

Une sympathique invitation

Scénario d'Hannibal pour l'Appel de Cthulhu

Synopsis

Ce scénario s'adresse à des joueurs ayant déjà une petite expérience du jeu de rôle et à un MJ capable d'improviser. Les investigateurs (qui ne sont pas obligés de se connaître) sont invités à l'anniversaire d'un ami commun dans sa demeure au fin fond du Wyoming (ou de la Dordogne si vous jouez en France) début janvier. La neige finit par emprisonner les PJs et quelques personnages dans un huis clos rendu d'autant plus stressant qu'un meurtrier mystérieux commence à sévir...

Pas de mythe dans ce scénario (ça change !) mais des loups-garous bien affamés !

Introduction

Peu après les fêtes de Noël, alors que nos investigateurs préférés finissent une cure dans leur clinique psychiatrique préférée, ils reçoivent chacun un carton d'invitation de la part d'un de leurs vieux amis (si vous avez un personnage riche et vieux de scénarios précédents avec lequel les PJs ont sympathisé, ce sera lui). Le carton contient le mot manuscrit suivant

Cher ami,

Je vous invite à venir me rejoindre dans ma résidence de campagne pour fêter dans une ambiance chaleureuse mon soixante-dixième anniversaire. J'espère que vous serez disponible pour la semaine du 4 au 11 janvier. L'adresse de ma résidence est « La colline de Writchalen » à proximité de Westen dans le Wyoming.

En attendant votre réponse et espérant votre venue. Amicalement.

Sir William H. Dickson.

Parions que les investigateurs accepteront cette invitation à venir se détendre, d'autant plus qu'ils savent que cet ami est extrêmement riche et sympathique. S'ils ne veulent pas, à vous de trouver un autre scénario !

La route

Vu la distance, les investigateurs devraient mettre quelques jours à arriver (à moins qu'ils ne se risquent sur la toute nouvelle ligne aérienne commerciale américaine). En tout cas, après avoir renvoyé leur réponse, un taxi viendra les chercher dès la descente du train/avion (NB : débrouillez-vous pour qu'ils ne puissent pas partir en voiture [comme par hasard, elle a une panne le jour du départ, etc...]). Il les emmènera à travers la petite ville de Westen puis vers la colline de Whitehalen. Le coin est particulièrement désert. Les voitures croisées sont rares et les habitations de moins en moins fréquentes au fur et à mesure de la progression. Le chauffeur de taxi s'appelle Arthur O'Sullivan et il est particulièrement sympathique. Si les joueurs le désire, il leur fait un tour légèrement plus long en montrant les coins les plus beaux de la région (sans différence de prix puisque ce sera Sir Dickson qui paiera).

Dans cette partie, passez du temps à décrire de magnifiques paysages et la bonne ambiance de la région. Les PJs devraient être troublés par ce genre de partie de Cthulhu et c'est un peu le but. Par la suite, le contraste n'en sera que plus intense).

Accueil

Finalement, les PJs sont déposés devant une grande bâtisse construite un siècle plutôt. Elle est entourée d'un grand parc bien entretenu. L'architecture baroque et surchargée du bâtiment est compensée par des volets de couleur claire, une toiture d'ardoise neuve d'un beau bleu et d'un lierre qui pousse contre la facade. Les PJs



sonnent à la cloche et un domestique d'une cinquantaine d'années vient leur ouvrir. Il les emmène jusqu'à la salle de réception. L'architecture intérieure est tortueuse et pleine de recoins d'ombre malgré le beau soleil extérieur mais bien agencée. Des toiles d'une valeur certaine trônent sur les murs. Les tapis au sol sont de magnifiques tapis persans restaurés. Les PJs peuvent s'installer dans la salle de réception pendant quelques instants. Ceux qui ne se connaissent pas peuvent faire connaissance devant les boissons mis à leur disposition sur un petit

bar dans un coin de la pièce. Après quelques minutes, Sir Dickson entre dans la pièce et leur souhaite la bienvenue. Il est accompagné de deux personnes qu'il présente comme étant Barthélemy Faradwey un ami anglais et Sarah Roban une vieille amie de New-York. Il leur fait visiter la maison et le parc puis leurs

appartements pour qu'ils puissent s'installer tranquillement jusqu'au dîner qui a lieu à 8 heures dans deux petites heures.

