

Crying Seagull

Un scenario pour l'Appel de Cthulhu

L'histoire

Toute cette affaire commence en 1911, a New York. Sur l'île de Manhattan, le reve du multi-millionnaire Frank W. Woolworth est en train de prendre forme : toute la ville a le regard tourne vers une etrange tour de Broadway qui grandit a vue d'oeil. Celle-ci est baptisee du nom de son financeur, qui est aussi celui de la firme. Le Woolworth Building ne sera acheve qu'en 1913 et restera le batiment le plus haut du monde jusqu'en 1930, lorsqu'il sera detrone par le Chrysler Building (suivi de pres par l'Empire State, mais ceci est une autre histoire). Le projet est ambitieux, l'architecte Cass Gilbert voulant reussir un parfait melange de style neo-gothique et de haute technologie en ce debut de vingtieme siecle (il contient au final plus de douze ascenceurs, grande inovation pour l'epoque). Il est encore aujourd'hui l'un des plus beau gratte-ciel du monde, plus impressionnant et mieux decore que la plupart de nos eglises. Des esprits facetieux l'avaient d'ailleurs surnomme Cathedrale du Commerce.

Mais pour l'instant, en ce terrible hiver 1911, les armatures de la construction ne s'elevent que jusqu'au quarantieme etage (sur les soixante prevus) et grouillent de centaines d'ouvriers recrutes a la hate parmi les immigrants, prêts a risquer leur vie a jouer les funambules pour un salaire de misere. Parmi eux, les plus en vue des maitres de chantiers sont les Indiens (les natives comme on dit ici) ceux-ci ne connaissant absolument pas le vertige. A cause de leurs antecedents historiques et du racisme ambiant, ils forment des communautes d'ouvriers fiers, fermees sur elles-memes.

C'est dans l'une de ces communaute que Patrick Lindbergh, Investigateur de son etat, decouvre par pur hasard la presence d'un adorateur de Nyarlathothep. Pour verifier ses suppositions, et avec la fougue inconsciente des gens qui pratiquent cette activite suicidaire, il s'engage sur le chantier en qualite de simple ouvrier. Ses recherches et espionnages aboutissent juste a temps pour qu'il puisse empecher l'indien d'invoquer le Messenger de Dieux qu'il voulait amener a detruire le building (profanation par l'homme blanc des fruits de notre mere la Terre et tout le tremblement). La lutte entre les deux hommes, sur une poutrelle metallique a cent vingt metres du sol ne pouvait que se conclure fatalement : ils finirent par tomber et moururent ensemble en s'ecrasant au sol.

Mais l'histoire ne s'arrete pas la, vous vous en doutiez bien. Nyarlathothep etait deja tres pres de notre dimension quand l'invocation a ete interrompue et, furieux d'avoir encore rate une bonne occasion de detruire la terre, il decida de recuperer l'esprit de Crying Seagull (le sorcier) et de le prendre a son service. Le monstre usa de ses pouvoirs pour condamner le fantome de l'indien a errer sur les lieux de l'accident jusqu'a ce que ce dernier parvienne a relancer le processus d'invocation. Et a le mener jusqu'au bout cette fois

Des Investigateurs a Big Apple

New York, fevrier 1923. Les immenses salles du Waldorf Astoria Hotel accueillent durant deux semaines une exposition-conference sur les etranges pierres exhumees l'annee precedente par le professeur Darensberg dans le desert de Gobi. L'explorateur, qui s'est aussi charge d'organiser l'evenement, n'a pas oublie d'y inviter les Investigateurs (qui peuvent etre des amis a lui, de vagues

connaissances ou simplement avoir une petite reputation dans l'univers de l'occulte). L'exposition est ininteressante au possible, mais permet aux PJ de se gaver de petits fours entre connaisseurs et d'y rencontrer un beau soir Monsieur William Williamson. Il s'agit d'un golden boy en queue de pie et a l'air soucieux qui - attire par la reputation elogieuse (a tort ?) que les differents convives ont fait des pesonnages - va leur demander de l'aide. Il cherche en effet a engager pour l'espace de trois jours une bande d'enqueteurs un peu speciaux, pour l'aider a resoudre un cas tres etrange. Williamson leur donne rendez-vous le lendemain soir dans son bureau, au 51e etage du tres celebre Woolworth Building.

