



LA BIBLIOTHEQUE INTERACTIVE

L'APPEL DE CTHULHU L'EXPERIENCE DU DOCTEUR CROWLEY

UN SCENARIO JEU DE ROLES PAR DAVID SICE
D'APRES L'UNIVERS D'HOWARD PHILIP LOVECRAFT

« Satan est parmi nous ! », hurlait le père Harold en martelant les murs. Son front heurta la paroi. « Mon père ! » cria Rosemary : il avait un long clou noir planté entre les deux yeux...

AVERTISSEMENT

Les nouvelles de Lovecraft finissent souvent mal. Ne vous étonnez donc pas si cette aventure tourne au massacre ; que vos joueurs gardent alors à l'esprit que le plus important n'aura pas été de survivre, mais de savoir le pourquoi et le comment de l'histoire.

Les Personnages-Joueurs peuvent être les quatre fils Crowley et / ou leurs femmes ; ils peuvent aussi n'être que des visiteurs inopportuns, arrivés tout à fait par hasard, leur voiture étant tombée en panne non loin du manoir...

PROLOGUE

Charles, Henry, Percy et Clive Crowley ont chacun reçu une lettre de Maître J. Folder, Notaire de Sommersworth, les enjoignant de se rendre au plus vite au manoir de leur père, car celui-ci est au plus mal. Ils ne l'ont pas revu depuis près de vingt ans : le docteur Robert Crowley était parti exercer dans la Vermont vers 1903, tandis que ses fils continuaient leurs études à Boston. Leur mère, Nelly Crowley, disparut alors qu'elle allait rejoindre son mari à Dover. Profondément touché par la disparition de sa femme, Robert Crowley vécut reclus dans le manoir qu'il venait d'acquérir, refusant toute visite de ses enfants, se contentant d'envoyer périodiquement à leurs tuteur l'argent nécessaire au financement de leurs études...

Sommersworth est une petite ville du Vermont, à une trentaine de kilomètres de Dover et de Portsmouth. Le Manoir Crowley, comme on l'appelle ici, est très à l'écart de Sommersworth, au fond d'une forêt de feuillus, recouverte de gel en ce matin de Janvier 192. : Le temps est brumeux, doux — comme ouaté... il va bientôt neiger. La demeure est cossue, à deux étages. Les cheminées fument abondamment. Il y a une sorte de garage attenant à la maison. L'ensemble est plutôt lugubre...

Les visiteurs sont accueillis par Maître Jonathan Folder. Landsley, le maître d'hôtel, se charge de porter les bagages dans les chambres qui leur ont été préparées. Le notaire fait les présentations et sert les apéritifs, exactement comme s'il était chez lui, ne semblant pas affecté outre mesure de l'agonie de son « *cher ami* » (**Psychologie**). Sont présents lors de l'arrivée des investigateurs le docteur Joseph Marston, le second praticien de la région après « *notre cher docteur Crowley* ». C'est d'ailleurs Marston qui a soigné le vieil homme ces dernières semaines. Marston est sur le point de quitter la maison : on vient de lui téléphoner pour un accouchement à une ferme voisine.

Dans l'état où se trouve le vieux Crowley, un docteur n'a plus grand-chose à faire ici. Le père Harold veille en ce moment le mourant à l'étage. Celui-ci semble être en coma dépassé : si son coeur bat encore, il ne réagit plus. Le père Harold lui a déjà donné

les derniers sacrements : il ne croyait pas qu'il passerait la nuit (« Pour une raison que j'ignore, ce vieil homme s'accroche encore à la vie »)...

Mme Pierce, la cuisinière, s'active aux fourneaux avec une mauvaise humeur marquée. Landsley expliquera aux personnages que Maître Folder, à la demande de Mr Crowley, avait engagé une jeune bonne à tout faire, afin d'aider Mme Pierce dans son service. Celle-ci est repartie ce matin même avec armes et bagages sans les prévenir. Elle ne sera pas restée trois jours...

LA MORT DE ROBERT CROWLEY

Le déjeuner vient d'être servi. Le feu crépite dans la grande cheminée de la salle à manger. Les carreaux des fenêtres se sont couverts de buée. Dehors, la neige tombe à gros flocons... Soudain, le père Harold dévale en toute hâte les escaliers — il était resté auprès du mourant : « *Il réclame son fils !* » fait le pasteur à bout de souffle, « *Dépêchez-vous, je crois que c'est la fin...* ». Toute la famille se presse donc dans les escaliers, jusqu'à la chambre du déjà regretté. Maître Folder prendra tout de même le temps de finir son verre avant de rejoindre les autres personnages.

Le mourant gît, tout recroquevillé dans son lit défait. Des tas d'objets divers encomrent les étagères et la commode. Au-dessus de la cheminée, une photo ancienne encadrée d'une très belle femme est suspendue — Nelly Crowley. Le pasteur indique le petit tabouret près du lit à l'aîné des fils Crowley...

« *Te voilà enfin, mon... fils,* » articule avec difficulté le mourant. Il n'a pas ouvert les yeux. Ses mains cherchent celles de son fils. « *Il faut... il faut prendre garde à... surtout, je t'en supplie, fais-le... pour moi et pour ta mère, continue... l'Expérience... Jure-le ! Jure-le moi... le sacrifice... Jure d'achever ce que nous avons commencé. Jure-le !* » (**Le jurera-t-il?**). Le moribond fait alors signe à son fils de se rapprocher, et lui murmure : « *Elle se nourrit de sang, tu sais...* » — il ouvre les yeux et lève la tête, fixant la photo au-dessus de l'âtre : « *Regarde !* » — il serre la main 'de son fils de toutes ses forces — « *Regarde, l'Expérience...* — il se redresse — « *Elle a déjà... réussi !* »

Alors, dans un craquement sinistre, le portrait de Nelly Crowley dégringole et se brise au sol. Une bûche s'écroule avec fracas.