Le premier dîner

Le soir, les PJs sont invités pour le repas. Tous les invités sont présents (voir les PNJ plus bas). L'ambiance est conviviale et Sir Dickson semble ravi que les gens se soient déplacés. Le repas est délicieux. La conversation dévie sur des sujets variés. Si les joueurs lancent le débat sur des créatures du mythe ou fantastique (il faut que ce soit eux qui lancent le sujet), ils obtiennent du répondeur. Hassad Ranadinamida parle de créatures aussi dangereuses que mythiques qui peuplent l'Inde. Sir Dickson évoque les séances d'occultisme et de spiritisme auxquelles il a pu se livrer. Barthélemy Faradwey raconte un épisode de chasse en Afrique où les indigènes avaient invoqué leur esprits ancestraux et qui avait tourné au massacre de plusieurs chasseurs par ce qui semblait être un lion d'un bon 1m50 au garrot... Bref, chacun a sa petite anecdote à raconter mais personne ne semble avoir jamais entendu parler du mythe.

Le repas s'achève et la discussion continue dans le salon. Chacun est libre d'aller se coucher quand il le souhaite. Ceux qui restent assez tard se rendent compte que le ciel s'est couvert et qu'une tempête de neige débute vers les onze heures du soir. Rapidement, l'extérieur devient un enfer glacé et les domestiques demandent à Sir Dickson s'ils peuvent rester dans la demeure principale. Celui-ci accepte de bon cœur, c'est assez courant en hiver car la maison des dépendances est mal chauffée et loin de la demeure principale (il faudra qu'ils soient là tôt demain matin).

Si les personnages veillent tard (mais ils sentiront vers minuit que Sir Dickson voudrait aller se coucher bien que la politesse lui empêche d'abandonner ses invités), l'électricité qui avait été installée à grands frais récemment (imaginez le prix de plusieurs kilomètres de câble électrique à installer) est coupée. La neige à l'extérieur est montée jusqu'à environ 50 cm de poudreuse et il devient très difficile d'avancer à l'extérieur (d'autant qu'on y voit rien dans le noir et avec le blizzard).

Le rêve

Choisissez le medium du groupe (ou à défaut celui dont le score de pouvoir est le plus élevé : en cas d'ex-aequo, choisissez-en un arbitrairement) et prenez-le à part pour lui raconter ce qui suit [je vous précise ceci pour que les autres joueurs ne sachent pas ce qui s'est dit et que par la suite, ils aient un doute sur l'innocence de ce personnage...vous comprendrez après pourquoi]

Dans son rêve, le personnage se trouve dans une forêt enneigée, il sent une violente odeur qui pourrait bien être celle du sang (jet de TOC) et se met à courir vers la partie la plus sombre de la forêt... puis se réveille.

Le réveil

Le lendemain matin, les PJs qui n'avaient pas remarqué la neige ont la surprise de découvrir que l'extérieur est d'une blancheur immaculée. L'électricité et le téléphone sont coupés. Il y a 50 cm de neige poudreuse devant la maison et plus semble-t-il à distance (en fait une avalanche à environ 1 km a détruit les câbles d'électricité et de téléphone. Ils sont coupés du monde. Aller jusqu'à la grille du parc demande un effort surhumain et il est impensable d'évacuer les lieux ainsi. D'autant plus que Sir Dickson qui vient d'emménager dans cette demeure n'a pas prévu de raquettes ou de matériel pour se véhiculer aisément dans la neige.



Cependant, il explique calmement que ce genre de chose n'est pas exceptionnel dans ce pays. Il suffira d'attendre les secours ... qui devraient arriver d'ici une dizaine de jours...