L'homme d'affaire a plutot bien reussi dans la vie : a 37 ans il est le responsable de la location des bureaux pour l'immeuble, et tout allait pour le mieux avant qu'un recent fait divers n'ait manifestement effraye les clients potentiels. Il y a de cela deux jour, un cadre superieur de la Werner & Son est tombe par la fenetre. Ce n'aurait ete qu'un accident de plus si le corps, reste accroche a l'une des innombrables sculptures ornant la facade, n'avait attire en l'espace de quelques secondes une horde de mouettes, qui ont eu le temps de le dechiqueter abondamment avant que les pompiers ne le decroche. On a beaucoup jase sur l'affaire, et la chute des vente commence a inquieter serieusement Williamson. Sur les conseils de sa secretaire (grande lectrice de romans fantastiques devant l'eternel) il a decide d'engager a ses frais un groupe d'enqueteurs de l'occulte, juste au cas ou.

C'est d'ailleurs a peu peu pres ce qu'il explique aux Investigateurs dans son vaste bureau le soir du rendez-vous. Une fois le travail accepte, il leur remet des cartes portant le tampon de son bureau pour les autoriser a circuler librement dans tout l'immeuble et leur explique les clauses du contrat. Si au bout de trois jours les PJ n'ont rien decouvert d'etrange, ils seront payes et congadies. Dans le cas contraire, Williamson promet de substantielles recompenses (l'argent n'a jamais ete un probleme pour lui.)

Quelques fausses pistes pour bien demarrer

Il est probable que les PJ commencencent par fouiner autours des antecedents de la victime. Joseph Morton etait apprecie de ses superieurs et repute pour faire du bon boulot (il occupait le poste d'adjoint au directeur dans la firme). Mais sous ses apparences de parfait homme d'affaire il cachait pas mal de secrets et plusieurs connections plutot louches. Voici quelques fausses pistes liees a sa vie privee sur lesquelles vous voudrez peut-etre egarer vos Investigateurs.

- Sa femme et sa maitresse. Joseph n'etait ni un mari honnete ni un amant fidele et autant sa femme (qui habite dans une superbe maison dans le New Jersey) que sa maitresse (qui est une celebre chanteuse de Broadway) avaient des choses a lui reprocher. On a jamais vu beaucoup de crimes passionels a Cthulhu, mais qui sait ce que les joueurs sont capables d'inventer parfois ?

- Son rival. Charles Dark est repute dans toute la Werner & Son pour avoir toujours ete l'ennemi jure de Joseph. Il y a quelques annees ils convoitaient le meme poste, et certains employes se souviennent que Dark avait jure le tuer si il osait pretendre lui prendre sa place. Bien sur c'est Morton qui avait decroche le job et bien que ca ait ete dur a digerer pour

lui, son adversaire semblait s'être un peu calme depuis... De plus (détail louche) il a une mouette empailée sur son bureau, ainsi que des peintures de bateaux. Le malheureux n'a rien à voir avec l'affaire et il a simplement la double malchance d'être à la fois colérique et amoureux de la mer.

