

La Commanderie de New Sorans

Ce document est une adaptation au système de l'Appel de Cthulhu v6 du scénario de Tristan Lhomme, **La commanderie de New Sorans**, parue dans le numéro 84 de Casus Belli en décembre 1994. Le scénario original était prévu pour la v5 donc les changements sont mineurs. L'adaptation se concentre surtout sur le développement de certains aspects pour coller aux personnages de mes joueurs et à la suite de ma campagne.

Introduction

Josuah Manning est un homme riche. Très riche. Au terme d'une vie essentiellement vouée à ruiner ses concurrents et à frauder le fisc, il a décidé de consacrer une partie de son immense fortune à la culture. Il a ouvert des musées, des bibliothèques, financé des expositions, mais le fleuron de sa collection reste New Sorans. Au cours d'un voyage en France, le milliardaire est tombé amoureux d'une petite commanderie templière remarquablement conservée. Il l'a achetée, l'a fait démonter pierre par pierre, puis reconstruire. Il y a installé un petit musée d'art médiéval qui attire tous les amateurs de la Nouvelle-Angleterre.

Or, ce matin, Veronica, la fille de Manning, a été retrouvée, décapitée dans l'ancienne salle du chapitre. Pour l'heure, il n'y a aucun indice et la police tourne en rond.

Les faits

Lorsqu'ils apprendront qu'ils doivent enquêter sur une décapitation à l'arme blanche survenue dans une commanderie templière, les joueurs vont sans doute penser à toutes sortes de bêtises : templiers spectraux, sacrifices nocturnes au Baphomet, etc. C'est exactement ce qu'espère l'assassin. Car il y a un assassin, parfaitement humain et à des milliers de lieues de l'esotérisme. Veronica était une jeune fille rebelle. Pour le seul plaisir de défier son père, elle a touché à toutes sortes de choses plus ou moins légales, la dernière en date étant la cocaïne. Son fournisseur habituel est un certain Charles Brampton, un parasite mondain qui est en cheville avec un petit gang de la côte Est. Il lui a fourni son poison pendant des mois, sans lui demander aucun service particulier en

échange, jusqu'au jour où il a fait visiter le musée de New Sorans à l'un de ses « commanditaires », un certain Luigi Persanio. La collection de bijoux et d'objets sacrés a séduit ce dernier. Il y avait là autant d'or et de pierreries que dans une bijouterie, sans surveillance ni système d'alarme. Charles a donc demandé un double des clés à Veronica, qui a fini par le lui fournir après de nombreuses hésitations. Quelques semaines plus tard, les plus belles pièces de la collection étaient remplacées par des copies passables. C'était un vol idéal : pas d'effraction, pas d'indices, et des mois et des années avant qu'on ne s'aperçoive de quoi que ce soit. Hélas! Veronica a eu des remords et menaçait de tout raconter. Après avoir tenté de l'intimider, Charles a dû se résoudre à la tuer. Il lui a fixé rendez-vous dans la commanderie, de nuit. Elle s'y est rendue sans méfiance. Il l'a assommée et décapitée (il a choisi ce mode d'exécution inhabituel et salissant dans l'espoir de dérouter les enquêteurs, mais aussi et surtout par goût de la mise en scène : c'est un incurable cabotin et un grand lecteur de romans policiers).

Impliquer les Investigateurs

Il est toujours difficile de composer un groupe cohérent à partir d'une demi-douzaine de personnages tirés sans concertation entre les joueurs. Votre première vraie tâche est, lors de la création des Investigateurs, d'interdire les métiers qui vous semblent trop en désaccord avec le scénario que vous comptez faire jouer (par exemple, les anarchistes, gangsters et vagabonds n'ont rien à faire dans ce scénario). La seconde est d'inciter les joueurs à imaginer un passé à leur personnage, en veillant à ce qu'ils se connaissent entre eux (tous si possible, sinon par paire ou par trio. Dans ce cas, il ne vous restera plus, au début de l'action, qu'à faire la navette entre les deux ou trois groupes, jusqu'à ce qu'ils se rencontrent et décident de travailler ensemble). Voici quelques raisons logiques d'envoyer les Investigateurs fourrer leur nez dans cette histoire :

- ❖ Les détectives privés sont contactés par M. Manning, qui ne fait pas confiance à la police et désire retrouver l'assassin de sa fille.