Robert Crowley est retombé dans son lit, les yeux révulsés. Sur son visage, une expression d'extase mêlée d'effroi... Dehors la tempête semble brutalement se déchaîner. Un nouveau craquement se fait entendre, venant du toit cette fois, puis un bruit de chute de pierre... apparemment, une cheminée vétuste vient de tomber...

Sur un **Trouver Objet Caché** ou en inspectant la cheminée, un personnage remarquera que la chute du portrait est due à une lézarde de ladite cheminée : la fissure passe juste là où était planté le clou qui maintenait le cadre. Le sous-verre du portrait s'est brisé en heurtant le sol. La photo est signée d'un photographe de Boston, et datée de 1889. Des fragments de briques dégringolent encore dans l'âtre...

LE TESTAMENT

Ann-Margaret (la femme de Charles Crowley) et Mary (celle d'Henry) se chargent de faire la toilette du mort et de le veiller jusqu'au lendemain. Maître Folder veut, en ce qui le concerne, procéder au plus tôt à la lecture du testament, ce, afin de rentrer chez lui avant que la tempête n'ait complètement bloqué les routes : le notaire, une fois tous les intéressés confortablement installés dans le salon, sort une grosse enveloppe cachetée de sa serviette — celle-là même qui lui a été remise par feu Mr Robert Crowley...

« *Moi, Robert Crowley, sain de corps et d'esprit, je déclare léguer tous mes biens et ma fortune à celui que je considère comme mon unique héritier...* » (là, Folder fait un peu durer le suspense, avec le mauvais goût qui le caractérise) « *...Charles Crowley, mon fils aîné : lui seul est en effet capable de continuer et mener à terme oeuvre de ma vie. Je charge Maître Jonathan Folder de veiller à l'exécution du dit testament, ainsi qu'à la remise de l'enveloppe ci-jointe en main propre à mon fils Charles.* » Le notaire remet alors à Charles Crowley une enveloppe portant la mention « *Pour le docteur Charles Crowley, à n'ouvrir qu'après mon décès. Signé : Robert Crowley* ».

Fuyant toute contestation (« *Je n'y peux rien — si ça n'avait tenu qu'à moi, croyez bien que...* ») — ainsi que toute explication (« *Non, Mr Crowley ne m'a rien dit au sujet de cette 'oeuvre' — je ne suis pas chargé d'espionner mes clients vous savez !* »), Maître

Folder enfilera cache-col, manteau et chapeau et se précipitera vers la sortie. Mais la porte lui résiste. Il force. La porte s'ouvre et le docteur Marston s'écroule à l'intérieur de la maison...

MEURTRES

Marston est frigorifiée : sa voiture est tombée en panne, bloquée par la neige... Une fois assis devant un bon feu, il explique qu'après sa visite à la ferme, il a aperçu une grande fumée : la maison des Sanders brûlait. Le père et les deux fils ont été assassinés d'une odieuse façon (pas plus de détails en présence de dames, mais ils ont été écorchés vifs...). Mme Sanders était introuvable, et comme la neige retombait de plus belle, il a tenté de revenir vers le Manoir... Un dangereux assassin rôde dans les environs ! Marston a les pieds gelés, il ne peut plus marcher.

A peine Marston a-t-il achevé son récit que retentit une série de cris perçants, venant des cuisines : ce sont ceux d'Emily Pierce ! Les lourds vantaux refusent de s'ouvrir, il faut enfoncer la porte ou passer par l'extérieur si l'on veut porter secours à la malheureuse ! **La Taille de la porte est de 16.** Se mettre à plusieurs pour l'enfoncer ne change rien : seul le personnage ayant la plus grande force voit son action prise en compte.

Si la porte a été enfoncée du premier coup, ou si, passant par l'extérieur, on a cassé un carreau de la porte de service, un seul personnage assistera à la scène suivante, à condition de réussir encore un jet d'idée pour concevoir l'inconcevable : Mme Pierce piaillant au centre de la cuisine, entourée de rats bondissants en tout sens, et, comme courbé par le poids de la cuisinière, le dallage cède brusquement sous ses pieds, et elle s'enfonce dans sa robe, puis dans le sol, se débattant jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un bout de tissu, vite happé par le dallage (**Santé mentale : -1d10 / -1d3**).

Lorsque les portes s'ouvrent complètement, la cuisine est vide, exception faite de la dizaine de rats qui fuient dans l'office... Une inspection attentive des lieux ou un **TOC** permettra au personnage de déceler les détails suivants : le carrelage est en très mauvais état

(Landsley ne saura dire si le carrelage était en si mauvais état avant la disparition de Mme Pierce). La porte de service n'a pas été forcée (sauf si un personnage a tenté d'entrer par là), et, si la porte de la cuisine était coincée, c'est parce que le cadre s'est déformé, au point d'en bloquer les vantaux...