- La Famille. Depuis quelques mois Morton avait commencé à faire tourner dans sa boîte un petit système de blanchiment d'argent sale. Son plus gros client, la Mafia (lui-même n'était pas au courant de l'identité exacte de ses employeurs) voit d'un très mauvais œil la mort d'un de leur protégé. Les responsables de l'organisation tiennent à vérifier que, si meurtre il y a eu, celui-ci ne reste pas impuni. Deux gangsters rodent donc autour du Woolworth depuis quelques temps. Il ne mettront pas longtemps à repérer les PJ, qu'ils se contenteront de filer discrètement dans un premier temps, pour essayer d'apprendre pour qui ils travaillent. Puis ils cambrioleront leurs chambres d'hôtel pendant leur absence et enfin essayeront de capturer un Investigateur isolé pour le faire parler. C'est une fausse piste relativement inoffensive, puisqu'il ne s'agit que d'un malentendu, et elle ne devrait pas poser trop de problèmes à moins que les PJ n'aient le mauvais goût de réagir par la violence. C'est en effet un langage que la Mafia comprend et parle très bien, et être poursuivi par la Cosa Nostra risque de ne pas faciliter leurs recherches.

L'enquête

Le Woolworth Building est ouvert 24 heures sur 24, et les PJ ne devraient pas avoir beaucoup de problèmes à circuler dans les 60 étages de bureaux grâce au carton donné par Williamson. Mais attention, le bâtiment accueille aussi les sièges administratifs d'une cinquantaine de compagnies diverses, la plupart d'entre elles étant réputées et riches (il fait peu de doute qu'elles voient d'un mauvais œil l'intrusion d'enquêteurs privés dans leurs locaux).

Une petite revue de presse permet de mettre la main sur de nombreux articles relatant l'accident, avec moult détails macabres. Joseph était seul dans son bureau du 35e, il devait être aux alentours de minuit. Un passant témoigne avoir entendu un grand cri et vu la silhouette d'un homme chuter le long du building. Il a aussitôt prévenu la police et les pompiers ont finalement réussi à décrocher le corps un quart d'heure après, trop tard pour le soustraire à la morsure d'une bande de mouette venue d'on ne sait où.

Les lieux de l'accident sont absolument dépourvus d'indices. La police est passée il y a plus de deux jours pour collecter tous les documents disponibles dans le bureau de Morton, et la vitre à travers le malheureux est passée à être remplacée quasiment tout de suite. En insistant lourdement il est possible d'obtenir une entrevue avec un des responsables de Werner & Son, ce qui permettra de repérer un petit détail qui n'a pas été relevé par les journaux : Morton avait changé de bureau quelque semaines avant son décès (il était passé du 34 au 35e étage suite à une reorganisation des locaux).

Un petit tour à l'accueil permet de s'assurer qu'absolument n'importe qui a pu se glisser dans le bâtiment la nuit du meurtre. En effet les premiers étages sont ouverts au public en permanence et le garde de nuit est suffisamment vieux, sourd et absorbe par ses mots croisés pour avoir laissé passer quelqu'un d'un peu discret.

Approcher le cadavre est quasiment impossible tant que celui-ci est à la morgue (des relations très haut placées sont indispensables) et parfaitement inutile une fois que le travail d'embaumement a été accompli. De toute façon le rapport du médecin légiste confirme les faits : Morton est bien mort

de la chute et de l'attaque simultanée d'une dizaine de mouettes.

Des recherches à la bibliothèque municipale et dans les archives du New York Times seront plus fructueuses. D'après tous les rapports zoologiques, il semble aberrant qu'une mouette s'attaque à un homme, même mort. Il est pourtant assez aisé de retrouver un cas similaire isolé, remontant à 1911. Un homme aurait été attaqué et mis à mort sur une plage de Long Island, alors qu'il était entraîné de pêcher. Petite précision : le mort était maître de chantier sur le Woolworth Building. Il s'agit en fait d'une des victimes sacrifiées à Nyarlathotep lors de l'invocation originelle.

Si les Investigateurs cherchent d'autres chutes célèbres depuis le bâtiment, ils pourront trouver l'extrait de presse relatant la mort accidentelle de deux ouvriers : Patrick Lindbergh et Crying Seagull. Ceux-ci travaillaient de nuit sur les poutrelles du 35e étage.

