporte un agréable sentiment de sécurité. Sentiment qui sera très vite brisé par l'arrivée d'un mystérieux paquet...

Seamus Finnley

Description physique : Entre 35 et 40 ans, cheveux châtain, impeccablement rasé et moustache soigneusement entretenu, yeux verts et sourire discret. De taille moyenne, il a un physique sportif derrière un costume marron qui ne s'y prête pas du tout.

Inspecteur au service de Sa Majesté, Seamus Finnley n'aspire qu'à mener sa petite vie bien tranquille. Face à un cas comme une mort suspecte, il va s'empresser de trouver la cause la plus plausible et classer l'affaire ; ce ne sont pas ses supérieurs qui l'en empêcheraient, ni le médecin légiste avec lequel il fait de la pêche et de la plaisance chaque dimanche. Seamus aime les bons alcools (il se réjouit notamment de ne pas habiter aux États-Unis et fréquente le *Trolley* – le bar du gratin de la ville), et tel un vrai "British", il ne rate jamais l'heure du thé.

Athlétisme 5, Bagarre 3, Équilibre mental 10, Jargon policier 4, Loi 2, Mêlée 5, Intimidation 3, Santé 8, Santé mentale 10

Johnson Bloodthroyd

Description physique : Entre quarante cinq et cinquante ans, grande taille et fine carrure, cheveux blond, visage fin et lunettes rondes, et yeux verts au regard sévère et appuyé. Une chemise blanche sous un uniforme de la marine anglaise, des jumelles autour du cou et plusieurs stylo dans la poche de sa chemise.

Chef de la capitainerie du Quai St-George, Johnson passe ses journées pris dans son travail. Très appliqué et assidus dans son travail qu'il prend très au sérieux, il a tendance à répondre à ses interlocuteurs d'une voie préoccupé en ne cessant jamais ses activités. Il reste toutefois très poli, mais un "Je n'ai pas le temps" sera la réponse à la majorité des propositions et demandes qui nécessitent d'avantages qu'une courte réponse orale.

Bureaucratie 4, Bagarre 4, Équilibre mental 10, Niveau de vie 5, Santé mentale 6, Santé 8

Lydie Hoover

Description physique : la vingtaine passée, noire de peau, de longues tresses de cheveux noirs attachées derrière la tête, un visage fin entouré par des grandes boucles d'oreilles, des yeux noirs pétillants et un sourire éclatant. Une robe élégante et pratique parée de couleurs vives, de nombreux bracelets artisanaux.

Serveuse du Palma (elle n'en est pas propriétaire), Lydie Hoover accueille toujours ses clients avec le sourire malgré sa profession difficile. Elle sait être à l'écoute de ses clients et patient avec, et répond aux

questions pertinentes qui lui sont posés sans être trop bavarde ni attendre quoi que ce soit en retour. Lydie a une grande estime de soi et de sa famille, l'une des seules choses qui puissent la plonger dans une colère noire est de la comparer à une prostituée.

Athlétisme 3, Bagarre 5, Équilibre mental 8, Histoire orale 3, Réconfort 4, Santé 6, Santé mentale 10

Horace Nelson

Description physique : environ 45 ans, noir de peau, cheveux gris et visage taillé dans la pierre, étrange déformation de la mâchoire (des coups dans la figure?), et yeux bleus au regard sombre et déterminé. De bonne taille et des muscles noueux sous un débardeur blanc et un pantalon de toile de mauvaise qualité. De multiple tatouages ornent sa peau.

Surnommé "le marin fou", Horace Nelson est un homme qui sait où il va. Seulement personne d'autre ne sait ce qu'il a derrière la tête et son tempérament impulsif et violent le rend craint de la majorité de son entourage. Horace peut "sentir" les gens, et beaucoup se sentent mal à l'aise quand le regard d'Horace se plonge dans le leur. Horace a un penchant pour l'alcool : il n'est pas rare de le voir s'enivrer sur les ports au sud de Nassau, et la cahute dans laquelle il habite est jonchée de bouteilles.

Horace Nelson a découvert l'existence de Cthulhu et de ses adorateurs durant sa jeunesse, quand il habitait en Louisiane. Et depuis ce temps, il entend régulièrement l'appel de Cthulhu, auquel il résiste avec difficultés. L'alcool est pour lui le seul échappatoire pour prendre un peu de recul par rapport à cette vérité écrasante. Il obéit au capitaine Dempsey car il sait que sa vie est en jeu, mais il éprouve autant de haine pour les adorateurs de Cthulhu comme Dempsey que pour les personnes trop curieuses envers le mythe comme Servan ou les investigateurs. Pour lui le mythe est "un truc mauvais que tout le monde devrait fuir et oublier".

Athlétisme 7, Bagarre 9, Équilibre mental 2, Intimidation 5, Mythe de Cthulhu 2, Psychologie 3, Santé mentale 1, Santé 12

William Hoover

Description physique : environ cinquante-cinq ans, des cheveux blanc et le dessus du crâne dégarni, un visage fin et des yeux noirs qui dégage un regard fatigué derrière des petites lunettes rondes. De taille moyenne, il apparaît plus petit car il est voûté en avant. Derrière son gilet et sa tenue élégante, un anneau à son oreille droite et des extrémités de tatouage sur ses poignets traduisent un passé de marin.

William Hoover a fini sa carrière de marin il y a bien des années, mais reste un amoureux de la mer. Il collectionne tous ce qui peut s'y rapporter, et en vend une partie ainsi que divers objets qu'il conçoit lui-même (notamment des bateaux à l'intérieur de bouteilles) dans sa boutique d'antiquité marine. William est quelqu'un de sympathique et serviable, qui apprécie d'aider dans la mesure de ses moyens, mais qui reste toutefois dans son monde de bateaux et de cartes, ayant parfois des difficultés à prendre mesure de la gravité ou l'importance de certains fait.