Le premier meurtre

La principale surprise de la matinée est tout autre puisque Barthélemy Faradwey n'est pas là à l'heure du repas de midi. Sir Dickson, qui sait que ce n'est pas dans ses habitudes, finit par demander à Manfred, le maître d'hôtel, d'aller le réveiller vers 14 heures. Il ne répond pas lorsqu'on frappe à sa porte. Finalement, Sir Dickson ordonne qu'on force la serrure. Parions que les PJs sont présents lors de cette scène (sinon, c'est qu'ils ont déjà beaucoup joué à l'appel de Cthulhu !). Manfred force le système avec un tournevis et pénètre violemment, emporté par son élan, dans la pièce. Il pousse alors un cri d'horreur. Lorsque les gens entrent, ils se rendent compte qu'ils sont en train de marcher sur quelque chose de collant ... c'est la sang de Bartélemy. Il est éventré, déchiqueté et partiellement dévoré. Le sang a giclé dans toute la pièce jusqu'au plafond. Le reste de la pièce est en désordre. Jet de santé mentale perte d' 1d6 point en cas d'échec.

Si les PJs décident de fouiller, ils découvrent que les blessures sont en fait des morsures d'une taille monstrueuse. Plusieurs zones sont déchirées avec des fragments manquants comme s'ils avaient été mangés. Des traces, brouillées par les nombreuses personnes présentes dans la pièce, laissent percevoir des pas de grande taille qui repartent vers le couloir. Le couloir est par contre totalement propre. Les affaires personnelles de Barthélemy (à fouiller avec parcimonie devant Sir Dickson) ne révèlent que des objets et courriers en rapport avec ce qui est expliqué dans la partie PNJ.

[le loup-garou est parti par une porte du cabinet qui mène dans la chambre de Mariana...]

Et ensuite ?

Là débute l'enquête serrée sur une série de meurtres qui arrivent selon le même mode opératoire. Chaque nuit, un meurtre a lieu juste après le rêve du PJ. Si toutes les personnes tentent de se regrouper dans une même pièce durant la nuit, ils sont séparés soit par un bruit suspect quelque part, soit ils finissent par s'endormir (les meurtres peuvent avoir lieu le jour si les PJs décident de se reposer le jour !). Bref, la tension devient intense et il faut trouver un moyen de démasquer le coupable.

Les rêves se poursuivent pour le PJ « medium » qui voit de plus en plus distinctement qu'il court vers une ombre. Chaque nuit, cela semble plus proche. Vers le troisième jour, il voit un être brun sans vêtements. Au 5° jour, il peut distinguer des poils sur tout le corps de l'individu. Au 7° jour, la silhouette velue s'approche d'un homme recroquevillé et l'attaque. Au 9° jour, il dévore sa victime. Au 10° et dernier jour, le medium peut voir la face humaine modifiée par les traits lupins du criminel...(jet de SAN : perte de 1/1d6)

Les meurtres si les PJs n'arrivent pas à progresser sont dans l'ordre :

J1 : Barthélemy Faradwey

J2 : Alfonso, l'apprenti cuisinier

J3 : Mariana Stakovich

J4 : Sarah Roban est retrouvée choquée dans sa chambre en désordre, la fenêtre ouverte (en fait elle était en train de se transformer quand les gens sont entrés et elle a difficilement réussi à se contrôler)

J5 : un des PJs est agressé par la créature d'aspect lupin (et s'en sort si vous êtes d'humeur généreuse)

J6 : Hassad Ranadinamida

J7 : Manfred Volsinsky

J8 : Betty la jeune femme de chambre

J9 : Joe (le jardinier)

J10 : Sir Dickson

Après, si les joueurs n'ont pas trouvé le coupable. Les secours arrivent et l'enquête est poursuivie par la police qui conclut à la folie de Joe qui a tué tout le monde et au suicide postérieur de Dickson (les policiers ne sont pas des malins et n'ont pas envie de s'embêter avec un procès trop complexe : que le criminel soit mort leur convient tout à fait.