Enfin ils apprendront que la mouette jouait un grand rôle dans la mythologie des Indiens Manahata, qui - soit dit en passant - ont donné leur nom à l'île principale de l'actuelle ville de New York et vivaient dans la région avant leur extermination presque complète au 17e siècle.

En suivant la piste des Indiens et en creusant un peu le passé de Joseph (en allant interroger sa femme ou ses parents par exemple), ils pourront apprendre que la famille Morton tire une grande fierté de leurs illustres ancêtres. Ceux-ci étaient essentiellement réputés pour avoir massacré plus que leur part de "sauvages".

Une fois que les Investigateurs auront fait le lien entre la mort de Morton et les Indiens Manahata, ils devraient être plutôt intrigués par cette étrange accident survenu il y a douze ans. D'autant que Lindbergh est décrit dans l'article comme "un ancien professeur d'archéologie" et que sa présence en qualité d'ouvrier semble pour le moins déplacée.

Un petit tour à Columbia University permet d'y rencontrer d'anciens collègues à lui, qui le décrivent comme étant très gentil mais ayant eu un comportement peu bizarre les dernières années de sa vie, obsédé par des détails étranges, ayant des théories pour le moins fumeuses sur certaines découvertes et étant toujours en voyage... En bref un vrai Investigateur baroudeur comme on en fait plus. Il est aussi possible de trouver son ancienne adresse : l'une des plus vieilles maisons de Brooklyn.

Quand à Crying Seagull il est quasiment impossible de trouver quoi que ce soit d'autre que son nom sur de vieux registres. Il a été inhumé en terre sacrée indienne, quelque part dans le Connecticut, du côté de New Haven (cette information ne peut être obtenue qu'en interrogeant en personne le journaliste du New York Times qui a écrit l'article à l'époque, ce détail n'étant mentionné nulle part ailleurs).

Tiens, on dirait qu'on est pas tout seul

A force de tourner autour du Woolworth, les Investigateurs devraient finir par repérer ces quelques PNJ :

- Barney et Angelo. Ce sont les deux jeunes gangsters qui jouent les troisièmes couteaux pour la Mafia. Ils se baladent dans une vieille Ford bleue, et se feront assez discrets.

- Le sergent Balder. Il s'agit du policier responsable de l'enquête et, contrairement à la tradition, il n'est ni particulièrement bête, ni excessivement borné. Il n'interviendra pas contre les PJ tant que ceux-ci restent dans la légalité, et se contentera de mener tranquillement son enquête de son côté. Il est toujours accompagné d'une poignée de jeunes cops et conduit un gros cab noir.

- Le pere Salomon. Les Investigateurs ne peuvent pas le louter, il est quasiment toujours devant le building a brandir des tracts et a hurler que la fin du monde est proche. La theorie de cet ancien pretre exorciste est que le Woolworth n'est autre qu'une version moderne de la tour de Babel (n'oubliez pas que c'est de loin la plus grande construction du monde a l'epoque), et que les evenements recents ne sont qu'une preuve de plus de la ferme intention qu'a Dieu de detruire la ville. Malgres ce delire vaguement monomaniacal, Salomon est un homme tres intelligent et assez interessant pour peu que l'on soit un peu patient avec sa lubie. De plus il est l'auteur d'une compilation de "preuves de la volonte divine", un ouvrage qui rassemble plein d'histoires plus ou moins credibles de ce qui se serait passe autour du batiment depuis sa construction (et entre autres le recit de la chute mortelle des deux ouvriers en 1911).