LA LETTRE DU VIEUX CROWLEY

Destinée à Charles Crowley, elle lui conseille de s'installer dans la région, et de reprendre sa clientèle, qui lui est très « *attachée* », et très « *prodigue* » : il trouvera tous les noms et toutes les adresses dans son bureau. D'autre part, il ne faut en aucun cas parler de l'Expérience à sa femme, même s'il a, lui, toute confiance en elle : elle ne comprendrait pas. Enfin, sa mère est VIVANTE - mais elle est « *cachée* » : elle participe à l'Expérience, c'est une femme « *exceptionnelle* » - il faut la nourrir de viande, qu'il faudra acheter lui-même, afin de ne pas intriguer les domestiques. Il faut aussi lui donner ce que lui laisseront de temps en temps certaines de ses clientes — il ne faut JAMAIS chercher à voir Nelly. Il suffira de tout déposer dans le laboratoire. Nelly viendra chercher son dû quand il ne sera pas là — mais il en saura beaucoup plus s'il lit le journal de son père...

DANS LE BUREAU

Outre les copies des actes de naissance des quatre fils Crowley, l'acte de mariage de Robert Crowley et de Nelly Jansen, les personnages trouveront derrière une pile de factures diverses une série de lettres soigneusement empaquetées. Il s'agit de femmes de notables de Dover et Portsmouth, ainsi que d'autres, de moindres extractions, priant le docteur Robert Crowley de les débarrasser, elle ou leur fille de « *coussins gênants* », ou suppliant de leur laisser un délai supplémentaire pour trouver l'argent, et ne rien révéler à leur mari, leur frère ou leur père. Les joueurs devraient alors comprendre que Robert Crowley pratiquait des avortements clandestins et faisait ensuite chan-ter ses clientes. C'est donc ainsi qu'il a pu financer en grande partie les études de ses fils... (**Santé Mentale pour les fils de Crowley seulement s'ils apprennent ces détails -1d3/-1**).

Si les personnages fouillent les chambres des domestiques, ils découvriront, soigneusement cachés sous le lit, un sac et une valise en carton appartenant à Lucy Dowells, la bonne qui était censée être partie le matin même...

LE LABORATOIRE

Les clefs du laboratoire sont dans un tiroir de la table de nuit de Robert Crowley. Elles ouvrent la petite porte au fond de la cave (qu'on ne peut enfoncer à coups d'épaule, car elle est trop solide), ainsi que les tiroirs et les armoires du labo. Celui-ci est encombré d'un équipement médical assez élaboré, mais probablement inutilisé depuis plus d'un an. Des produits chimiques (dates éventuelles d'utilisation périmées) et des dossiers incompréhensibles remplissent les armoires et les étagères. Dans un des tiroirs de la table d'étude, Robert Crowley a rangé son journal personnel. Sur la première page, il y a inscrit la phrase suivante : « *Dans ce livre est consigné le récit d'une vie vouée à la vie et à la science...* »

A L'ASSASSIN !

Les personnages n'auront guère le temps d'en lire plus : un grincement, accompagné d'une série de craquements et de crisements montera dans les murs — puis un bruit affreux éclatera dans le salon, au rez-de-chaussée — l'instant d'après des cris de femme retentiront à l'étage !

Si un investigateur est resté auprès de Marston dans le salon, il entendra lui aussi les craquements monter d'en dessous, puis un grincement affreux, des bruits de chute de pierres venant de la grande cheminée, dont le manteau se fissurera... dans un fracas de brique, de suie et de brandons enflammés... Procéder à un jet d'idée pour les occupants de la pièce - aucun des PJ ne verra quoi que ce soit. Si ce jet est raté, le personnage ne saura si quelqu'un ou quelque chose a bondi hors de la cheminée, pour traverser la pièce et défoncer la fenêtre... Si le jet d'idée réussit, l'investigateur réalisera pleinement qu'il a vu une sorte de boule de crochets visqueux jaillir en hurlant du fond de la cheminée, lacérant tout sur son passage (**Santé Mentale -2d6/-1**). De plus, s'il se trouve à côté de la cheminée, ou sur le passage de la bête, le personnage devra

réussir un jet d'Esquive ou subir 3d6 points de dommages. Le docteur Marston était assis juste devant la cheminée...

En entendant le bruit au rez-de-chaussée, les deux femmes qui veillaient le mort ont voulu sortir. Or la porte était elle aussi bloquée. Prise de panique, Ann-Margaret et Mary Crowley crieront et appelleront au secours tant que personne ne les aura délivrées : le cadre de la porte s'est une fois de plus affaissé, bloquant l'ouverture de la porte...

Le salon est complètement ravagé. La cheminée s'est effondrée, la neige entre par la fenêtre défoncée.. Marston gît, déchiqueté, à mi-chemin entre la cheminée et la fenêtre. Si la tempête s'apaise, la température extérieure est en chute libre. La nuit est tombée et il y a une trentaine de centimètres de neige en train de geler. Le téléphone est coupé, et les voitures, trop froides, refusent de démarrer. Les personnages ont donc toute la soirée pour organiser leur défense, et même pour lire le journal de Robert Crowley...

LE JOURNAL DE ROBERT CROWLEY

Robert Crowley obtient son diplôme de médecine en 1881. Il s'oriente vers la chirurgie, et exerce à l'hôpital central de Boston. Il se marie en 1890 avec une sage-femme, Nelly Jansen, fille d'un pharmacien. Il est alors un chirurgien renommé. De leur idylle naissent Charles (1890), Henry (1891), puis Percy (1894) et Clive (1898). Ils engagent une nourrice, Susan Roomerson.