Comment est-ce censé se dérouler ?

Le but est que les soupçons des joueurs se dispersent entre les différents protagonistes et qu'à chaque fois qu'ils commencent à se fixer sur un personnage, celui-ci meure. Comme vous l'avez compris, il n'y a pas de mythe dans cette histoire

mais bien un loup-garou qui se trouve obligé de libérer ses pulsions dans un huis clos.

A partir de maintenant, le but est d'offrir des éléments aux joueurs pour ensuite les détromper. Cela me semble dur d'écrire un tel scénario car il faut s'adapter aux soupçons dans l'ordre où les joueurs les voient. L'ambiance est cruciale. Les PNJ doivent être hauts en couleur.

Une scène d'action peut être intercalée vers le 5^{ème} , 6^{ème} jour où un premier loup-garou est abattu. A ce moment là, n'interrompez pas la partie. Continuez à jouer sans commentaire jusqu'à la nuit suivante. Ambiance garantie !

Le medium est une piste, mais aussi une fausse piste pour les autres joueurs. Débrouillez-vous pour que les rêves du medium aient lieu lorsqu'il(elle) est seul(e) et juste pendant les meurtres. Lorsque j'ai joué cette partie, tout le groupe était persuadé de sa culpabilité.

Les PNJ

Sir William Henry Dickson

Richissime américain de 70ans, il a fait fortune dans le commerce de marchandises entre l'Inde et les pays occidentaux. Depuis, il aime se faire appeler Sir et a déjà tenté à plusieurs reprises de se faire nommer Lord par la couronne anglaise, sans succès. Son jardin secret est l'occultisme qu'il pratique depuis plusieurs années. Il a participé à des séances de spiritisme et possède quelques ouvrages manuscrits sur le sujet (mais aucun sur le Mythe). Dans la cave, il a aménagé une pièce camouflée où il entropose tout cela, car il fait croire à tous que l'occultisme n'était qu'une passade pour lui.

En fait, il est persuadé d'être à deux doigts de la découverte de la pierre philosophale (illusion savamment entretenue par le libraire qui lui vend les manuscrits...). Il culpabilise car les séances de spiritisme lui avaient annoncé un événement extraordinaire pour son anniversaire et il croyait qu'enfin il posséderait le secret de la pierre philosophale.

Sarah Roban

Plus proche de la quarantaine que de la trentaine, Sarah est une amie de William Dickson depuis de nombreuses années. De la bouche de William, elle est même le seul véritable amour de sa vie. Ils se sont rencontrés quand elle avait 16 ans. Ils furent immédiatement complices, puis quelques années plus tard amants. William divorça même pour elle, car elle ne supportait pas l'idée de partager son amour.

Mais William ne voulut jamais se remarier avec elle. Il avait eu le nez creux car la seule chose que Sarah ait jamais trouvée intéressante chez William est sa formidable fortune. Voyant que sa stratégie n'était pas la bonne, Sarah décida de rompre les rapports avec William en restant proche de lui pour qu'il ne l'oublie pas dans l'héritage. A-t-elle raison ?

Sarah est quelqu'un qui paraît extrêmement timide et gentille. Elle semble toujours prête à rendre service et répondra de la plus grande bonne fois possible aux questions des PJs. Elle oubliera simplement de mentionner qu'elle s'est fait mordre par un loup étrange du côté de la Nouvelle Angleterre et que depuis ses nuits sont plus mouvementées...

Les soupçons qui devraient finir par la toucher (car elle n'est jamais là lors des meurtres) seront estompés par son « agression » au quatrième jour. Sinon, elle pourra être plus présente auprès des PJs lors des autres meurtres à partir du 4°, 5° jour quand elle aura mordu (et donc transformé) Joe.

Barthélemy Faradwey

Anglais d'une soixantaine d'années, il a fait connaissance de Lord Dickson lors d'une croisière sur le Nil. Les deux hommes commençaient à être riches. En se rencontrant, ils ont immédiatement sympathisé et décidé de regrouper leurs entreprises pour faire exploser les affaires. Et ça a plutôt bien marché !