Il se passe quelque chose de pas normal

Il a fallu douze ans pour que le spectre du sorcier indien, condamne a hanter sous forme invisible le 35e etage de la tour, ne se decide a reprendre le processus d'invocation. En effet l'arrivee d'un des dernier membre d'une grande famille notoirement ant-indienne a servit de catalyseur a la haine du fantome, qui parvint ainsi a se materialiser le temps de pousser le brave Morton par la fenetre. Celui-ci chuta selon l'exacte trajectoire qu'avait alors parcouru Lindbergh, mais au lieu de s'ecraser par terre il resta suspendu a l'une des nombreuses statues (qui n'existaient pas a l'epoque ou le building n'etait encore qu'en travaux). Dans un dernier effort, l'indien invoqua un groupe de mouette pour parachever son crime et accomplir cette delicate phase du rituel d'invocation. Depuis ce premier meurtre le sorcier a commence a regagner de l'energie. Il est desormais capable de se rendre visible de maniere tenue et informe pendant quelques heures et peut circuler librement aux alentours du Woolworth. Il peut aussi intervenir physiquement au prix de grands efforts, invoquer et controler des mouettes et envoyer des reves et des visions a distance. Des l'arrivee des Investigateurs dans l'immeuble le fantome les a repere et decide qu'ils seraient les prochaines victimes, sans doute a cause de leur aura et de leur connaissance du surnaturel (a moins qu'ils n'aient deja eu maille a partir avec un avatar de Nyarlathothep par le passe et que celui-ci ne desire simplement en profiter pour se venger). Toujours est-il que les PJ seront les prochaines personnes sacrifiees pour accomplir le rituel magique. Contrairement a d'autres scenarios ou ils doivent intervenir avant une date butoir pour empecher la destruction du monde, ils sont condammes ici a lutter pour leur propre survie...

Au fil des jours le fantome devient plus puissant, et est donc a meme d'intervenir de plus en plus ostensiblement. Voici quelques unes des actions qu'il tentera contre les personnages (n'hesitez pas a rallonger la sauce en faisant intervenir - par exemple - des phobies propres a vos PJ) :

- Le premier soir, alors qu'ils sortent du batiment apres leur entretien avec Williamson, ils entendent un cri aigu. En se retournant ils peuvent appercevoir une silhouette tomber dans le noir depuis une fenetre du 35e etage, et passer "a travers" une des statues de la facade (mais a cette distance il est difficile de juger correctement). En se rendant aux environs du lieu de l'impact presume il est impossible de trouver la moindre trace d'un corps. Par contre Sam, le clochard qui a elu residence entre les deux poubelles rangees la, peste energiquement en agitant les bras contre des agresseurs invisibles : "cassez-vous, saloperies de mouettes, cassez vous Bon Dieu !" Il n'y a bien sur aucune mouette dans les environs, et il est fort probable que Sam, qui n'a pas

arrete de boire du whisky de contrebande depuis le matin, fasse simplement une petite crise de delirium tremens. Mais quand meme, c'est une drôle de coincidence.

- Crying Seagull commencera a envoyer des cauchemars aux personnages. Leur contenu est souvent tres flou et fait appel a de nombreux souvenirs penibles, mais se termine invariablement par une lente et terrifiante chute a travers l'espace, accompagnee d'un concert cris des mouettes. Le reve fait perdre 0/1d4 points de SAN au reveil.

- Les Investigateurs devraient commencer a realiser que partout ou ils vont ils sont toujours en compagnie de mouettes. Essayez de le leur faire remarquer le plus discrettement possible (a chaque description d'un nouveau lieu, ajoutez quelques uns de ses charmants volatiles dans le decors, sans trop insister dessus). Il s'agit des espions du spectre, qui peut surveiller les enqueteurs a travers leurs yeux et ainsi les suivre la ou lui meme ne peut aller.

- A chaque fois que les PJ sont dans une position ou une chute pourrait etre vraiment dangereuse (dans un grand escalier, a cote d'une fenetre ouverte, sur un quai de metro quand la rame arrive, etc.) le fantome essayera de les pousser. Faites un jet en comparant le POU actuel du spectre (voir caracs) et la TAI du personnage. Vous pouvez leur sauver la mise de justesse meme si le spectre gagne lors de ses premieres tentatives, mais faites en sorte que les Investigateurs evitent soigneusement de se trouver dans ce genre de situation a l'avenir. Au debut du scenario de tels evenements ne se produiront que dans le Woolworth Building, mais pourront s'en ecarter de plus en plus au fur et a mesure que le sorcier gagne en puissance.