De 1896 à 1898 sévit une fièvre responsable du décès de nombreuses mères sur le point ou ayant accouché dans le service d'obstétrique de l'hôpital central de Boston. Crowley tentera alors avec d'autres médecins de trouver l'origine de cette maladie, mais, à l'issue de ses recherches, il découvre que certains « *germes* » prolongent la vie dans certaines tissus féminins, et même, la ferait croître, bien après la mort de la mère, si on la maintenait dans un milieu adéquat ! Si l'épidémie finit par être enrayée (il semblerait qu'une mauvaise hygiène en fut essentiellement la cause), Crowley poursuivit ses recherches, tout particulièrement sur les mort-nés.

Cette année 1902, Nelly lui avoue se livrer à des avortements

clandestins, plus par pitié que par intérêt, affirme-t-elle. Mais Crowley comprend alors le profit que ses recherches peuvent tirer de cette activité, et pousse Nelly à exercer plus fréquemment, puis propose lui aussi ses services... Ce manège ne dura pas longtemps : Robert et Nelly furent contraints l'année suivante de démissionner de leur poste à l'hôpital, la direction ayant eu vent de leurs activités, mais désirant éviter le scandale. Leurs enfants resteront en pension à Boston, pour leurs études, ils auront même un tuteur, Mr Donald Douglas - mais les parents doivent changer d'air.

Pour Robert Crowley, le monde entier s'écroule : sa carrière est brisée, l'expérience de sa vie est sur le point d'échouer alors qu'il avait presque réussi, réussi à créer la Vie, à égaler Dieu lui-même. Il avait bien racheté un manoir à Sommersworth, mais comment sauver les souches de vie qu'il a conçues ? Nelly lui ordonne alors d'arrêter ses "bêtises", de jeter le fruit de ses recherches dans le puits. Au cours de la dispute, Crowley blesse grave-ment sa femme à la tête. Elle est enceinte. Il est impossible de la sauver, aussi Robert Crowley décide-t-il d'utiliser le corps de sa femme pour poursuivre ses expériences.

1904. Crowley s'est installé comme médecin à Sommersworth. En fait, il exerce surtout à Dover et Portsmouth. Il a repris le métier de « faiseur d'anges » qu'avait jadis exercé sa femme. Officiellement, celle-ci a disparu lors du voyage qu'elle faisait pour le rejoindre à Sommersworth. Comme, à l'époque, un maniaque sévissait, la police ne soupçonna jamais le bon docteur. Crowley refusera toujours de revoir ses fils. Il finit par croire que Nelly est encore vivante, qu'elle l'aide de son plein gré pour poursuivre l'Expérience, qu'elle l'y oblige même...

Scientifiquement, c'est le rêve : sous l'action des germes, le corps de Nelly a survécu, bien qu'il s'en dégage une puanteur horrible. Elle repose dans une cuve, installée dans la partie la plus basse du laboratoire. Une excroissance grandit jour après jour, « nourrie » par Crowley avec les cellules fraîches provenant des avortements qu'il a pratiqués. En 1905, il sera pris de panique au vu de la taille de la bête, et murera l'accès à la cuve. Mais il est trop tard pour reculer : toutes les nuits, "Nelly" le lui rappelle, elle pleure

comme un bébé dans les murs, elle pleure, comme le bébé qu'ils auraient dû avoir alors... La lecture du journal coûtera **1d6 points de santé mentale** — **1 point seulement si le jet a été réussi, le double** si le lecteur est un ou une Crowley.

DANS LA NUIT

Au beau milieu de la nuit, les étranges crissements dans les murs se refont entendre. Les personnages qui sont encore debout à cette heure percevront comme un bruit de petites pattes dans les couloirs : deux ou trois rats grimpent précautionneusement les escaliers... ils vont se réfugier au grenier. C'est alors que Mary Crowley entend les pleurs d'un bébé résonner dans les murs.

Si elle n'a pas passé le début de la nuit avec Henry dans le lit conjugal, elle se sera rendue dans la chambre pour y chercher un tricot par exemple... Brutalement, le parquet craque et le grand lit se déplace violemment vers la cheminée, tentant de s'y enfoncer à toute force avec ses occupants, ou se projetant sur ceux qui sont dans la pièce, et tout particulièrement Mary, afin de les récupérer. La porte est bien sûr bloquée. Ceux qui se retrouvent dans le lit s'enfonçant dans la cheminée subissent l'équivalent d'une attaque de lutte ou de constriction. Pour en réchapper, il leur faut réussir un **jet de Force contre une Force de 18 sur la table de résistance**, puis bondir hors du lit sur un **jet d'Esquive**. Sinon, les personnages pris au piège subissent **2d6+1 points de dommages par round (Santé Mentale : -1d6 /-1)**.

Une fois Mary Crowley hors de la pièce ou broyée, l'attaque cessera. Les survivants pourront constater que le parquet est très abîmé (au point que chacune des lattes du plancher peut être retirée en plusieurs morceaux : elles sont toutes déclouées...). Quant au tapis, il a été repoussé dans un coin de la chambre.

NOTRE PERE...