Depuis environ 5 ans, Barthélemy parcourt le monde en croisière de luxe, safari, chasses au tigre en Inde, etc... par nostalgie pour sa jeunesse de baroud dans l'Afrique coloniale anglaise.

Il est extrêmement élégant et toujours poli. Même dans le pire énervement, il ne deviendra jamais vulgaire. Pas grand chose à cacher : il va mourir vite !

Hassad Ranadinamida

Afghan immigré en Amérique par les bons soins de Sir Dickson, après lui avoir sauvé la vie plusieurs fois en Inde. Cela fait peu de temps qu'il découvre l'occident.

C'est un personnage mystérieux aux coutumes étranges. Il est armé et très méfiant (une qualité quand on est garde du corps d'un occidental en Inde). Il s'adonne aussi à la consommation de morphine secrètement et donc se montrera très méfiant dès qu'il sera question de sa vie privée. Il forme un bon suspect innocent.

Lors de sa mort, ils s'était drogué juste avant, ce qui explique qu'il n'ait pu se défendre.

Mariana Stakovitch

Jeune femme très belle de 30 ans environ, elle était la principale collaboratrice de Sir Dickson avant de récupérer la gestion de l'affaire lorsque ce dernier s'est retiré de la vie active. D'origine russe, elle a échappé à la misère de sa ville natale dans l'Oural grâce à Sir Dickson qui a repéré en elle un génie de la finance.

Elle porte un profond respect pour son sauveur ; ce qui lui vaut la haine de Sarah Roban car Sir Dickson n'est pas insensible aux charmes de la belle russe...

Tout irait pour le mieux si elle n'avait pas vécu une histoire similaire en Russie il y a plusieurs années. Elle fut la seule à en réchapper. Elle est donc persuadée d'être à l'origine de cette série de meurtres et se comporte en coupable...

Alfonso

Apprenti cuisinier de 15 ans. Il profite de ses vacances pour venir chez son oncle (Manfred) s'exercer à la cuisine alors que le cuisinier en titre est en vacances. Il est secrètement amoureux de Betty, la jeune femme qui s'occupe de nettoyer et ranger les chambres ; ce qui l'amène à se promener de nuit entre les chambres (comme par hasard alors que le loup-garou rôde...)

Betty

Peu de choses à dire sur cette fille de 20 ans, un peu simplette, qui travaille chez Sir Dickson depuis quelques mois seulement. A un certain stade, cette absence de secrets ou de problèmes devrait alerter les PJs ; sans raison, elle n'a absolument rien à se reprocher !!

Joe

Jardinier de la bâtisse, il se retrouve coincé dans la maison alors que la neige tombe. En rentrant sous le blizzard il se fait mordre par Sarah et parvient à survivre. Depuis, il vit dans la maison, passe sa journée à déblayer la neige en parlant à un minimum de gens car il sent les pulsions sanguinaires qui affluent. Malheureusement, la nuit, il ne peut plus rien contrôler et devient loup-garou !

Ses meurtres ne sont pas prémédités et il n'a pas souvent d'alibi. Il se retrouve à mentir souvent et à se contredire. Son salut vient de quelques uns des meurtres qui ne sont pas de son fait (Sarah)

Manfred Volsinsky

Maître d'hôtel de la demeure, il était là avant Sir Dickson et vivra dans cette maison jusqu'à sa mort. Il connaît les moindres recoins et sait pas mal de choses (occultisme de Sir Dickson, sur Hassad...mais rien sur le meurtrier). Mais, son éducation (il a été formé par des maîtres d'hôtel anglais) l'empêche de s'étendre sur ces sujets.

Sympathique, il est très à l'aise en société. Son seul soucis est qu'il est amoureux secrètement de Sarah Roban. Il se livre donc à un étrange (et dangereux mais il ne le sait pas) manège. Son meurtre pourrait bien avoir lieu dans la chambre de Sarah Roban dans une tenue légère...