

Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

Ce document est une adaptation au système de l'Appel de Cthulhu v6 du scénario de Keith Herber, Le Rêveur qui introduit la campagne des Fungi de Yuggoth, édité en 1984 par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium, inc.

L'adaptation se concentre surtout sur le développement de certains aspects pour coller aux personnages de mes joueurs.

Introduction

Les investigateurs ont rencontré le jeune médium Paul Le Mond lors d'une séance de spiritisme mouvementée à Boston. Quelques semaines plus tard, la mère de jeune homme est inquiète car son fils ne lui donne plus de nouvelles. Elle sait que son fils ne va pas bien et elle cherche de l'aide pour avoir des informations. La probable disparition fuite même dans la presse de la côte Est malgré les démentis de son agent.

Les faits

Après sa visite à Boston au mois d'avril 1926, Paul Le Mond est retourné à New-York. Il a été un peu ébranlé par les événements survenus chez M. Croft. Durant le mois de juin 1926, il a fait une série de cauchemars violents qui l'ont affaibli et qui ont conduit à sa profonde dépression. Son agent, Herb Whitefield, souhaitant que son poulain se repose et se soigne sans mettre en danger sa réputation a pris contact avec un malfrat pour organiser son enlèvement et le placer dans une clinique privée des beaux quartiers sous un pseudonyme.

Impliquer les Investigateurs

Les investigateurs se souviennent du jeune médium qu'ils ont rencontré lors de leur première enquête à Boston.

❖ Un investigateur note un article dans le Boston Globe qui reprend un article du New-York Herald tribune indiquant que le jeune médium a disparu dans les rues de la ville alors qu'il se trouvait sur le trajet allant de l'appartement de sa petite amie, Velma Peters au sien soit huit cents mètres. La police qui enquête n'a trouvé aucune trace d'activité louche et elle penche plutôt pour

un voyage ou un suicide compte-tenu des antécédents du jeune homme.

❖ Mme Le Mond contacte l'un des investigateurs dont elle a trouvé les coordonnées pour lui demander son aide. Mme Le Mond explique que cela fait plus de quinze jours qu'elle n'a plus de nouvelles de son fils. Ce dernier lui écrit régulièrement, deux ou trois fois par semaine et lui téléphone chaque dimanche après-midi. Mme Le Mond précise qu'elle a appelé Herb Whitefield à plusieurs reprises et qu'il l'a toujours rassuré, lui disant que Paul allait bien et qu'il était surtout très occupé. Mme Le Mond reconnaît alors ces deux dernières années, il n'était venu la voir à Buffalo, où elle habitait que pour trois petites visites. La dernière visite datait du mois de mars 1926, il était venu avec sa « fiancée » une certaine Velma Peters. Cette petite ne lui avait pas fait bonne impression. Mme Le Mond pense que la jeune femme et son agent se sont ligüés dans un complot visant à éliminer Paul pour toucher l'assurance. Elle fournit à son interlocuteur l'adresse de Paul à New-York ainsi que les coordonnées professionnels d'Herb Whitefield

New-York, NY

Bureau d'Herbert Whitefield

Il est situé au huitième étage d'un immeuble de bureaux sur la 7th Avenue du centre ville (Midtown) sur l'île de Manhattan.



Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

L'inscription sur la porte indiquait :

Herbert WHITEFIELD **Service de Promotion Professionnelle**

C'est un homme d'une quarantaine d'années, à la fine moustache et aux cheveux bruns, un peu gras. Ayant toujours été un impresario de petite envergure, sa découverte de Paul Le Mond lui a apporté sa première véritable réussite dans les affaires. Bien qu'il soit dévoué à Paul, Whitefield est contraint d'agir comme il le fait à cause de récentes dettes de jeu importantes. Whitefield est prêt à tout pour que personne n'apprenne la vérité au sujet de Paul Le Mond. Il s'attend à ce que Paul soit bientôt rétabli et il inventera une histoire pour expliquer sa disparition. L'agent s'est rendu que son avenir est intimement lié à son poulain et il est enclin à faire presque tout ce qui pourra préserver la carrière du jeune homme.

Rencontre avec Herbert Whitefield

Après une première rencontre avec Herb Whitefield à son bureau, il demeure introuvable jusqu'aux événements à son appartement.

- **Psychologie (niv. Profession.)**
L'investigateur se rend compte au fil de la discussion que Whitefield est très nerveux (sans en connaître la raison).

Herbert Whitefield (impresario)



FOR	9	CON	10	TAI	8	INT	13	POU	12
DEX	13	APP	14	EDU	12	SAN	55	PV	9

Points de Vie perdus :

□□□□ □□□□

Compétences : Psychologie 45%, Négociation 65%, Contact & Ressources 50%, Baratin 65%, Crédit 30%.

Rencontre avec Betty Avery (secrétaire)

Sa secrétaire est très attachée à son patron mais elle ne peut parler librement dans le bureau.