Le père Harold ne supportera pas l'anormalité de cette nouvelle tentative de meurtre : il criera au démon de se retirer, martèlera les murs à coups de crucifix, et, sa tête ayant heurté la

paroi du couloir, il s'écroulera... il a un long clou noir planté entre les deux yeux, alors qu'il n'y avait rien là où il s'était cogné le front ! (**Santé Mentale : -1d3/-1 ; tous les PNJ paniquent**). Folder redescend l'escalier à toute vitesse, entraînant avec lui Rosemary Crowley, trop épouvantée pour réagir. Au même instant, Landsley hurle qu'il faut monter au grenier (les rats ont toujours fui la chose, or, c'est au grenier qu'ils sont à présent...). Celui qui suivra Folder et Rosemary tombera, à moins de réussir un **jet de Sauter** : le tapis s'est mis à descendre tout seul ! **En cas de chute, -1d6 points de vie...**

AU GRENIER

...Ou dans n'importe quelle autre salle où les personnages auront cru bon de se réfugier. Une fois les issues verrouillées, les rescapés auront quelques longues minutes d'attente devant eux. Puis, avec un grincement sinistre, une lame de plancher se déclouera lentement. Landsley, craquant à son tour (ou mû par une réaction de défense tout à fait légitime) se précipitera, la hache à la main (il l'avait prise pour défoncer la porte de la chambre où Mary Crowley était enfermée, par exemple). Il l'abattra à plusieurs reprises sur la planche (sur un TOC réussi, un personnage pourra apercevoir au troisième coup de hache une petite flaque de sang s'agrandir au point d'impact...).

A peine Landsley s'est-il arrêté de frapper, qu'une autre planche du sol se met à grincer. Le maître d'hôtel s'élance à nouveau, et abat la hache, mais, au premier coup, c'est un jet de sang brûlant qui jaillit du plancher (**Santé Mentale : -1d6/-1**)... Dans un concert de grincements, Landsley fait voler en tout sens des éclats de bois, hurlant et pleurant au milieu des éclaboussures sanguinolentes, jusqu'au moment où... Les grincements s'arrêtent, le sang retombe. Landsley frappe encore et encore le sol tout autour de lui, quand brutalement la hache passe totalement au travers du plancher — et à sa suite le maître d'hôtel, la tête la première, qui s'enfonce en battant des jambes : « *Mais sortez-moi de là, bon dieu !* » hurle-t-il... Les sauveteurs éventuels pourront se saisir de ses jambes, mais une force irrésistible retient le pauvre Landsley, jusqu'à ce que... les jambes leur restent entre les mains, seulement les jambes (**Santé Mentale : -2d4/-1**).

Si, après cette vision, les rescapés tentent de s'enfuir, la chose les attendra dans le couloir : le tapis partira violemment en arrière, en direction du fond du corridor, entraînant ceux qui n'auront pas été assez agiles (**Esquive**) pour s'en dépêtrer. Au fond du corridor, une poutre s'abattra sur les deux ou trois infortunés (**Attaque à 75%, esquive possible, 3d10 de dommage**, un seul personnage peut être tué de cette manière).

Au même instant, un faisceau de tentacules griffues jaillira des parois du couloir, enchevêtrant une des femmes restées en retrait par rapport au tapis (Ann-Margaret par exemple). Elles se rétracteront brusquement, emportant chacune un morceau du corps de l'infortunée dans les méandres d'entre les murs de la maison (**Santé Mentale -1d3/-1d8+1, le double pour le mari de la victime, ici Charles Crowley**)...

DANS LA REMISE A OUTILS

Mais que sont devenues Rosemary et Maître Folder ? Celui-ci a entraîné la jeune femme dans le garage attenant à la maison : d'après lui, ils y seront en sécurité. Mais il y fait froid, si froid... Jonathan Folder n'est plus tout à fait dans son état normal, sa raison ayant mal supporté les derniers événements. Il va être soudainement pris d'une sorte de frénésie lubrique... Si personne n'intervient rapidement, la pauvre Rosemary se fera violer dans la remise à outils... Elle ou son sauveteur a donc à sa disposition un certain nombre de marteaux, tournevis, scies, etc.

QUE S'EST-IL PASSE ?

Robert avait créé la Vie. Mieux, il avait créé une créature capable d'engendrer elle-même la Vie, à savoir d'autres monstres. Mais cela, Robert Crowley ne put en être certain qu'en son dernier instant, lorsque le premier enfant issu de la bête jaillit du toit de la maison par le conduit de la cheminée - d'où la chute du portrait de Nelly Crowley. Le « bébé » partit folâtrer du côté de chez Sanders, où il fut accueilli par Mme Sanders à coups de lampe à pétrole, ce qui n'était guère prudent, vu qu'on venait de leur livrer leur provision de fuel.

La créature créée par Crowley avait grandi depuis sa naissance en 1904. Même si Robert avait cru pouvoir en stopper la croissance en condamnant l'accès à la cuve d'expérimentation et en arrêtant de nourrir le monstre, il était déjà trop tard : la bête disposait de nombreux appendices et s'insérait peu à peu entre les murs, les sols, les plafonds. Elle pouvait s'approvisionner en chair directement dans la rivière, par la nappe phréatique. Grâce à son réseau de tentacules et de griffes, elle peut écarter les dalles, les planches et les moellons, déplacer le mobilier...

Si la créature peut procréer, elle ne peut le faire seule : il lui faut des corps de femmes. Ainsi le premier « bébé » fut créé à partir du corps de Lucy Dowells, la bonne que l'on croyait partie le matin même. C'est en effet ce qu'elle s'apprêtait à faire, et, pour cela, elle avait préparé la veille ses bagages, qu'elle avait soigneusement cachés sous son lit, afin que les autres domestiques n'aillent lui chercher des noises. La créature l'attendait dans la salle d'eau... Le second « bébé » fut créé à partir de la cuisinière, Mme Pierce. A sa sortie, par l'âtre du salon, il tua Marston.

FUIR

Rosemary a supplié son sauveur de l'emmener loin d'ici. Tous les rescapés désireront sûrement en faire autant. S'ils décident d'utiliser les voitures, l'énergie du désespoir (**à savoir la Chance ou la compétence Électricité**) pourvoira peut-être au démarrage. De toutes manière, toute voiture sera bloquée un peu plus loin par la neige gelée, et les passagers devront continuer à pied. C'est alors que surgira des glaces le meurtrier de Marston...