La Commanderie de New Sorans

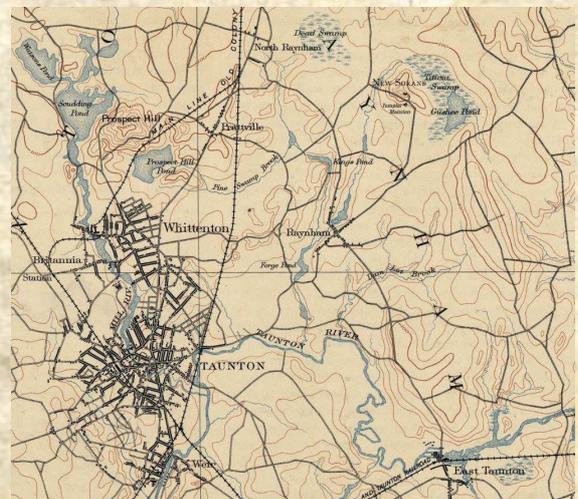
- ❖ Même chose pour les policiers « officiels », dans les limites du raisonnable (on peut imaginer qu'un inspecteur connu pour son tact et son intelligence soit dépêché à New Sorans pour suppléer aux défaillances des autorités locales. Pour un flic de base, c'est plus délicat).
- ❖ Les journalistes sont envoyés par leur rédacteur en chef pour « couvrir » la tragédie. N'oubliez pas, à chaque rencontre avec les Manning ou la police, de faire proférer par un PNJ quelques remarques sur « les fouille-poubelles de la presse ».
- ❖ Les parapsychologues peuvent s'intéresser de leur propre chef à un cas qui présente un aspect aussi manifestement surnaturel. Idem pour les prêtres, même si c'est un peu moins naturel.
- ❖ Les dilettantes « se souviendront » de Veronica, qu'ils ont rencontrée en plusieurs occasions et avec qui ils ont sympathisé. De là à aller adresser leurs condoléances à la famille, il n'y a qu'un pas... que vous pouvez les aider à franchir, s'ils sont réticents (le frère de Veronica leur rend visite, très abattu, se confie à eux et leur demande de l'aide).
- ❖ Reste, enfin, pour tous les autres, la vaste catégorie des « passants innocents » : les investigateurs étaient dans les parages le jour du meurtre (qui sait, peut-être venaient-ils même visiter la commanderie) et il se trouve pris dans l'enquête : après un long interrogatoire, la police lui demande poliment de prolonger de quelques jours son séjour dans la région. Condamné ainsi à une oisiveté forcée, n'importe quel personnage se métamorphose spontanément en détective amateur...
- ❖ En ce qui concerne mon groupe, je vais prendre trois angles d'attaque :
En fin de matinée de la journée de la découverte du corps, le fils Manning téléphone à la demeure de M. Henry Croft Jr pour le prévenir. C'est Alfred, le majordome qui prendra l'appel. La famille Manning et la famille Croft sont assez proches, M. Croft père et Josuah Manning étaient de bons amis. Même si Josuah Jr a deux ans de moins qu'en Henry Jr, ils s'entendaient bien lorsqu'ils étaient plus jeunes pour faire les pires bêtises. Au vu des premiers éléments de

l'enquête, Henry proposera alors de venir sur place avec des amis pour résoudre ce mystère. Henry Jr sera assez affecté par le décès brutal de la jeune femme qu'il avait déjà rencontré à de nombreuses reprises dans des réunions de famille ou des événements mondains. Ces dernières années, Henry a tenté une fois de séduire la jeune Veronica mais elle avait repoussé ses avances, en lui expliquant qu'elle le considérait plus comme un grand frère, au grand regret d'Henry Jr.

- ❖ De son côté, Josuah Manning, le père ne reste pas inactif et juste avant l'heure du déjeuner, il va appeler le détective l'équipe recommandé par un ami commun, Harvey Boarhausen. Il lui demande la plus grande discrétion et surtout de ne pas prévenir la presse.
- ❖ L'état de Mme Manning étant des plus inquiétants, M. Manning contactera également le psychiatre, rencontré chez Boarhausen lors d'une réception.

Taunton, Massachusetts

La ville la plus proche de la commanderie est Taunton, qui se trouve à une soixantaine de kilomètres au sud de Boston dans le Massachusetts. Elle compte deux petits millions d'habitants et n'a strictement rien de remarquable, en dehors de la déférence dont les habitants font preuve lorsqu'on mentionne le nom de Manning. Après tout, le manoir et les touristes ont apporté une certaine prospérité à la communauté...



La Commanderie de New Sorans

La propriété de Manning comprend plusieurs hectares de bois et de prairie. A l'extrémité ouest se trouve un grand manoir, entouré d'un parc et ceint d'un mur haut. C'est la résidence du milliardaire.



La commanderie et la partie du domaine ouverte au public sont séparées du manoir par la muraille du parc, un bois et un petit ruisseau. Il y a une quinzaine de minutes de marche du manoir à la commanderie. Cette dernière est fermée au public à l'arrivée des investigateurs. Elle rouvrira ses portes le lendemain de leur arrivée. Il est probable qu'ils n'aient pas la patience d'attendre. S'ils sont entreprenants, ils tenteront peut-être l'escalade des murs. Une échelle suffit. S'ils agissent en plein jour, ils risquent de tomber sur l'un des shérifs adjoints (50% de chances). La rencontre risque de se terminer au poste. Les investigateurs y passent une nuit, subissent un sermon sur les dangers d'interférer avec une enquête de police, et sont relâchés dans la matinée). S'ils préfèrent entrer de nuit, ils auront les coudées franches...

Les curieux

L'unique hôtel-restaurant de Taunton se nomme « Aux templiers ». C'est un honnête bâtiment construit il y a une douzaine d'années, qui fait ce qu'il peut pour avoir l'air médiéval. Dans la mesure où la ville la plus proche est à deux bonnes heures de route, il y a de fortes chances pour que les investigateurs décident d'y descendre. Cela leur permettra de rencontrer

quelques individus intéressants. Si, par exemple, les investigateurs restent dîner, mentionnez que dans la salle de restaurant, il y a :

- ❖ « Un jeune homme à l'air inquisiteur, qui passe son temps à griffonner sur un petit carnet ». **Jason Grant**, journaliste. Il enquête sur l'affaire, et les investigateurs l'intriguent. Il saisira la première occasion pour les contacter et leur poser quelques questions indiscrettes.



