

# BONNE ANNEE 1920 !

*Ce scénario laisse une large place à l'improvisation Il est très ouvert et donne une grande liberté de manoeuvre aux PJ. En fait, il est tellement ouvert qu'il n'a pas vraiment de fin définie. Il est idéal comme scénario d'introduction pour des nouveaux PJ qui ne se connaissent pas. Il devrait créer des liens durables entre les joueurs et leur donner une "vraie" motivation pour devenir des investigateurs intrépides voulant à tout prix éradiquer les créatures ineffables qui peuplent la Terre, ainsi que leurs sectateurs...Car en fait, cette motivation est l'UNIQUE raison qui pousse les joueurs à se lancer dans l'aventure, et à rechercher la vérité! Ce scénario laisse un goût d'inachevé et de mystère...*

## Noël, c'est sympa....

Nous sommes en fin d'année 1919. L'Europe continue de soigner les blessures laissées par la guerre. La grippe espagnole qui ravage la planète touche à sa fin, après avoir exterminé des millions de personnes. Le Massachusetts est sous l'emprise d'un hiver glaciale, les PJ sont enrhumés, ils doivent payer leurs impôts, et comble de malchance, le congrès annonce que la prohibition devrait être effective dans les premiers mois de l'année à venir! Autant en profiter tant qu'il en est encore temps... Les fêtes de Noël approchent, suivies par celles du Nouvel An. C'est l'occasion ou jamais pour bon nombre d'honnêtes citoyens de succomber une dernière fois (?) aux joies de l'alcool et des comas éthyliques!

Vos joueurs ne se connaissent pas. Faites leur jouer rapidement les fêtes de Noël, histoire de détendre l'ambiance et de faire connaissance avec sa famille et l'époque (moyens de transports difficiles, lignes de téléphones coupées -quand elles existent!-, télégrammes, etc ....). Vous pouvez faire jouer ces fêtes séparément avec chacun des PJ, mais c'est quand même plus sympa avec tout le monde. Arrangez-vous pour rendre ce Noël le plus agréable possible. Ils doivent se sentir heureux avec leurs proches, et déborder de tendresse pour eux. C'est important pour la suite du scénario (et pour la vie en général).

## ...mais où passer le Nouvel An ?

Pas de problèmes! Les épouses (ou les maris) des PJ ont une superbe idée!! (pour les PJ qui n'ont ni l'un ni l'autre: des amis? Des invites? Débrouillez-vous...). Un magnifique diner-gala organisé à Cap-Cod par un riche homme d'affaire de Boston, **Chester Palmerston**. Quelques articles sont parus dans la presse, faisant allusion à cette fête qui, dit-on, devrait rester dans les annales! Selon certains, Palmerston se serait fait livrer des quantités énormes des meilleurs vins et champagnes français, accompagnés comme il se doit, par quelques grands noms de la cuisine française, pour préparer un repas inoubliable! Les invitations se vendent comme des petits pains (50\$/personne). De nombreux dignitaires des environs se rendent à cette fête. Tous les PJ ont finalement des invitations.

Pour les joueurs un peu parano qui voudraient en savoir plus sur l'organisateur de cette soirée, pas de problème. Chester Palmerston est un riche homme d'affaire qui a fait fortune en exploitant des mines d'or en Inde. Il est à la tête de la "Chester & Co", une prospère flotte marchande qui commerce principalement avec l'Extrême-Orient. Il a ouvert plusieurs bâtiments publics, dont un orphelinat et une bibliothèque. C'est un personnage plutôt discret. Bref, un honnête citoyen qui s'apprête à donner une fête grandiose (dans l'espoir de se donner une meilleure image publique et d'acquérir de nouveaux marchés financiers, diront les mauvaises langues).