INCENDIER

La meilleure défense est, paraît-il, l'attaque. Tenter d'incendier la maison sera sans doute la première idée qui viendra à l'esprit des joueurs. Ce sera plus difficile à mettre en oeuvre qu'ils auront pu le croire au premier abord : les réserves de fuel sont à la cave et au garage. Le contenu des quatre ou cinq bidons devra être soigneusement répandu à travers toute la maison, car, si le feu ne gagne pas suffisamment vite l'ensemble du bâtiment, la créature

l'étouffera sous une masse de matière organique rosâtre. Dans un même temps, elle bloquera toutes les issues et tentera de rabattre les incendiaires vers leur ouvrage, en provoquant des éboulements, en jouant des tentacules etc.

Détruire la maison ne signifiera pas forcément avoir détruit la créature : ses organes vitaux sont ancrés en dessous des caves : elle pourra se détacher des fondations, et fuir par la nappe phréatique (à vous d'écrire *Le Retour de l'Expérience du Docteur Crowley* dont l'action se situerait à Boston ou à New York...).

DÉTRUIRE

Le seul moyen de mettre véritablement fin à cette abomination est de détruire au moins l'un de ses organes vitaux. Son coeur est le plus accessible : il bat au fond d'un puits ouvert dans la partie la plus basse du laboratoire de Robert Crowley (celle qu'il a murée en 1905). Lorsque les personnages tenteront de rouvrir l'accès (dissimulé derrière une étagère), des cris de bébé retentiront. Le round suivant, des jets d'acide « digestif » pulseront du plafond (**1 point de dommage par round d'exposition**, tant que les parties touchées n'ont pas été lavées à grande eau, et **-1 point d'apparence en moins également par round** dû à la défiguration). Considérez que **le mur a 20 points de vie** quant à sa destruction.

De l'autre côté, la salle est entièrement tapissée d'une substance rouge sombre, visqueuse, donc très glissante. Un dérapage éventuel s'achèvera juste au bord, ou carrément dans le puits suivant l'agilité du courageux investigateur. Au fond de la salle, une gigantesque boursoufflure rosâtre abrite le troisième « petit » monstre en gestation. A trois ou quatre mètres du bord du puits, une poche rouge vif monte et descend - c'est le "coeur". Un seul coup de pied dedans le transperce — le sang qui le gonflait jaillit alors à travers la pièce (gare à la noyade) — et le petit monstre se frayera à coups de griffe un chemin jusqu'aux meurtriers. La maison commencera à s'effondrer avec les derniers spasmes de la bête...

ÉPILOGUE

Sommersworth ou la plus proche ferme est à trois heures, au

moins, de marche, à condition de savoir vers où marcher... A chaque heure, les survivants devront réussir un jet de constitution pour ne pas mourir de froid (**CONx3**) et un **jet de Chance** pour ne pas rallonger leur voyage d'une heure (**seul celui qui guide procède au jet**). Une fois le soleil levé, les personnages ne craignent plus rien. Ceux qui auront simplement fui la maison récupéreront **1d6 points de Santé Mentale** en retrouvant la civilisation. Ceux qui ont réussi à incendier le manoir regagneront **2d6 points**, même si leur combat n'est pas tout à fait achevé. Ceux qui ont tué la bête retrouveront **6+1d6 points de Santé Mentale**.

Ce scénario fut joué lors de la seconde session du Premier Triathlon Cannois du Rôle, dont je remercie tous les participants pour leur remarquable fair-play face au massacre...

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Charles Elmer Crowley : L'aîné et le plus brillant des quatre fils de Robert Crowley. Il a choisi la profession de son père, bien que celui-ci ne le lui ait jamais conseillé, ni même suggéré. Ses études ont été exemplaires. Sa demande de poste à l'Hôpital Central de Boston (où son père exerça entre 1883 et 1903) fut refusée, sans aucune explication de la part de la direction, aussi dut-il quitter la ville de son enfance, pour travailler dans les services hospitaliers new-yorkais.. C'est un homme qui a une très haute opinion de sa profession, pour qui le serment d'Hippocrate n'est pas un vain mot : il a décidé de vouer sa vie à sauver celle des autres. Il s'est marié en 1917, avec une jeune fille de la haute société, Ann-Margaret Landsfield, la fille d'un grand patron du textile. Un symbole de sa réussite sociale en quelque sorte. Charles a 31 ans lorsque commence cette aventure (il est né en 1890).

FOR : 15, DEX : 16, INT : 14, Idée : 70%, CON : 12, APP : 11, POU : 12, Chance : 60%, TAI : 14, SAN : 99, EDU : 15, Connaissance : 75%, Points de Vie : 13, Bonus dommage +1d4, Points de San : 60. Bibliothèque : 40%, Botanique : 30%, Chimie : 15%, Conduite Auto : 50%, Discussion : 30%, Diagnostiquer : 45%, Esquiver : 32%, Pharmacologie : 50%, Premiers Soins : 50%, Psychologie : 20%, Soigner empoisonnement : 40%, Soigner maladie : 45%, TOC : 25% - aucune arme.