Ou

- ❖ « Une jeune femme à l'air inquisiteur, qui passe son temps à griffonner sur un petit carnet ». **Caitlin O'Brien**, journaliste à l'Indépendant, un quotidien de Bridgewater, MA. Elle enquête sur l'affaire, et les investigateurs l'intriguent. Elle saisira la première occasion pour les contacter et leur poser quelques questions indiscrettes. C'est une jeune fille d'une vingtaine d'années, aux cheveux châtain roux et aux yeux verts.



Nota : Caitlin O'Brien est liée au scénario *L'ermite* (#7 *The recluse*) du supplément *Devil's*

La Commanderie de New Sorans

swamp dont l'action se passe dans les marais au nord de New Sorans.

Comment jouer

Jason Grant / Caitlin O'Brien's

Terminez toutes vos phrases par un point d'interrogation. Revenez régulièrement à la charge avec des phrases comme « au fait, vous m'avez bien dit que... ». N'hésitez pas à poser des questions gênantes et laissez les joueurs patauger dans les réponses. Plus les investigateurs seront désagréables, plus il/elle se montrera insistant.

- ❖ « Un vieux monsieur à l'air distrait, qui passe le repas plongé dans un gros bouquin ». **Hugh Morgensthal**, érudit, médiéviste et... néo-templier. Il appartient à une petite obédience, à peu près aussi occulte et dangereuse qu'un club de jeu de rôle. La commanderie le fascine, et il est tout disposé à faire partager sa passion à tout individu sympathique.



Comment jouer Hugh Morgensthal

Ttimide, dans la lune, mais intarissable lorsqu'on le branche sur son sujet de prédilection. Essayez de lire un ou deux articles sur les templiers avant la partie, et utilisez les informations que vous y glanerez pour alimenter son discours. Si vous n'avez pas le temps, vous pouvez vous en tirer avec des phrases telles que « Morgensthal est une mine d'informations sur les templiers. Il vous en parle longuement, mais vous ne notez rien d'intéressant ».

En discutant avec Hugh Morgensthal, les investigateurs peuvent apprendre certaines choses complètement inutiles :

- Ceux qui ont condamné les Templiers les ont accusés de vénérer le Baphomet, une idole démoniaque. Il ne s'agit probablement que d'un buste reliquaire dont le nom provient sans doute d'une déformation de l'arabe Ouba el-Phoumet, « la bouche du Père ».
 - Les Templiers pratiquaient le rite de la décapitation symbolique. En effet, ils étaient à la fois moines et soldats, ils captaient l'esprit et la puissance spirituelle, se mettaient en phase avec le divin, et se préparaient à vaincre à la fois leurs ennemis visibles et invisibles, ceux qui vivent cachés au tréfonds de l'être humain. Ceux-là sont les plus redoutables.
 - Dans les travaux, de Fulcanelli et Canseliet, le nom « Bapheus » peut se traduire par « teinturier » qui, dans la langue des alchimistes, veut dire fleurir, récolter, moissonner la « sève » vitale du feu spirituel. Le Mystère des Cathédrales que vient de publier Fulcanelli et que j'ai eu la chance de consulter est un ouvrage remarquable.
- ❖ Rien ne vous empêche de créer quelques figurants supplémentaires, dont par exemple : un représentant de commerce bavard et collant, deux couples de touristes venus visiter « le musée du massacre » et un policier en civil chargé de surveiller tout ce petit monde...

La police

Le poste de police de Taunton est le domaine du **sheriff Noyes**, un quadragénaire rougeaud et désespérément incompetent.

Comment jouer le sheriff Noyes

Grande gueule, passe son temps à affirmer qu'il a la situation bien en mains et à se fâcher si les investigateurs insinuent le contraire.

La Commanderie de New Sorans



Il est suffisamment dans le flou pour accepter l'aide d'amateurs, si elle est présentée avec un minimum de tact. Par ailleurs, il ne déteste pas l'idée d'avoir son nom dans le journal. Si l'un des investigateurs est journaliste, il lui ouvrira volontiers ses dossiers. Qui d'ailleurs sont fort minces. Il s'est contenté d'examiner les lieux et d'interroger les proches. Il s'est laissé tromper par l'image de « jeune fille de bonne famille » de Veronica, ne sait absolument pas ce qu'elle faisait dans le musée à cette heure de la nuit et se perd en suppositions sur la manière dont le crime a été commis. Selon lui, Veronica est entrée dans le musée vers minuit avec sa propre clé. Elle s'est rendue dans la salle du chapitre, et a été décapitée par un ou plusieurs agresseurs inconnus. Le problème le plus préoccupant pour le shérif est qu'elle avait toujours sa clé sur elle, et que malgré cela, la pièce a été trouvée fermée. Il se braque sur ce détail, sans penser que l'assassin avait peut-être, lui aussi, un trousseau de clés...