## C'est la fête!

Le trajet pour venir jusqu'au trou désert où a lieu la fête se déroule sans problèmes. Les routes sont dégagées, il ne neige plus. Cap-Cod est magnifique par ce temps-là, bien qu'un peu morne tout de même. La fête a lieu a proximité de la plage, près d'un minuscule port de pêche (désert à cette époque, il ne sert que pour les plaisanciers en été). Tout est parfaitement organisé. Un énorme chapiteau se dresse à quelques centaines de mètres de la plage. Les 2 hôtels des villages situés aux alentours sont réservés pour les invités. Sous le chapiteau, les 500 invités sont regroupés autour de tables rondes d'une douzaine de personnes. Dans le fond est laissé un espace libre pour danser, près de l'orchestre qui a déjà commencé à jouer. Les PJ sont installés à la table. C'est le moment de faire connaissance (si vous voulez des PNJ qui ne tombent pas du ciel pour d'autres scénars, pas de problème, faites les installer à cette même table). Pour chaque personne, un petit paquet cadeau est offert: foulard en soie, stylo plume, peluche, etc... Des cocktails sont servis. La musique s'arrête, et Palmerston monte sur l'estrade pour le discours habituel qui fait déjà bailler certains convives. D'autres, déjà passablement imbibés, applaudissent à tout rompre avant que le moindre nom ne soit prononcé! Chester Palmerston apparaît comme un homme de bonne carrure, avec un ventre légèrement prononcé, moustachu et la peau bronzée (on peut noter de nombreuses cernes de fatigues sous ses yeux brillants, mais emplis d'une grande tristesse).

Le discours est plutôt bref, et tout ce qu'il y a de plus normal: "Merci à vous tous d'être venu...bla bla bla...que cette soirée soit une réussite et l'annonce d'une heureuse année pour tout le monde!". Cette conclusion est suivie d'un toast général. Les premiers plats arrivent: homards, poissons,(alcool) dindes traditionnelles, chevreuils,(alcool) dessert et champagne. (un peu de role-play ne fait pas de mal, sortez donc quelques bonnes bières!). L'ambiance est excellente. Tout le monde a bien bu, et la piste de danse et pleine d'invités se déhanchant frénétiquement.

A un moment donné, Chester Palmerston, alors en pleine discussion avec le gouverneur du Massachusetts est rejoint par un homme grand et maigre, **Archibald Montmazin**, de type polynésien, l'air paniqué. Après quelques paroles, Chester se retire précipitamment, l'air complètement terrassé. Si les PJ le suivent, ils le voient monter précipitamment dans une belle voiture et filer vers Boston.

La fête touche à sa fin. De nombreuses personnes prennent congés. Ceux qui ont encore de l'énergie à revendre (une bonne centaine), dont les PJ, sont conviés sur la plage pour assister à un grand feu d'artifice. Le temps est assez frais, mais personne n'y pense, tout le monde s'amuse! Le clair de lune permet de voir au large les 2 bateaux d'où sont tirés les premières fusées...

## L'horreur

Tout à coup, alors que certaines personnes armées de bouteilles de champagne vides s'appêtent à prendre un bain de minuit, des éclairs surgissent des rochers du récif. Une forte odeur de poisson et de pourriture remplit l'air. Soudain, des formes noires sortent de l'eau en grognant. Sous les yeux horrifiés de tous les invités, une horde de Profonds s'élancent sur la plage. Certains invités ayant beaucoup bu se précipitent vers elles, en pensant qu'il s'agit de personnes costumées qui viennent se joindre à la fête. Ils sont immédiatement mis en pièce!

Faites jouer à fond l'horreur de la scène. (un petit jet de SAN). Les invités paniqués, tous plus ou moins saouls, courent dans toutes les directions et trébuchent. Le bruit du feu d'artifice couvre les hurlements de terreurs des femmes qui sont enlevées par les Profonds. Les PJ devront se battre, mais ne leur faites subir que de petits dégâts. Les Profonds s'en prennent principalement aux femmes et aux enfants. Arrangez-vous pour que ce soit le cas pour les familles des PJ. (un autre petit jet de SAN, en voyant leurs proches enlevés et se perdre dans les eaux glacées, dans les bras de monstres!). Les éventuels cadavres de Profonds sont ramenés par leurs congénères. Puis, aussi soudainement qu'elle était venue, l'attaque prend fin! Le feu d'artifice continue...

Tous les PJ doivent au moins avoir perdu (enlevé par des Profonds, ou enfui, fou, à travers les dunes) un proche dans l'attaque! Voilà un moyen cruel mais efficace de les obliger à s'impliquer à fond dans l'histoire (surtout après le splendide Noël qu'ils viennent de passer). Après s'être remis du choc, il est temps de faire le point. Des cadavres flottent sur l'océan, bercés par les vagues. Des blessés hurlent de douleur, ne comprenant toujours pas ce qui a bien pu se passer. Enfin, d'autres personnes, choquées ou carrément folles errent sur la plage. Ceux qui sont encore sains d'esprits recherchent leurs proches et sont partis chercher de l'aide. Ceux qui étaient restés dans le chapiteau,

ainsi que les invités partis à l'hôtel arrivent, tout abasourdis. Quelques heures plus tard, la police et des ambulances arrivent. L'inspecteur **Edgar P. Coltrane**, du commissariat du 5<sup>ème</sup> district à Boston, de fort mauvaise humeur, et un peu dépassé par l'événement, ordonne à tous les invités de rejoindre leur hôtel, après avoir noté leurs adresses respectives. La nouvelle année se révèle loin d'être aussi bonne que prévue!