- Les Investigateurs sont dans l'un des ascenseurs du building quand tout a coup l'appareil se bloque et la lumiere s'eteint. Une curieuse odeur d'océan envahit l'habitable, tandis que commence a resonner un bruit difficilement identifiable au debut mais qui se fait de puis de plus en plus clair : quelqu'un est entrain de scier le cable qui supporte la cabine ! Les PJ ont interet a reagir promptement. Faites leur faire quelques acrobaties au dessus du vide, sans les mettre reellement en danger. De toute facon Crying Seagull n'a pas la "force" de briser le cable et toute cette mise en scene etait au mieux destinee a les effrayer.

- Les interventions du fantome devraient se faire a la fois plus frequentes et plus puissantes au fil du scenario, jusqu'a ce que les Investigateurs realisent que leur vie qui directement menacee. Vous pouvez aussi decider d'augmenter les pertes de SAN liees aux reves (une petite intervention onirique de Nyarlathothep suffira largement a les traumatiser).

Chez Lindbergh

La maison de Patrick Lindbergh est habitee par la famille depuis sa mort. Elizabeth est prete a discuter de son excentrique de pere, qui courrait le monde a la recherche d'objets inexistant et disparaissait parfois des mois sans laisser d'adresse. Si les Investigateurs inventent une couverture credible (anciens amis, collegues...) et repondent de maniere suffisamment evasives aux questions de la femme, elle leur apprendra que tout son "fourbis" est reste intouche dans le grenier de la maison et qu'ils peuvent aller fouiner dedans si ils le desirent. Elle ne pense honnetement pas qu'il y ait quoi que ce soit d'un interet quelconque, son pere ne collectionnant que des "vieilles poussiereuses". Elle est persuadee qu'il etait devenu un peu perturbe les derniers mois de sa vie, qu'il n'aurait jamais du s'engager sur le chantier et que sa mort etait un accident.

En fait le grenier, qui effectivement accueille intacte toute la collection de trouvaillies de l'aventurier, est une mine d'or pour n'importe quel Investigateur normalement constitue (je vous laisse le soin de le meubler en fonction de specialites de vos PJ). Les objets interessants dans le cadre de cette aventure sont les suivants : les carnets de notes de Lindbergh qui se trouvent dans le tiroir d'une commode et un etrange collier en bois place en evidence sur une de table.

Les carnets sont rediges en steno et ecrits de droite a gauche (un vieux truc emprunte a Leonard de Vinci), ce qu'il fait qu'ils sont illisible de prime abord. Ceux ci relatent par le menu les diverses aventures de son auteur, en particulier l'enquete autour du sorcier indien et se terminent par l'expression du desir d'aller s'engager sur le chantier. Le collier est decrit dans la notice posee a cote comme etant un "collier d'ame kenian". Il est compose de plusieurs petites tetes en bois enfilees sur une cordelette. Toutes sont grossierement taillees et sans traits distincts, sauf une qui represente grosso-modo le visage de Lindbergh. Selon la legende (racontee dans la notice), le proprietaire du collier peut s'en servir comme receptacle pour son ame apres sa mort apres avoir effectue un rituel specifique.

Si un des PJ qui examine l'objet reussis un jet de POU, l'ame de Lindbergh (qui est bien enfermee dans l'objet, et ne peut connaitre la liberation que tant que le fantome de Crying Seagull n'est pas detruit) se manifestera directement et prendra possession d'un des Investigateur present dans la piece. Celui-ci entrera en transe et se mettra a murmurer des paroles dont il ne se souviendra pas une fois que l'esprit aura quitte son corps (ce qui fait perdre 1d4/1d6 points de SAN) : "Il faut purifier le corps du sorcier... Son esprit ne pourra vous atteindre une fois libere... C'est pour son propre bien..." La possession recommencera toute les 24 heures si les Investigateurs ne reagissent pas. A la longue celle-ci risque d'etre plus eprouvante pour "l'hoté" que les cauchemars de l'indien.