- **Psychologie (niv. Amateur)**
L'investigateur se rend compte au fil de la discussion que ce brave **shérif Noyes** n'a aucune idée de l'identité du coupable ni du mobile.
- **Interroger/Baratin (niv. Amateur)**
L'investigateur apprend que la victime s'est rendue dans la salle du chapitre, et a été décapitée par un ou plusieurs agresseurs inconnus.
- **Interroger/Baratin (niv. Amateur)**
L'investigateur apprend que la tête de la victime n'était pas auprès du corps et qu'elle n'a pas été retrouvée.
- **Interroger/Baratin (niv. Profession.)**
L'investigateur apprend que le problème le plus préoccupant pour le shérif est que la

victime avait toujours ses clés sur elle, et que malgré cela, la salle du chapitre ainsi que la commanderie ont été trouvées verrouillées.

Et si... les investigateurs ne sympathisent pas avec le shérif ?

Le personnage de Grant est là pour leur fournir les mêmes informations, qu'il aura soutirées au shérif la veille.

Le médecin légiste

Le médecin légiste en titre de Taunton est le vieux **Dr Watson**, un sexagénaire acariâtre qui a horreur qu'on fasse des plaisanteries sur son nom. Il déteste les journalistes, méprise les simples curieux et abomine les détectives privés. Bref c'est un individu difficile à approcher.



Il procède à l'autopsie dans la soirée du jour où les investigateurs arrivent à Taunton. Il communique ses résultats au shérif le lendemain matin. Si les investigateurs sont mandatés par Manning, ou s'il y a un médecin parmi eux, il les leur communiquera avec réticences. Sinon, il faudra qu'ils s'adressent au shérif. Si l'un des Investigateurs est médecin et qu'il lui semble sympathique, il l'autorisera à assister à l'autopsie (en clair : si l'un des investigateurs est médecin, exprime le désir d'aider le vieux docteur et argumente de façon convaincante avec ce dernier, laissez-le faire. De plus, il n'y a rien de tel qu'une petite autopsie nocturne, à la lueur des lampes à pétrole, pour améliorer l'ambiance. Si l'un des investigateurs participe, il doit avoir la compétence *Médecine*. Sinon, considérez que c'est le Dr Watson qui révèle les informations.

- ❖ Le cadavre est celui d'une femme d'une vingtaine d'années, originaire d'un milieu aisé (de part ses mains soignées). La tête manque, il est donc impossible de l'identifier

La Commanderie de New Sorans

formellement comme Veronica Manning (dont les empreintes digitales n'ont jamais été relevées).

- ❖ Les divers prélèvements sanguins et organiques ne donneront rien, mais confirmeront qu'elle était en bonne santé.
- ❖ La mort remonte aux alentours de 2 heures du matin, la nuit précédente.
- ❖ La victime a été décapitée d'un seul coup, porté par un instrument tranchant : faux, épée « ou quelque chose de ce genre ». Le meurtrier est sans doute un homme assez fort.

L'autopsie

Pendant l'autopsie, les joueurs présents doivent passer un test de SAN : Ils perdent 1 / 1D4 points de Santé Mentale.

Le gardien

Il se nomme Simon. C'est un vieillard jovial qui fait visiter la commanderie aux touristes.

Comment jouer Simon le gardien

Sympathique, désireux d'aider, mais pas malin.

Il ne vit pas sur place et, depuis le meurtre, il ne resterait pour rien au monde à New Sorans après le coucher du soleil. Il est très attristé par la mort de « mademoiselle Veronica ». « Elle venait souvent, et passait parfois des après-midi entières dans le musée. Paraît qu'elle faisait des études d'histoire ou quelque chose comme ça. »



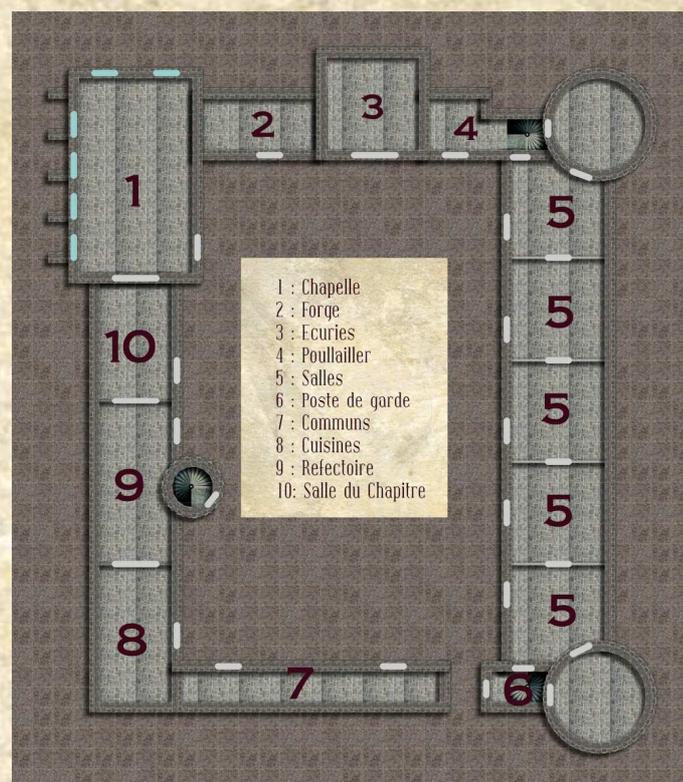
Simon a vu (re)construire la commanderie, et confirmera volontiers qu'il n'y a ni caves, ni passage secret. Si la Commanderie a été démontée puis remontée pierre par pierre, les

fondations à New Sorans sont modernes. Seules les parties aériennes de l'édifice ont été déplacées. Les anciennes caves ont été laissées en France.