## Réveil difficile

La nuit n'offre aucun repos et est hantée d'affreux cauchemars. Au matin, le brouillard recouvre Cap-Cod. Des journalistes affluent en masse et interrogent tous les invités. Selon les rumeurs qui circulent, les invités ont été pris de frénésie meurtrière due à l'abus d'alcool et à une mauvaise fraîcheur du poisson mangé au repas! Bien entendu, cette hypothèse farfelue ne satisfait personne, mais comment croire des personnes pratiquement ivres mortes lors des faits raconter une histoire de monstres humanoïdes surgissant de la mer glacée pour les attaquer!! Tout de même, il y a quand même eu 12 morts et 8 disparus! La plupart des cadavres sont morts noyés, bien que certains présentent des mutilations horribles, qui ne peuvent être attribuées à aucun humain...

Si les PJ fouillent la plage, ils pourront trouver **1 ou 2 dents de Profonds** dans le sable (jet de TOC). Aucune trace des personnes disparues. Les récifs n'ont rien de particulier. Les équipages des 2 bateaux qui ont lancé le feu d'artifice n'ont rien vu, mais ils ont bien senti l'odeur de poisson pourri. Vers la fin de la journée, on informe les PJ que des personnes ont été retrouvées plus loin sur la côte, à une trentaine de milles de là. Parmi ceux-là, il y a au moins une femme et un enfant liés aux PJ. Un des enfants tient fermement serré entre ses petites mains un étrange disque doré, ressemblant à un gros **médailon**. Après examen, il s'avère que ce disque est recouvert d'étranges caractères, et il y a même gravé une créature horrible ressemblant étrangement à celles qui les ont attaquées. Les femmes et les enfants sont plongés dans un mutisme totale et sont dirigées d'urgence vers des hôpitaux de Boston. Il n'y a plus rien à découvrir ici.

En rentrant à l'hôtel, ils apprendront par des journalistes que Chester Palmerston a disparu!

## Ce qui c'est passé...

### Palmerston

Chester Palmerston est loin d'être l'honnête citoyen que l'on croit. Il est né vers 1855, près de Vancouver. Fils unique. Ces parents étaient les propriétaires d'une importante scierie. A-t-il été élevé dans la connaissance du mythe? A vous de voir... Toujours est-il qu'il s'enfuit de chez lui à 15 ans et s'engage comme mousse sur un cargo et disparaît dans la nature. Ces parents meurent quelques mois plus tard dans un incendie (accidentel?). Chester réapparaît en 1896 à New-York. Il est désormais riche et il est accompagné comme dans tous ces déplacements par Archibald Montmazin, son homme de main.

Durant son périple à travers les mers, il entend parler de nombreuses légendes curieuses à propos de peuplades de Polynésie qui voueraient un culte à des créatures marines terrifiantes. Il arrive à se faire accepter parmi eux et assiste à des pactes inviolables. Puis, lui aussi prononce le serment et reçoit de l'or de la part des Profonds, en échange de sacrifices humains. Il sauvera un jeune enfant d'un sacrifice horrible, et en fera son fils adoptif, **Archibald**, "Archie" comme il l'appelle. Une fois son or fructifié en fortune grâce à un sens inné des affaires, il se décide à rentrer aux Etats-Unis, mais, déjà au fond de lui commence un profond dégoût envers Dogon et ses créatures innommables.