Petit exorcisme entre amis

Une fois le cimetierre indien ou repose la depouille du sorcier identifie, les Investigateurs devront faire appel a un exorciste. Le premier qui me vient a l'esprit est bien entendu le brave Salomon, mais celui-ci risque d'etre difficile a detourner de sa fixation catastrophico-divine (les PJ ont interet a lui monter un gros mensonge pour qu'il accepte de les suivre). Sinon il doit toujours etre possible d'en trouver un a la petite fete organisee par Darensberg, voir meme de decouvrir un rituel equivalent dans les livres de Lindbergh (mais cette derniere option risque de reclamer l'usage de composantes rares, voir introuvables).

Il faudra ensuite se rendre au cimetierre de New Haven par des routes a moitie bloquees par les recentes chutes de neige. Celui-ci se trouve dans une petite crique au bord de l'océan, et bien qu'etant tout a fait depourvu de pierres tombales il n'est pas difficile de retrouver la tombe de Crying Segull : c'est probablement celle sur laquelle se tiennent le plus grand nombre de mouettes (il y en effectivement partout).

Quel que soit leur exorciste les PJ devront creuser le sol gele pour deterrer le cadavre. Vous pouvez faire intervenir juste au mauvais moment des citoyens egares, le sergent Balder ou le duo Barney-Angelo, pour renforcer le cote dramatique du final. Une fois le corps correctement exhume ils pourront constater que celui-ci est dans un parfait etat de conservation malgres les nombreuses annees passees sous terre (0/1d4 de perte de SAN) et l'exorcisme peut commencer.

Des les premieres incantations prononcees les mouettes, qui s'etaient tenues tranquilles jusque la, se mettent a attaquer le

groupe a coups de serres et de bec. Les Investigateurs vont devoir proteger leur exorciste le temps du rituel (une dizaine de rounds), toute blessure lui etant inflige risquant de lui faire perdre sa concentration. Une fois les dernieres gouttes d'eau benite jetees sur le cadavre les oiseaux cessent d'attaquer et le corps de l'indien commence une terrible transformation : de gros tentacules gris jaillissent de tous les orifices de sa tete tandis que son corps se decompose en un amas grouillant de vers. Tous les temoins de cet horrible spectacle perdent 1d6/1d10 points de Sante Mentale.

Et puis apres...

Les Investigateurs se feront correctement payer par Willammson pour leur intervention dans l'affaire. Avec l'argent ainsi gagne, peut-etre pourront-ils monter leur propre societe de detectives de l'occulte ?

Le visage de Lindbergh disparaît du "collier d'ame", laissant a la place un autre visage grossier et sans traits particuliers. Les Investigateurs vont probablement tenter de comprendre comment fonctionne ce puissant artefact, une bonne raison d'aller les envoyer faire un tour au Kenya apres cette aventure citadine.

Crying Seagull, fantome de sorcier indien et marionette de Nyarlatothep

POU : 11 (il gagne 1d6 de plus chaque soir, en commençant a compter a partir du debut du scenario, avec un plafond de 22).

Son domaine d'action est limite a un perimetre de 10 metres autour du Woolworth (de meme, il gagne 1d100 metres de liberte tous les soirs).

Quand il est visible il ressemble vaguement a un nuage d'un noir translucide evoluant tres lentement. Invisible il peut avancer aussi vite qu'un oiseau et passer a travers n'importe quel obstacle. Crying Seagull n'a plus vraiment de personnalite distincte et son asservissement au Messenger des Dieux l'a rendu completement fou (il est donc absolument impossible de negocier avec lui).

Perte de SAN : 0/1d4 (accrophobie).

Leo Henry