Il n'a jamais vu de fantômes, mais ne demande pas mieux que d'y croire. De plus, il est très influençable. Si les investigateurs lui posent des questions un peu orientées, il ira dans ce sens pour leur faire plaisir. (Exemple : « Et vous n'avez jamais vu de lumières bizarres, le soir ? » « Oh ben... j'peux pas dire... c'est sûr que des fois, le soleil, y fait de drôles de reflets dans les vitraux d'la chapelle, mais j'sais point si c'est c'que vous appelez bizarre ».)

La Commanderie

Elle suit un plan assez simple : une cour rectangulaire bordée de bâtiments, entourée d'une épaisse muraille.



Coté ouest

Logis des serviteurs laïcs (n°7)

La salle est petite et pas particulièrement luxueuse.

La Commanderie de New Sorans

Coté Nord

La cuisine et le réfectoire

(n°8 et 9)

Ce sont de grandes salles immenses ornées de plaques expliquant leurs anciennes fonctions.

Salle du Chapitre

(n°10)

C'est une salle de réunion et c'est là où a été commis le crime. Simon a eu beau frotter, il reste une trace sombre, près de la cheminée monumentale

- **Vigilance (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque qu'une tache de sang a été soigneusement nettoyée près de la cheminée monumentale.
- **Trouvé objet caché (niv. Amateur)**
L'investigateur découvre des gouttes de sang qui partent de la tâche de la cheminée et vont vers la cour.
- **Trouvé objet caché (niv. Profession.)**
L'investigateur trouve une boule de papier calciné dans un coin de la salle. (*le billet de Brampton donnant rendez-vous à Veronica, qu'il a pris soin de détruire*).
- **Suivre une piste (niv. Amateur)**
L'investigateur peut suivre les gouttes de sang dans la cour qui mènent aux écuries.

Chapelle

(n°1)

C'est une petite chapelle aux vitraux simples.

Coté Est

Forge, et poulailler

(n°2 et 4)

Tout cela a été reconstitué à grands frais. Il y a pas mal d'instruments tranchants, notamment dans la forge.

Ecuries / Grenier à foin

(n°3)

- **Trouvé objet caché (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque que les traces de sang s'arrêtent dans cette pièce.

Si l'on interroge le vieux Simon, il se rendra compte qu'il manque un grand sac en toile de jute...

- **Intuition (niv. Expert)**

L'investigateur remarque des sacs à picotin en toile de jute accrochés sur un mur. L'une des patères est vide.

Coté Sud

Salles du Musée

(n°5)

Ce sont d'autres grandes salles, qui servaient d'entrepôts et de logements aux templiers. Le rez-de-chaussée est nu. L'étage abrite le musée. Le meurtre ayant été commis de l'autre côté de la cour, il n'est pas certain que les investigateurs s'y intéressent. Ils auraient tort : il abrite une foule d'objets fascinants, allant de la crosse d'évêque en ivoire et argent à la Bible enluminée, en passant par une fort belle collection de ciboires, reliquaires, etc.

Bien sûr, il y a aussi des armes et des cuirasses, mais aucune d'elles ne porte de traces de sang récentes.

- **Histoire / Latin (niv. Profession.)**
L'investigateur peut dater la Bible exposée de la première moitié du XIIIe siècle. Ce qui est remarquable.
- **Histoire / Orfèvrerie (niv. Profession.)**
L'investigateur se met à douter de l'authenticité de l'une des pièces de la collection.
- **Histoire / Orfèvrerie (niv. Expert)**
L'investigateur remarque que l'une des pièces est une copie de qualité très moyenne.

Les

Si les investigateurs font venir un expert, il leur confirmera que les trois quarts des pièces exposées sont fausses (si les investigateurs n'y pensent pas, c'est **Morgensthal** qui découvrira le pot aux roses, dans quelques jours. Attendez pour cela qu'ils aient cessé de croire aux fantômes, ou au contraire qu'ils soient complètement embourbés dans cette fausse piste).

Salle de Garde

(n°6)

Cette petite salle permet d'accéder à l'escalier de la tour menant aux salles du musée au premier étage.

La Commanderie de New Sorans

Les Tours

Les tours ont deux étages de plus, et rien de particulier. Se laisser enfermer la nuit dans la commanderie n'est pas bien difficile, et présente l'avantage de laisser tout le temps aux investigateurs pour examiner le lieu du crime. En dehors de ça, cela n'a aucun intérêt. Les fantômes, notamment, brillent par leur absence.

Les proches

Josuah Manning est un grand vieillard sévère, durement touché par la mort de sa fille. Il est peu disposé à renseigner les curieux et les journalistes, mais se montrera en revanche très désireux d'aider les Investigateurs qui ont une « raison légitime » d'être là (déTECTIVES, policiers...). Il n'a pratiquement rien à dire, sauf que Veronica, après une adolescence « difficile », semblait s'être assagie depuis deux ou trois ans. Elle avait repris ses études et semblait se satisfaire de la pension mensuelle qu'il lui versait.