De retour au pays, il devient rapidement un riche homme d'affaire. Pour tout le monde, son or vient de mines en Inde (c'est complètement faux, mais il a réussi à créer une société écran grâce aux liens qu'il a là-bas). Il est toujours prisonnier de son serment, et est contraint d'épouser une jeune fille d'Innsmouth, **Jessica Fisher**, où la population entretient des liens étroits avec les Profonds. 9 mois plus tard, c'est la naissance d'un fils, **Andrew**. Et, pendant des années, son existence est heureuse, il n'a plus de contacts avec la secte de Dogon, les affaires marchent bien, sa femme est charmante et son fils est promis à des études brillantes à Harvard. Puis, tout tourne mal. L'horrible métamorphose commence à opérer sur sa femme, et Andrew, loin d'être idiot, comprend quel affreux sort l'attend... A moitié fou, il abandonne ses études et erre dans tout le pays. Chester engage un privé pour le retrouver. Après 2 années de recherches, on le retrouve complètement fou, habitant dans une grotte sur une plage de Californie! Sa métamorphose a commencé!! Pour Chester, la vie s'écroule, Jessica est monstrueuse et répond à l'appel de l'océan. Il fera passer sa disparition pour une noyade lors d'une tempête qui fit sombrer son voilier le Poséidon sur lequel ils

naviguaient. Sa femme disparue, la seule chose qui le rattache à la vie, c'est l'amour qu'il porte à son fils. C'est décidé, il fera tout pour le garder près de lui!

La première étape consiste à organiser sa disparition. Grâce à des pots-de-vin bien placés, il falsifie les archives de l'armée et fait croire que son fils est mort durant la guerre. (il est possible de retrouver le médecin militaire qui avait noté toutes les anomalies morphologiques du garçon, et qui fut contraint au silence par ses supérieurs). Ensuite, il fait construire des entrepôts. Le n°8 est bâti sur l'emplacement d'une ancienne chapelle qui possédait un souterrain et une crypte reliée secrètement à l'océan (souvenir d'un culte loué aux Profonds et à Dogon). Dans cette crypte, il aménagera une cellule avec un petit bassin pour garder son fils. A côté, il fait installer une chambre et une bibliothèque pour lui permettre de réaliser ses recherches. Aidé par Archie, il se lance à fond dans l'étude du Mythe, à la recherche d'un moyen d'empêcher l'horrible processus, sous le regard rempli de haine et de folie de son "fils" désormais changé en créature maléfique! Les Profonds veulent récupérer son fils et menacent de venir lui prendre de force. Ne se laissant pas démonter, il condamne les issus menant à l'océan, pose des marques interdisant aux Profonds de s'approcher et fait garder l'entrepôt.

## *Le soir du réveillon*

Ce soir-là, une nouvelle fois, ses expériences échouent lamentablement. Il est tendu, car depuis quelques jours, les gardiens des entrepôts l'ont prévenu que des hommes étranges rodaient dans les environs. Il ne peut pas remettre sa fête, car il doit renouer des liens avec ses amis des milieux politiques et financiers qu'il a beaucoup négligé ces derniers mois. C'est cette nuit que la secte se décide à passer à l'attaque. Des serviteurs sont chargés de brûler des entrepôts pour disperser les gardiens et s'infiltrer plus facilement dans la crypte. Ils libèrent Andrew qui rejoint aussitôt ses congénères qui l'attendent dans l'océan. Les serviteurs s'enfuient en volant un bateau. Archie vient d'urgence avertir Chester pendant la soirée, et ils repartent tous les 2 à Boston pour se rendre compte du désastre. Simultanément, Andrew et sa nouvelle famille, ivres de vengeance, attaquent de pauvres invités innocents qui regardaient un feu d'artifice... Ils kidnappent femmes et enfants, et s'affairent pour perpétrer l'espèce. Dans leur précipitation, l'un d'eux perd un médaillon qui échoue dans les mains d'un des enfants d'un PJ.... Chester perd une partie de sa raison en voyant le désastre. Il sait que les serviteurs des Profonds veulent sa peau! Il décide de fuir. Il brûle tous ses documents compromettants et s'éclipse seul (il ne veut pas entraîner Archie dans cette chasse à mort).

## **Retour à Boston**

### *A l'hôpital*

Vos joueurs iront sûrement s'informer auprès des médecins du sort de leurs familles. D'après les examens effectués, ils apprendront les choses suivantes: Ils avaient tous ingurgité de l'eau de mer. Ils auraient logiquement dû mourir d'hypothermie (après une nuit dans les eaux glacées), pourtant, aucun des patients ne présentent de séquelles dues du froid. Les enfants n'ont pas vraiment de dommages physiques, mais par contre, leur santé mentale est très affectée. Ils ne prononcent plus une seule parole, et se mettent à hurler de terreur toutes les heures. Le cas des femmes est plus problématique. Elles sont actuellement plongées dans une sorte de coma profond, et il semblerait qu'elles aient été violées!! Sont-elles enceintes? Si oui, faut-il garder l'enfant? Vont-elles donner naissance à des créatures monstrueuses? ... Autant de questions qui vont poser pas mal de problèmes d'ordre moraux aux joueurs...