Athlétisme 3, Bagarre 2, Équilibre mental 4, Histoire orale 3, Santé mentale 8, Santé 4

Philip Dempsey

Description physique : environ soixante ans, une casquette qui recouvre d'épais cheveux noirs grisonnants, une barbe noire épaisse qui recouvre totalement le bas du visage, sous un regard perçant lancé par des yeux verts et derrière l'épaisse fumée d'une pipe. Une tenue bleue marine qui habille une certaine corpulence et dont la rigueur traduit un caractère endurcie par des années en mer.

Philip Dempsey est un homme au caractère ombrageux, qui passe la majorité de son temps à ruminer de sombres pensées dans sa barbe. Les seules fois où ils s'expriment clairement sont pour aboyer des ordres à son équipage. Aimant la solitude, il lui arrive de passer de longue heure seul dans sa cabine ou à contempler l'horizon sans rien dire. Philip Dempsey croit être un descendant de Barbe-Noire, et à ce titre il passe fréquemment à Nassau qu'il considère comme "la terre de son ancêtre".

Le capitaine a découvert l'existence du Mythe il y a des années, lors de ses voyages en mer. Il croit dur comme fer que la "République des Pirates" instauré par Barbe-Noire de son vivant a résisté parce que Cthulhu la protégeait et

que réveiller ce dernier permettra un retour de l'Âge d'or des Pirates. Il découvre l'existence des Tcho-Tcho et parvient à lier une amitié avec eux basé sur le culte qu'ils avaient en commun. Depuis, ils œuvrent en commun pour le réveil de Cthulhu.

Athlétisme 7, Bagarre 5, Mêlée 6, Santé Mentale 2, Mythe de Cthulhu 3

Nassau en 1931

Nassau occupe une grande partie de l'île de New Providence, au cœur des Bahamas. La ville compte 19800 habitants. Il y fait en général toujours plus de 20°C (entre 17 et 28°C selon la saison), et les précipitations suivent le climat des Caraïbes : il pleut environ 8 jours par mois, avec une période de fortes pluies entre les mois de juin et octobre. Les principales ressources économiques de l'île et des Bahamas sont le tourisme qui a vu un grand essor dans les années 20. Le crash boursier de 1929 et la grande dépressions ont mis un frein à cette croissance et le tourisme a stagné (ainsi que l'industrie d'éponges, le fond de commerce de Nassau). Toutefois, la prohibition aux États-Unis a amené un autre marché tout aussi lucratif : la contrebande d'alcool. Nassau devient ainsi la plaque tournante de la contrebande de whisky et de rhum. Le principal port de la ville est le Quai St-George au nord de l'île, mais la contrebande d'alcool se fait par les ports plus modeste, au sud de l'île.

Architecture : Au nord de la ville, les bâtiments administratifs ou aux riches propriétaires sont majoritairement en pierre beige et blanche avec des toits de tuiles en ardoise bleu ou rouge, les autres ont plutôt été construit en bois peint de couleur . Les rues du centre ville sont droites, larges, aérées, ponctuellement bordé par des arbres vert (ou des palmiers), et l'on peut occasionnellement voir des lignes électriques (principalement du côté du centre ville). Les banlieues de Grant Town et Bain Town, au sud de la ville, sont constituées de petites maisonnettes de plein pied, les rues sont des chemins sinueux et délimités par la végétation, beaucoup plus présente et sauvage que dans le centre ville.

Économie : la monnaie de Nassau est la Livre des Bahamas (avec des shilling, comme pour la livre anglaise). La conversion de devise avec le dollar américain est le suivant : 7 shilling font 1 dollar, et une livre correspond à 2,86\$. En 1931, l'économie stagne : la pêche aux éponges tourne au ralenti et le tourisme connaît une mauvaise saison. Seule la contrebande d'alcool semble bien se porter...

Histoire : Nassau fut aux XVIIème siècle un repaire de pirates si populaire que la plupart des gens honnêtes en étaient parti. Avec Barbe Noire à sa tête, la *République des Corsaires* devint un refuge pour les pirates des Caraïbes, notamment les célèbres Jack Rackham, Charles Vane, Benjamin Hornigold, ou encore Anne Bonny. L'âge d'or des pirates prit fin par le nettoyage de Nassau en 1718 par Woodes Rogers, le premier gouverneur royal des Bahamas.

Politique : Nassau avec l'ensemble des Bahamas constitue une colonie anglaise, dirigé par un gouverneur général, rémunéré par la reine elle-même. Malgré cela, les Bahamas sont largement contrôlés par un groupe de marchands blanc influents : les "Bay Street Boys" dirigent l'économie et la législature (tandis que le pouvoir exécutif restait aux mains du gouverneur général).

Population : La majorité de la population est composée de natif noir de peau, qui vivent au sud de la ville, dans les banlieues "de l'autre côté de la colline" : Grant Town et Bain Town. Une minorité blanche fait partie du gratin de la ville, qui vit sur les crêtes côtières au nord de l'île. Cette dernière est en partie descendante de réfugiés sudistes de la guerre de sécession, ruinés par l'abolition de l'esclavage : une certaine ségrégation est encore présente à Nassau.

Technologie : Bien que les voitures soit présentes au nord, la majorité des habitants de l'île utilisent des charrettes ou des fiacres pour leurs déplacements. Le téléphone, le télégraphe et l'électricité ne se trouvent que dans les lieux publics importants ou aisées.