Hannah Manning, son épouse, est encore plus difficile à rencontrer. Elle est en grand deuil, sanglote beaucoup... et n'a rien à ajouter au témoignage de son mari.



Josuah junior est plus intéressant. Il est en train de faire tout ce qu'il peut pour sortir bon dernier de son école de commerce, dans l'espoir que son père le laissera faire ce dont il a toujours rêvé : écrire. Il aimerait bien devenir journaliste. La mort de sa sœur le peine énormément, et il voudrait bien trouver le coupable. Il va se livrer à sa propre enquête, ne rien trouver, mais sans doute croiser les investigateurs...



Et si... Les investigateurs n'arrivent pas à prendre contact avec M. Manning

(Parce qu'ils se sont montrés franchement maladroits lors d'une discussion, ou parce qu'ils exercent une profession inavouable, genre journaliste). Dans ce cas, ils tomberont sur son fils, qui se montrera tout à fait amical. (Le meilleur endroit pour mettre en scène la rencontre reste la commanderie, de préférence la nuit. Les investigateurs voient une lumière dans les étages, poursuivent l'inconnu... et finissent par rattraper Josuah junior. Sinon, il vous reste l'hôtel, les alentours de la propriété...).

La tête réapparaît

Si vous avez l'impression que l'enquête est au point mort, vous pouvez la relancer par ce biais. Le shérif a eu (pour une fois), une idée constructive : faire draguer les étangs entourant la commanderie. Et il a fini par repêcher un grand sac en toile de jute, lesté de pierres et contenant la tête de Veronica.

Le Dr Watson l'examinera le jour même. Voici ce qu'il découvrira:

- C'est bien Mlle Manning, il n'y a plus aucun doute.

La Commanderie de New Sorans

- Elle a été assommée avant d'être décapitée, sans doute avec une matraque en caoutchouc (adieu la thèse des spectres templiers!).
- Vu l'état des narines et des sinus il émet l'hypothèse qu'elle prisait de la cocaïne, sans doute depuis assez longtemps.

La chambre de Veronica

Les investigateurs peuvent y avoir accès avec la permission d'un des Manning, demander l'autorisation au shérif ou s'y introduire discrètement un soir. C'est en fait un grand appartement, au rez-de-chaussée du manoir. Il ouvre directement sur la terrasse, et de là, sur le parc. L'ameublement est d'un luxe étouffant, victorien en diable avec de rares touches personnelles. Il y a peu de papiers personnels essentiellement des notes sur ses cours (deuxième année d'histoire médiévale à l'université de Boston) et de la correspondance avec des amis d'école.

- **Bibliothèque (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque dans la correspondance de la jeune femme, les lettres d'une certaine **Louise van Dorvall**, qui contiennent plusieurs référencés troublantes à « notre petit secret ».
- **Trouvé objet caché (niv. Amateur)**
L'investigateur découvre une boîte à bijoux dont l'intérieur semble étrangement petit.
- **Serrurerie (niv. Amateur)**
L'investigateur parvient à ouvrir le double fond sans tout casser et trouve dans un petit compartiment, un sachet de poudre blanche amère, une petite cuillère, une paille... *Bref, l'attirail du parfait petit cocaïnomane.*
- **Biologie / Pharmacologie (niv. Amateur)**
L'investigateur identifie la poudre comme étant de la cocaïne

Intermède bostonien

Louise van Dorvall est issue d'une des plus grandes familles bostoniennes. Elle mène une vie très mondaine, allant de bals en soirées. La rencontrer sous un bon prétexte risque d'être difficile (enquêter sur la mort de Veronica n'est pas un bon prétexte, à moins d'être un personnage officiel). En revanche, un journaliste

« faisant une enquête sur les personnalités marquantes de Boston » sera fort bien accueilli. A lui de faire dévier la conversation ensuite, sans se faire mettre à la porte.



C'est une grande jeune femme mince, avec de cheveux blonds savamment coiffés à la mode et, de toute évidence, les nerfs à fleur de peau. De plus, elle semble enrhumée : elle passe son temps à renifler sans grâce (en fait de rhume, c'est surtout une petite crise de manque. Si les investigateurs ont vraiment besoin qu'on leur mette les points sur les « i », elle fera un saut aux toilettes, le temps de se faire une petite ligne).

La faire craquer est une entreprise simple : il suffit de prononcer les mots « Veronica » et « cocaïne » dans la même phrase. Elle fond en larmes. Entre deux sanglots, elle expliquera son drame : Veronica et elles se sont mises à la drogue en même temps. C'est un nommé Charles Brampton qui les fournit. Elle a peur de lui (et encore plus maintenant qu'elle a donné son nom).

Elle le croit « capable de tout ». La chose la plus intelligente à faire consiste à l'assurer que Brampton sera bientôt hors d'état de nuire et de lui conseiller de se faire désintoxiquer.

Le cas Charles Brampton

Il vit dans les faubourgs élégants de Boston, dans un grand quatre pièces, qu'il partage avec **Barnstaple**, son valet.