### *La Police*

Les PJ sont contactés dans la journée, pour interrogatoire par l'inspecteur H. P. Coltrane. Depuis le petit matin, Coltrane interroge minutieusement tous les invités présents à la soirée. Il n'est vraiment pas d'humeur à plaisanter. Son réveillon du nouvel an a été coupé, un de ses amis d'enfance a péri lors de l'attaque et il subi la pression du gouverneur qui désire que cette affaire soit rapidement élucidée, sans qu'elle ne fasse trop de vagues. Il est sensiblement fatigué, et l'interrogatoire est mené rapidement. Si les PJ lui parle du médaillon, il le considérera un moment, sans vraiment en faire cas. De plus, si les PJ ne s'y sont pas encore intéressé, il parlera de l'affaire de la

disparition de Palmerston et des incendies de ses entrepôts .Voir l'article de presse suivant, publié dans le Boston Globe, par Nancy Fields:

### **Graves troubles dans le quartier des Docks.**

BOSTON—Dans la soirée du réveillon, de nombreux incidents se sont produits dans le quartier des docks. On dénombre six entrepôts incendiés et la disparition d'un navire. Ce cargo, ainsi que les entrepôts appartiennent à la Palmerston & Co. On déplorera aussi le décès d'un des gardiens de nuit, Alonso Salivales. Son coéquipier, Jose Velasco, est quant à lui gravement blessé et a été transporté à l'hôpital St-John. L'inspecteur Edgar P. Coltrane qui est chargé de l'enquête privilégie pour l'instant la piste d'un groupe de polynésiens que les gardiens avaient vus à plusieurs reprises rôder près des entrepôts les nuits précédentes. Cette affaire doit-elle être mise en relation avec la disparition de Chester Palmerston ainsi qu'avec les agressions qu'ont subies les invités de sa fête à Cap-Cod? Seule une enquête plus approfondie pourra nous éclairer sur ce point...

*Une visite à l'hôpital n'apprendra pas grand-chose. Velasco est la plupart du temps inconscient. Dans les rares moments où il reprend ses esprits, il pourra témoigner d'une terrible odeur de poisson lors de l'attaque et qu'il ne s'agissait pas du tout de polynésiens, comme le pense la police.*

### *Les Journalistes*

Bien évidemment, ceux-ci ont fait les choux-gras de cette affaire, mais ils reçoivent des pressions de la part des autorités pour ébruiter l'affaire (politique et milieux financiers veulent honorer leur ami Chester). Cette affaire est donc destinée à être oubliée... Sauf pour Nancy Fields, jeune femme reporter de 24 ans au Boston Globe. Elle a travaillé dur et s'est battu pour être acceptée dans la profession et elle n'entend pas se faire dicter sa conduite. Elle est intègre, intelligente et belle de surcroît. Pas de chance pour les PJ, elle est déjà fiancée à un photographe de presse, Harold Fosby, qui la suit partout. Elle tait cette relation pour pouvoir se servir de ses "atouts" et s'ouvrir des portes...

Elle enquête sur Chester Palmerston depuis plus de 6 mois. Une sorte de prémonition l'a guidée. Elle a rencontré les PJ à Cap-Cod et elle s'intéressera un peu plus à eux si elle les voit traîner près des entrepôts ou de la demeure de Palmerston. Nancy est prête à donner des informations, du moment que cet échange est réciproque. Voilà PNJ idéal, faites y attention.

### *Les Entrepôts*

Une demi-douzaine d'entrepôts a complètement brûlés. Les quais sont encombrés de mondes: des curieux, des agents d'assurance chargés d'expertiser les dégâts, des reporters prenant des photos et la police chargée de canaliser tout ce beau monde. Une fouille minutieuse ou l'observation d'un groupe de journalistes (perspicace celui de Nancy Fields en particulier) pourra permettre de découvrir l'entrée du souterrain de l'entrepôt menant à la crypte. Quand les PJ y arrivent, ils trouvent les énormes barreaux de la cellule tordus dans tous les sens, mobilier cassé, des feuilles déchirées par terre....Ces feuilles sont une partie du journal tenu par Chester, et elles permettront aux PJ d'en savoir un peu plus. Ecrivez d'une écriture malhabile et tremblante sur des petits bouts de papiers humides:

*- [...] gardiens signalent des rôdeurs autours de l'entrepôt. Je pense qu'il va être temps de déménager. J'hésite toujours à appeler un monstre ailé [...]*

*- [...] la journaliste continue son enquête. Il faut que je sois sur mes gardes, je dois faire plus attention. Archie me conseille de me refaire une image. Cette idée me convient. La fête de Cap-Cod sera sûrement une réussite [...]*

- [...] Jessica a réussi à prendre contact avec moi! C'est terrible!! Il faut vraiment que je me dépêche avant qu'ils ne viennent le prendre. J'ai relu le passage du *De Vermis Mysteriis*. Je n'arrive toujours pas à comprendre pourquoi le sort ne marche pas, pourtant [...]

- [...] chantait ce matin!! C'est la première fois qu'il fait ça. Je ne comprends pas pourquoi. J'aimerais croire que c'est l'approche de Noël qui le rend dans cet état. Les regards qu'il me jette me terrifient! Il faudra que je pense à solidifier les grilles et à condamner l'accès à l'océan une bonne fois pour [...]

- [...] matin, j'ai appelé l'Homme en Noir. Il veut que je signe son maudit livre. Je ne suis pas encore prêt. En voyant mon refus, il a tenté de me forcer. J'ai eu beaucoup de mal à le renvoyer.

C'est Archie qui m'a retrouvé durant la nuit. Par la grâce du ciel, je n'étais pas blessé. Il dit que la "chose" souriait lorsqu'il m'a retrouvé. Si seulement je pouvais [...]

- [...] Je suis revenu d'In...s...th ce matin. Je n'aurais jamais dut y aller. Ils sont beaucoup plus nombreux que je ne l'imaginai. J'ai réussi à voir le prêtre. Il est monstrueux! Il dit qu'il est prêt à m'aider. Archie dit de m'en méfier. Je crois bien que pour une fois, je suivrai ces conseils. Mais je pense qu'il est déjà trop tard, car j'ai rêvé que [...]

*(Prenez le temps d'apprécier vos joueurs en train d'essayer de déchiffrer votre ignoble écriture et se perdre dans d'interminables conjectures...)*

Une fouille de la cellule (qui pue atrocement) permet de découvrir: des os humains (de pauvres clochards. Il faut bien nourrir la bête!), une dent (identique à celle retrouvée sur la plage), une balle de base-ball et un vieux nounours (faut amuser le petit)! Des traces de griffes sont visibles sur les murs.

Un court tunnel donne sur ouverture recouverte d'une grille défoncée. L'ouverture sur les profondeurs de l'océan, et par où les Profonds sont venus.

Leur visite sera interrompue par Archie. Il veut retrouver son "père". Pour l'instant, il reste méfiant, ne connaissant par les intentions des PJ. S'ils se montrent agressifs (ce qui ne serait guère étonnant), il s'enfuit rapidement, mais ne cessera pas de les suivre.

## Chez Palmerston

Cette grande et belle maison de style Victorienne est située dans un riche quartier résidentiel. Elle est maintenant déserte, sauf pour les 3 molosses qui montent encore la garde dans la propriété. Il n'y a rien de particulier à y découvrir. De nombreux objets exotiques, souvenirs d'anciens voyages.

Dans son bureau, on pourra trouver des liasses de papiers administratifs traînant dans des dossiers, qui après une étude minutieuse et bon jet en Droit, permettront de découvrir que l'or ne provient pas de mines en Inde. Il y a aussi un épais courrier, banal, sauf pour un paquet d'enveloppes: de l'Université d'Arkham. Dans ces lettres, le Docteur Henry Armitage refuse avec fermeté la consultation d'ouvrages "interdits" que Chester réclame avec insistance. Les rayonnages des bibliothèques sont pour la plupart vides. Pas de grimoires magiques, désolé, ils ont tous été emportés par Chester ou brûlés dans la propriété (on voit encore un énorme tas de cendres).