Henry Marcus Crowley : second fils des Crowley, il est lui aussi très doué, mais dans un autre domaine : c'est un prince du verbe et de la faconde. Il est devenu avocat. Très affable par nature, il est également doté d'une bonne dose de cynisme : pour lui, les mots sont des valises, qui contiennent ce que l'on veut bien leur faire contenir - Henry est capable de défendre une thèse avec la dernière énergie, puis de la démolir l'instant d'après avec la même sincérité apparente. Il s'est marié en 1914. Ce fut un coup de foudre à l'époque — c'est à présent une « erreur de jeunesse ». « L'élue de son cœur » se nomme Mary Auston. C'est une jeune femme très timide à qui il mène la vie dure à présent, furieux qu'il est d'avoir été « privé de sa liberté ». Né en 1891, il a 30 ans.

FOR : 11, DEX : 13, INT : 16, Idée : 80%, CON : 13, APP : 15, POU : 8, Chance : 40%, TAI : 11, SAN : 99, EDU : 19, Connaissance : 95%, Aucun bonus aux dommages, 12 points de vie, 40 de Santé Mentale ; Baratin : 65%, Bibliothèque : 55%, Comptabilité : 20%, Crédit : 45%, Discussion : 40%, Droit : 80%, Écouter : 35%, Éloquence : 95%, Esquiver 26%, Anglais: 95%, Psychologie : 35%, TOC : 25% - aucune arme.

L'APPEL DE CTHULHU : L'EXPERIENCE DU DOCTEUR CROWLEY — PAGE 9

DAVID SICE – TOUS DROITS RESERVES, FEVRIER 1988 / 19 AOUT 2006

Percy Angus Crowley : troisième des fils Crowley, il est né en 1894. Quitta très tôt le collège, au grand désespoir de sa nourrice, à la grande colère de son tuteur : sa personnalité écorchée ne supportait pas le carcan de l'internat. Ce fut donc une série de fugues. Depuis, l'enfant terrible s'est rangé. Il s'est marié avec une institutrice du New-Jersey, Rosemary Collins, en 1918. Il est aide-comptable chez les téléphones Bell. Sa femme a joué un grand rôle dans la stabilisation de son psychisme.

FOR : 15, DEX : 9, INT : 10, Idée : 50%, CON : 6, APP : 11, POU : 10, Chance : 50%, TAI : 17, SAN : 99, EDU: 10, Connaissance : 50%, Bonus aux dommages : +1d4, 12 points de vie, 50 points de Santé Mentale; Baratin : 25%, Comptabilité : 40%, Conduite Auto : 30%, Crédit : 35%, Discussion : 35%, Droit : 15%, Éloquence : 25%, Histoire : 55%, Marchandage : 45%, TOC : 25% - aucune arme.

Clive Crowley est le plus jeune des fils Crowley. Né en 1898, il a choisi de devenir journaliste - mais il est cantonné aux chiens écrasés du New-York Times (ce qui n'est déjà pas si mal diront certains...). Il vient juste de se marier avec une danseuse de revue, Lily Farmer — ce qui a bien sûr fait grand scandale dans la famille. Qu'importe, ils s'aiment, et ils attendent d'ailleurs un enfant. Clive est un joueur et un grand fumeur. Il s'empporte facilement lorsqu'on critique ses décisions — de là, peut-être, sa stagnation professionnelle.

FOR : 13, DEX : 12, INT : 12, Idée : 60%, CON : 13, APP : 14, POU : 14, Chance : 70%, TAI : 14, SAN : 99, EDU: 14, Connaissance : 70%, Bonus aux dommages : +1d4, 14 points de vie, 70 points de Santé Mentale ; Baratin : 35%, Bibliothèque : 50%, Conduite Auto.: 45%, Discussion : 52%, Éloquence : 40%, Esquiver : 24%, Anglais : 93%, Mécanique : 40%, Nager : 45%, Psychologie : 73%, Coup de poing : 70% (Domm : 1d3, Parade : 50%) - aucune arme.

Lily (Celesta) Crowley : née Farmer. C'est la femme de Clive Crowley. Elle est née à Philadelphie en 1898 - elle a donc le même âge que son mari — mais elle est au moins dix fois plus adulte sous des dehors excentriques. Elle a la répartie facile, encore que sa grossesse l'ait fatiguée ces derniers temps. Elle reste la plus belle des quatre épouses Crowley, et le sait. Elle tient énormément à son mari. Danseuse de revue à New-York il n'y a pas si longtemps, elle avait été surnommée « la petite fermière » (ce à quoi elle répondait généralement que cela valait mieux que de n'être qu'une poule — ou qu'un gros dindon...).

FOR : 10, DEX : 15, INT : 17, Idée : 85%, CON : 11, APP : 18, POU : 14, Chance : 70%, TAI : 12, SAN : 99, EDU: 13, Connaissance : 65%, 12 points de vie, 70 de Santé Mentale, Baratin:44%, Chanter : 44%, Conduire

Auto.: 30%, Crédit : 54%, Discrétion: 30%, Écouter : 30%, Éloquence : 44%, Esquiver : 45%, Psychologie : 44%, TOC : 34%, Coup de pied : 50% (Domm. 1d6) - aucune arme.

Note au Gardien des Arcanes concernant les personnages principaux : les caractéristiques données ici sont tout à fait facultatives : si vos joueurs ont choisi d'incarner l'un des quatre fils Crowley ou Lily, laissez leur tirer leur personnage normalement, à condition que le résultat concorde à peu près aux personnages précités (en gros, Charles Crowley doit être médecin, et tous doivent être mariés). Vos joueurs peuvent aussi décider de jouer l'une des trois autres Mme Crowley. Faites alors en sorte au cours du scénario de toujours leur laisser une chance (éviter l'écartèlement automatique dans la scène du « Tapis Roulant » par exemple). Vous n'êtes pas obligé de suivre strictement à la lettre le scénario - et vos joueurs ne le feront sûrement pas...