Comment jouer Barnstaple

Poli, froid, obséquieux en surface, volontiers violent si son patron le lui demande... Il dissimule un pistolet sous sa livrée, et n'hésite pas à s'en servir, même s'il préfère l'intimidation à l'assassinat

La Commanderie de New Sorans

Brampton est rarement chez lui. Il va de fêtes en réceptions, passe ses après-midi sur les champs de course ou à faire du tennis ou de la voile, et quand il n'est pas invité quelque part, il passe ses soirées à son club. Si les investigateurs ont des contacts dans la bonne société de la ville (*Niveau de Vie* Aisé supérieur ou égal à 75% ou élément précisé dans l'histoire personnelle avant la partie), il n'est pas très difficile de se le faire présenter. C'est un grand brun aux yeux bleus, baraqué, avec un impressionnant stock d'anecdotes sportives...

Comment jouer Brampton

Tant qu'on en reste aux mondanités, il est ouvert, souriant, capable de parler des heures de sujets insignifiants... Mais dès qu'on en vient à parler meurtre, cocaïne, il devient fermé comme un joueur de poker, calculateur et froid - bref, déplaisant.

Bien entendu, il nie tout en bloc si on l'aborde de front. La pire bourde que puissent faire les investigateurs serait de lui demander tout de go s'il a de la cocaïne. Dans ce cas, il se saura « grillé », et fera ses préparatifs pour un long voyage en Grèce (qui n'a pas d'accord d'extradition avec les États-Unis). Il partira quatre jours plus tard, et les investigateurs auront tout raté.

En revanche, il est possible de le surveiller, ou tout simplement d'en extraire quelques infos au cours d'une conversation innocente.

Charles Brampton (parfait salaud)



Points de Vie perdus :

□□□□□ □□□□□ □□□□□ □

Compétences : Survie en société 80%, Charmer les vieilles maitresses de maison aigries 80%

Bonus aux dommages : +1D4.

Combat :

- Armes de poing 60%,
Revolver .38 1D10
- Fusil de chasse 60%,
Cal 12 4D6.

Prendre Brampton en filature

- **Discrétion** (niv. Profession.)
Les joueurs doivent réussir un test de filature combiné. En cas de réussite, après deux jours de filature attentive, ils pourront le voir, dans un cabaret, assis à la même table qu'un homme aux vêtements voyants parlant avec un accent italien.
- **Connaissances** (niv. Profession.)
L'investigateur peut d'identifier l'homme comme étant Luigi Persanio, un homme d'affaire sulfureux et accessoirement, petit « parrain » local.
- **Connaissances** (niv. Expert)
L'investigateur se rappelle que M. Persanio est toutefois un homme d'affaires respecté, qui de plus, est en excellents termes avec les autorités.
- **Discrétion** (niv. Amateur)
Si les investigateurs continuent la surveillance, ils verront Charles Brampton se rendre à Fenway Park, le stade de baseball des Red Sox de Boston, un jour de match.
- **Discrétion** (niv. Profession.)
Si les investigateurs suivent Charles Brampton dans Fenway Park, il entre par une porte réservée au staff et se dirige vers des toilettes publiques. Il en ressort peu après avec un paquet sous le bras.

Le planning des matches des Boston Red Sox.

<https://www.baseball-reference.com/teams/BOS/1926-schedule-scores.shtml>

FOR	14	CON	15	TAI	16	INT	14	POU	12
DEX	13	APP	15	EDU	13	SAN	60	PV	16

La Commanderie de New Sorans

Appartement de Charles Brampton

Fouiller chez Brampton signifie neutraliser ou éloigner **Barnstaple**. Rappelez aux personnages violents que le meurtre est un crime. En revanche, assommer quelqu'un...

Si Charles Brampton a couché chez lui, Barnstaple sort entre 9h et 10h faire des courses. Le valet ressort entre 15 et 16h30 l'après-midi pour le complément.

Si Charles Brampton a découché, Barnstaple fait les courses de 8h30 à 11h le matin et reste à l'appartement durant l'après-midi.



Salon

- **Trouvé objet caché (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque qu'il manque une arme dans la collection d'armes anciennes accrochées au mur.
- **Trouvé objet caché (niv. Profession.)**
L'investigateur identifie l'arme manquante comme étant une épée médiévale à double tranchant.

Brampton a jeté l'épée dans un autre étang. Elle ne refera surface que si les investigateurs ont vraiment besoin de preuves.

Chambre de Brampton

- **Trouvé objet caché (niv. Amateur)**
L'investigateur découvre un petit calepin dans le secrétaire. Il contient des initiales et des chiffres.
- **Bibliothèque (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque les initiales VM dans la liste. La ligne est barrée.

Chambre de Barnstaple

- **Trouvé objet caché (niv. Profession.)**
L'investigateur fouille et découvre un paquet de poudre caché sous une latte du plancher.

- **Biologie / Pharmacologie (niv. Amateur)**
L'investigateur identifie la poudre comme étant de la cocaïne

Barnstaple (valet et truand)



FOR	13	CON	14	TAI	14	INT	12	POU	11
DEX	14	APP	13	EDU	13	SAN	55	PV	14

Points de Vie perdus :

□□□□ □□□□ □□□□

Compétences : Préparer les cocktails 75%,
Tâches ménagères 60%, Obéir au patron sans discuter 80%, Ecouter (aux portes) 80%,
Serrurerie 50%

Bonus aux dommages : +1D4.