Dans la cave, se trouve une porte en fer, dont Palmerston a malencontreusement perdu la clé dans toute cette agitation. Néanmoins, de bons jets en serrurerie ou tout autre moyen un peu plus radical en viendra à bout. Derrière, une petite pièce ronde, remplit de puanteur. Un pentacle noir est gravé sur le sol et de mystérieuses inscriptions recouvrent les murs. Sur un réceptacle est posé une étrange tablette de pierre noire portant des hiéroglyphes inconnus. Elle provient de l'Antique cité de R'lyeh. Elle contient un sort permettant d'appeler et de congédier des Profonds (elle nécessite cependant un sacrifice humain). Enfin, à l'intérieur d'un coffre lui aussi fermé, il y a 9 disques en or massifs recouverts de gravures, et pesant chacun plus de 3 kg. Ils valent largement plus de 200 000\$ et représentent le fruit des dernières "transactions" de Palmerston et des Profonds...

Pour pimenter cette visite, vous avez intérêt à mettre en scène un cambriolage par les sectateurs, qui croient la maison vide. L'arrivée de la police, alertée par des voisins suspicieux...

## Ce qu'il reste à faire

En fait, pas grand-chose. Tout doit venir de la motivation des joueurs à élucider ce qui est arrivé à eux et leurs proches et de faire payer ceux qui en sont à l'origine. Si Vous sentez que les choses commencent à s'endormir un peu, pas de problème. Il y a de nombreux moyens de remettre de l'action.

- Les Profonds veulent récupérer le médaillon détenu par les PJ. Les joueurs sont suivis, ils reçoivent des appels au milieu de la nuit, menaces de mort, cambriolages.... En se renseignant sur le médaillon, ils pourront peut-être contacter la conservatrice de la Société Historique, Anna Tilton, à Newburyport, et qui détient un médaillon du même genre. Elle pourra aiguiller les joueurs vers Innsmouth, où ils recevront bien entendue un accueil glacial et franchement hostile. Voilà de quoi les occuper pendant un moment...

- Archie suit les PJ à la trace. Une fois découvert il leur propose un rendez-vous à minuit près du port. Un piège? Oui, plus ou moins. Il veut savoir exactement les intentions des PJ et veut récupérer le médaillon. Il est accompagné par 3 hommes de mains armés de fusils à pompe. L'arrivée des polynésiens pour sauver les PJ au milieu d'une fusillade nourrie, sur les quais noyés dans la brume est du plus bel effet!

- Cap-Cod abrite une colonie des îles-Fidjis qui vivent en communauté. Ils sont rapidement suspectés par la police du massacre de la plage, car ils étaient à proximité, et qu'ils en ont arrêté plusieurs près des entrepôts de Palmerston, ou en train de cambrioler son domicile. Eux-aussi veulent le médaillon, et donc, eux aussi suivent les PJ. Mais leur but est tout autre. Ils sont les descendants de peuplades qui faisaient la guerre aux tribus adorant Dogon. Ils cherchent un moyen d'exterminer les adorateurs et les Profonds. Ils pensent que ce médaillon pourrait les aider. A l'occasion, ils pourront sortir les PJ d'un mauvais pas avec les sectateurs, ou leur en dire plus sur les Profonds.

- Archie peut se joindre aux PJ pour tenter de retrouver Chester. Qui dit qu'il sera fidèle...

- Une équipe de reporters (autre que celle de Nancy) a remarqué le manège des PJ et a commencé une enquête. Dès les premières publications, les ennuis tombent sur les PJ. De plus, H.P.Coltrane n'apprécie pas du tout que des personnes viennent empiéter sur ses plats de bandes.

- Les femmes sont enceintes, les enfants sont fous! Voilà qui permettra aux PJ de découvrir l'univers des asiles.

- Chester poursuivi par les Profonds, tombent dans la folie et se jettent dans le Mal. Un PNJ diabolique pour les prochains scénarios.

## Conclusions...

Libre à vous de faire durer cette histoire durant plusieurs scénarios. Durant leur vie d'investigateur, cette affaire sera toujours récurrente. Et puis surtout, n'oubliez pas l'accouchement des femmes qui donnent naissance à de magnifiques...bébés. Mais qui sait ce qu'ils deviendront dans quelques années?

Bref, ce scénario est idéal pour commencer l'immersion des PJ dans l'horreur du Mythe. De plus, il permet d'introduire de nombreux PNJ utiles pour de prochains scénarios. Modifiez cette histoire à votre guise, mais gardez l'ambiance de tension est de mystère qui l'entoure. Improvisez !! Ce sera d'autant plus facile, qu'a priori, le MJ ne connaît pas la fin de l'histoire....