CARACTERISTIQUES DES SECONDS ROLES

Ann-Margaret Crowley : née Landsfield. FOR : 7, DEX : 10, INT : 11, CON : 10, APP : 14, POU : 12, TAI : 11, SAN : 99, EDU: 12, Points de vie : 11, Santé Mentale 60%. Aucune compétence particulière.

Mary Crowley - née Auston. FOR : 5, DEX : 9, INT : 9, CON : 9, APP : 11, POU : 10, TAI : 9, SAN : 99, EDU: 10, Points de vie : 9, Points de Santé Mentale : 50. Encore moins de compétence particulière.

Rosemary Crowley : née Collins. FOR : 10, DEX : 11, INT : 13, CON : 13, APP : 12, POU : 13, TAI : 10, SAN : 99, EDU: 13, Points de vie : 12, Points de Santé Mentale : 65 - Psychologie : 40%, TOC : 35%.

Jonathan Folder : LE notable de Sommersworth. Quelqu'un de très conscient de son importance. Ventripotent, vêtu très chic, amateur de belles femmes, mais hélas, marié. Il n'est au courant de rien, ne sait rien, mais vous dira tout. FOR : 10, DEX : 10, INT : 12, CON : 12, APP : 9, POU : 11, TAI : 9, SAN : 99, EDU: 14, Points de vie : 11, Points de Santé Mentale : 55.

Jack Landsley : maître d'hôtel du Manoir Crowley. Il a remplacé, voici un mois, un certain Harry Morrisson, qui quittait la maison pour raison de santé... Landsley assure son service avec un grand professionnalisme (apparent - de toute manière, il n'y a jamais rien à faire), sans se départir d'une certaine morgue, qui, selon lui, convient à l'atmosphère des lieux. Il

ne connaît pas bien la maison, seulement le domaine (c'est la cuisinière qui doit s'occuper du Manoir, d'après lui). Il sait que le docteur Crowley avait mauvaise réputation, mais il ignore pourquoi. Dernièrement, Maître Folder a engagé une bonne à tout faire, Lucy Dowells, qui n'a absolument rien fait, puisqu'elle s'est contentée de repartir le matin même en catimini sans même emporter l'argenterie.. Landsley ne l'a pas vue partir.

FOR : 16, DEX : 12, INT : II, CON : 15, APP : II, POU : 12, TAI : 15, SAN : 99, EDU : 10, Points de vie : 15, Points de Santé Men-tale : 60 - Électricité : 35%, Esquiver : 24%, Mécanique : 50%, TOC : 40% - Landsley a 41 ans.

Joseph Marston : Praticien moyen, il est nouveau dans la région, et a souffert de la concurrence du vieux Crowley - il le soupçonnait d'ailleurs de se livrer à des pratiques médicales illicites et amORALES (à savoir, les avortements. Fort heureusement, avec l'âge, et la santé déclinante, son adversaire a finalement... décliné. Marston est à présent certain de son importance, en tant qu'unique médecin de Sommersworth... Il a 31 ans.

FOR : 13, DEX : 14, INT : 14, CON : 13, APP : 12, POU : 15, TAI : 12, SAN : 99, EDU : 16, Points de vie : 13, Points de Santé Men-tale : 75. Diagnostiquer : 45%, Premiers Soins : 50%, Soigner Empoisonnement : 35%, Maladies : 40%.

Le Pasteur Harold : Il est à Sommersworth depuis trente ans, mais ignore tout des activités du vieux Crowley. Il ne fait pas crédit aux commérages et aux rumeurs, d'autant plus qu'il n'en a jamais eu confirmation dans ses confessions. C'est un homme posé, réfléchi, peu enclin aux délires de "l'irrationnel" - mais plus fragile qu'on pourrait le croire... FOR : 12, DEX : 9, INT : 12, CON : 15, APP : II, POU : 6, TAI : 14, SAN : 99, EDU : 13, Points de vie : 15, Points de Santé Mentale : 30.

Mme Pierce : Emily Pierce n'a été engagée comme cuisinière au manoir Crowley que depuis deux mois. Elle le trouve aussi lugubre que le propriétaire des lieux. Elle se refuse à faire le ménage de la part inoccupée du manoir, et ne descend jamais à la cave à cause des rats. Elle est cuisinière et pas femme de charge, c'est donc au Maître d'Hôtel de s'occuper de tout ça. Si ça ne tenait qu'à elle, elle serait déjà repartie, et plus vite que la bonne, mais il faut bien vivre. Mme Pierce est une femme imposante, d'une cinquantaine d'années.

LES MONSTRES

Second bébé : Lacération: 45% (domm. 2d6), trois attaques par round. 20 points de vie. FOR : 18, DEX : 19, INT : 3, CON : 20, TAI : 20 - Déplacement : 10 (rampe et court à la fois...).

La Créature de Crowley : Griffes : 35% (domm. 2d6), 1d6 att./round. Enchevêtrement : 35% (écartèlement / mort automatique), Constriction : 35% (domm. 2d6+1), Acide : 50% (-1 point de vie / round).

Troisième bébé : Lacération : 25% (Dom-mages : 2d3) - 2att. / round. 10 points de vie. FOR : 9, DEX : 10, INT : 1, CON : 10, TAI : 10 - Déplacement : 6

David Sicé. Tous droits réservés, février 1988.

Publié en ligne sur <http://www.davonline.com> le 19 août 2006.