Combat :

- Armes de poing 60%,
Revolver .38 1D10
- Bagarre 60%, 1D3 points de dégâts + 1D4 (bonus dégâts) *.

Barnstaple n'est pas au courant de la drogue cachée dans sa chambre, et il serait furieux d'apprendre que son patron a l'intention de lui faire porter le chapeau en cas de problème.

Et si Brampton tente de résister

Si les investigateurs ne parviennent pas à coincer Charles Brampton, ce dernier prévient M. Persanio pour l'avertir du problème et tenter de faire taire les fâcheux.

Si Luigi Persanio n'hésite pas à menacer les Investigateurs qu'ils considèrent comme les moins dangereux, il n'a aucunement l'intention d'utiliser la force contre eux. C'est aussi un homme d'affaires donc nouer des contrats et des

La Commanderie de New Sorans

relations lui semble bien plus profitable sur le long terme.

Selon les opportunités qui s'offrent à lui, il pourrait finir par lâcher Brampton si celui-ci devient ingérable et menace de tout balancer. Il enverra ces hommes régler son compte à Brampton et à son valet. Et si des investigateurs se trouvent mêlés à l'affaire tant pis pour eux. Ils devront se débrouiller avec la police.

Luigi Persanio (Parrain en devenir)



FOR	15	CON	15	TAI	15	INT	13	POU	8
DEX	13	APP	8	EDU	6	SAN	40	PV	15

Points de Vie perdus :

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Compétences : Conduire automobile 50%, Se cacher 75%, Discrétion 30%, Pickpocket 25%

Bonus aux dommages : +1D4.

Combat :

- Armes de poing 85%,
Revolver .38 Automatique 1D10
- Bagarre 70%, 1D3 points de dégâts + 1D4 (bonus dégâts) *.

Les brutes de Luigi Persanio



FOR	15	CON	13	TAI	14	INT	10	POU	8
DEX	13	APP	6	EDU	5	SAN	40	PV	14

Points de Vie perdus :

Tony □□□□□ □□□□□ □□□□□

Gianni □□□□□ □□□□□ □□□□□

Mike □□□□□ □□□□□ □□□□□

Compétences : Conduire automobile 40%, Se cacher 35%, Discrétion 30%, Pickpocket 25%

Bonus aux dommages : +1D4.

Combat :

- Armes de poing 40%,
Revolver .38 Automatique 1D10
- Bagarre 60%, 1D3 points de dégâts + 1D4 (bonus dégâts) *.

Que faire ?

La solution la plus sensée est d'aller voir la police avec les éléments que les investigateurs ont recueillis. Dans les vingt-quatre heures, Brampton est arrêté, son petit trafic démantelé, et il se met à table. Avec un peu de chance, cela peut même conduire à l'arrestation de Persanio.

Conclusion

Ce scénario est surtout conçu pour permettre la constitution d'un groupe d'Investigateurs, et pour inculquer aux joueurs débutants les réflexes de base de l'enquêteur : toujours prendre contact avec les autorités locales, ne jamais se laisser enfermer dans une théorie « surnaturelle » tant qu'une autre explication est possible, et faire preuve d'un minimum de doigté dans les interactions avec les PNJ (l'un des réflexes les plus courants du joueur qui ne « sent » pas l'univers est de tuer tout ce qui lui fait obstacle et de voler tout ce qui n'est pas solidement fixé au sol. Ici, le meurtre est un bon moyen de se retrouver en prison, et le vol risque d'amener des sur prises désagréables ; le fait de les laisser seuls une nuit entière dans un musée soi-disant plein d'objets précieux vous permettra aussi de tester leur degré de maturité). Par ailleurs, s'ils réussissent, ils se seront fait des amis utiles (Morgensthal, les Manning, peut-être Louise van Dorvall...).

Complications possibles...

Si vous êtes un peu plus expérimenté.

- ❖ L'option la plus évidente reste l'introduction d'un véritable élément surnaturel. Après tout, les templiers de Sorans pourraient parfaitement hanter leur commanderie. Dans ce cas, il serait intéressant de savoir ce qu'ils y font. Se contentent-ils de réunions paisibles dans la salle du chapitre, ou s'adonnent-ils encore aux activités qui les ont conduits au bûcher ? Interagissent-ils avec les vivants ? Si oui, sont-ils désireux de les aider, ou prennent-ils tous les mortels pour des sergents de Philippe le Bel ?
- ❖ Brampton n'est pas, tel quel, un adversaire bien puissant. Tout change si l'on en fait l'un des lieutenants de Luigi Persanio, et que l'on met à sa disposition deux ou trois gangsters, chargés d'intimider les « fouineurs ». C'est notamment utile si vos joueurs ne conçoivent pas un scénario sans un petit combat...
- ❖ Persanio et ses sbires ne sont que des employés au service d'un collectionneur. Ce dernier convoitait un objet précis du musée (à vous de décider lequel). Il est persuadé qu'il possède des « pouvoirs » (lesquels ? A-t-il tort ou raison ?).

Merci aux Visiteurs d'un Soir.