- **Psychologie (niv. Amateur)**
L'investigateur se rend compte au fil de la discussion qu'elle semble un peu inquiète pour son patron.



Si des investigateurs la contactent plus tard, lorsqu'elle sera seule, il est possible d'obtenir des informations.

- **Crédit / Interroger (niv. Amateur)**
L'investigateur apprend que Paul était un jeune homme sensible et que sans l'aide d'Herb Whitefield, il n'aurait jamais obtenu le succès qu'il a aujourd'hui.
- **Crédit / Interroger (niv. Amateur)**
L'investigateur apprend de Betty Avery qu'elle craint que Paul Le Mond n'ait décidé de quitter son agent pour gérer lui-même sa carrière.
- **Crédit / Interroger (niv. Profession.)**
L'investigateur apprend qu'un homme de grande taille s'appelant Rodgers a cherché à rencontrer Mr Whitefield. Il lui a laissé une carte. Un homme très bien mis de sa personne et très poli. Betty a donné la carte à M. Whitefield à son retour.
- **Crédit / Interroger (niv. Profession.)**

Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

L'investigateur apprend de Betty Avery qu'elle s'inquiète pour Mr Whitefield. Deux hommes représentant un certain Wexler sont venus deux fois au bureau pour voir Mr Whitefield. Ils étaient bien habillés mais avaient l'air de vrais durs.

- **Contact (pègre) (Niv. Amateur)**
L'investigateur fait le rapprochement avec un certain Buggy Wexler, un gangster local.
- **Contact (pègre) (Niv. Profession.)**
L'investigateur sait que ce Buggy Wexler cherche à élargir son territoire et s'oppose à certains « patrons » locaux comme Lucky Luciano.

Visite du bureau

Fouiller chez l'agent signifie pénétrer dans son bureau après le départ de M. Whitefield et de Miss Avery soit après dix-sept heures.

- **Serrurerie (Niv. Amateur)**
L'investigateur force la porte d'entrée permettant d'accéder au bureau.
- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur)**
L'investigateur découvre une carte de visite au nom de Clarence Rodgers dans la poubelle de la secrétaire. Sur la carte outre le nom et l'adresse, il y a écrit : « Une heure ! »
- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur)**
L'investigateur découvre deux clefs dans le tiroir du bureau de Whitefield. L'une porte la mention « Appartement Paul » et l'autre n'a pas d'étiquette.
- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur)**
L'investigateur découvre également une lettre dans le tiroir du bureau de Whitefield. Elle est effrayante et explicite, adressée à Whitefield et signée B. Wexler. La lettre mentionne des « services rendus deux semaines plus tôt » et ordonne à Whitefield de rencontrer Wexler à une certaine adresse.
- **Intuition (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque que la date de la lettre moins deux semaines correspond à celle de la disparition de Paul Le Mond.
- **Contact (Niv. Amateur)**
L'investigateur remarque que l'adresse se trouve dans un quartier d'entrepôts mal famés.

- **Serrurerie (Niv. Profession.)**
L'investigateur force la serrure du classeur métallique à trois tiroirs.
- **Comptabilité/Bureaucratie (Niv. Amateur)**
L'investigateur découvre que les comptes (dans le tiroir du haut) ne sont pas brillants. Whitefield est couvert de dettes et il est en retard sur ces paiements.
- **Loi/Bureaucratie (Niv. Amateur)**
L'investigateur se rend compte que le contrat professionnel (dans le tiroir du milieu) entre Le Mond et Whitefield est valable 10 ans et octroi à Whitefield, 50% des gains de Paul Le Mond.
- **Bibliothèque (Niv. Amateur)**
L'investigateur découvre les contrats (dans le tiroir du bas) d'assurance vie de Le Mond. Ils sont tous au bénéfice de Whitefield (temps de recherche une heure).

Rencontre avec C. Rodgers

Rencontre avec John Dervin

En sortant de chez Whitefield, les PJs sont accostés par un grand type blond et barbu. Il s'appelle John Dervin et représente les intérêts des assurances Klein Mutual Life Insurance. Il explique que sa société détient une police sur Paul Le Mond dont le bénéficiaire est Herbert Whitefield. Il affirme penser que l'agent de son client est en cause dans la disparition de celui-ci.

- **Psychologie (niv. Amateur)**
L'investigateur se rend compte au fil de la discussion que John Dervin tente d'obtenir des renseignements.
- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur)**
L'investigateur remarque que John Dervin porte une fausse barbe qui se décolle d'un côté.

Après la rencontre avec les investigateurs, Rodgers retourne à son appartement situé à cinq blocs d'immeubles plus loin dans un quartier assez mal famé.

- **Discrétion (niv. Profession.)**
Les joueurs doivent réussir un test de discrétion combiné. En cas de réussite, ils réussissent à le suivre jusqu'à son appartement. En cas d'échec ce dernier réussira à les semer.

Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

Clarence Rodgers (Agent Yithien)

FOR	13	CON	13	TAI	14	INT	15	POU	14
DEX	14	APP	13	EDU	16	SAN	0	PV	14

Points de Vie perdus :

□□□□□ □□□□□ □□□□□

Compétences : Anthropologie 50%, Archéologie 55%, Astronomie 10%, Mythe de Cthulhu 25%, Histoire 70%, Bibliothèque 80%, Occultisme 50%, Ecouter 60%, Psychologie 55%, Se cacher 65%, Discrétion 60%, Baratin 70%, Imposture 100%

Bonus aux dommages : +1D4.

Combat :

- Armes de poing 65%,
Revolver .22 LR 1D6
- Bagarre 40%, 1D3 points de dégâts + 1D4 (bonus dégâts) *.

L'appartement de C.Rodgers

Situé dans un quartier assez mal fréquenté, l'appartement est situé au troisième étage d'un immeuble vieillot. Si les investigateurs décident de fouiller chez Rodgers, cela signifie pénétrer dans son appartement durant la journée car il rentre chaque soir. Il passe ses journées sur la piste des Paul Le Mond et pour l'instant, il a fait chou-blanc.



Si Clarence Rodgers est absent, il y a 25% de chance qu'il rentre à l'improviste à un mauvais moment.

- **Serrurerie (Niv. Profession.)**
L'investigateur force la porte d'entrée qui comprend deux verrous lui permettant d'accéder à l'appartement.

Les lieux

L'appartement est un deux pièces. La première pièce sert de pièce principale. Elle comprend un lit, une commode contenant une maigre garde robe. Sur la commode, se trouve tout un nécessaire pour se grimer, un barbe et des moustaches postiches, un flacon de décolorant.

Il y a une petite pièce adjacente avec une bibliothèque croulant sous les ouvrages d'histoire, d'archéologie et d'anthropologie. Il y a également une table sur laquelle se trouvent une boîte métallique, des manuscrits rédigés au crayon et un curieux ouvrage à la couverture métallique. La pièce semble partagée en deux, la table et la bibliothèque d'un côté et rien de l'autre.

Sur la table, outre des ouvrages d'histoire et d'anthropologie, des feuilles manuscrites ainsi qu'un curieux livre assez imposant (27cm x50cm) dont la couverture semble être en métal. La mince couverture métallique protège une centaine de pages faites de cellulose solide et couvert de symboles dessinés au pinceau.

- **Bibliothèque (niv. Amateur)**
L'investigateur se rend compte que les feuilles manuscrites sont probablement des traductions de l'ouvrage à la couverture en métal.
- **Mythe de Cthulhu**
L'investigateur identifie les textes manuscrits comme étant semblables à ceux contenus dans les *Manuscrits Pnakotiques*. (LdB p86).

Sous les feuilles manuscrites, les investigateurs s'aperçoivent qu'il y a une étrange boîte en fer. Cette boîte métallique contient un appareil bizarre, une sorte d'appareil électrique.

Sous l'appareil, se trouve un journal manuscrit écrit en anglais.

- **Bibliothèque (niv. Profession.)**
L'investigateur comprend que Rodgers est en relation avec une race extra-terrestre en une demi-heure. Un niveau *Expert* permet d'arriver à la même conclusion en un quart d'heure. Cette lecture augmente la compétence *Mythe de Cthulhu* de 3% et occasionne la perte de 1D6 points de santé mentale.
- **Bibliothèque (niv. Profession.)**
L'investigateur se rend compte que Rodgers a reçu l'ordre d'éliminer Paul Le Mond ainsi

Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

que toute personne ayant connaissance de ses rêves en une demi-heure.

- **Bibliothèque (niv. Profession.)**
L'investigateur comprend que l'appareil est un communicateur et comment l'utiliser en une heure. Un niveau *Expert* permet d'arriver à la même conclusion en une demi-heure.
- **Mécanique/Bricolage (niv. Profession.)**
L'investigateur comprend comment assembler l'appareil.
- **Électricité/Bricolage (niv. Amateur)**
L'investigateur comprend sommairement son fonctionnement.
- **Électricité (niv. Profession.)**
L'investigateur est capable de le mettre en marche (dans le cas où le manuel n'a pas été lu).

Si l'appareil est assemblé et mis en marche, il commence par émettre un bourdonnement pendant quelques instants avant qu'une forte lumière ne jaillisse d'une sorte de joyau situé sur l'appareil. Le rayon lumineux se fixe sur le mur vide et une image en trois dimensions d'un Yithian apparaît soudainement.

Tout investigateur confronté à l'apparition doit passer un test de SAN et perdre 1/1D6 points de santé mentale. Cette chose fait claquer ses pinces.

- **Intuition (Niv. Profession.)**
L'investigateur se rend compte qu'il ne s'agit que d'une image.

Au bout d'une minute, la transmission est brutalement coupée et l'appareil s'éteint.

L'appartement de Paul Le Mond

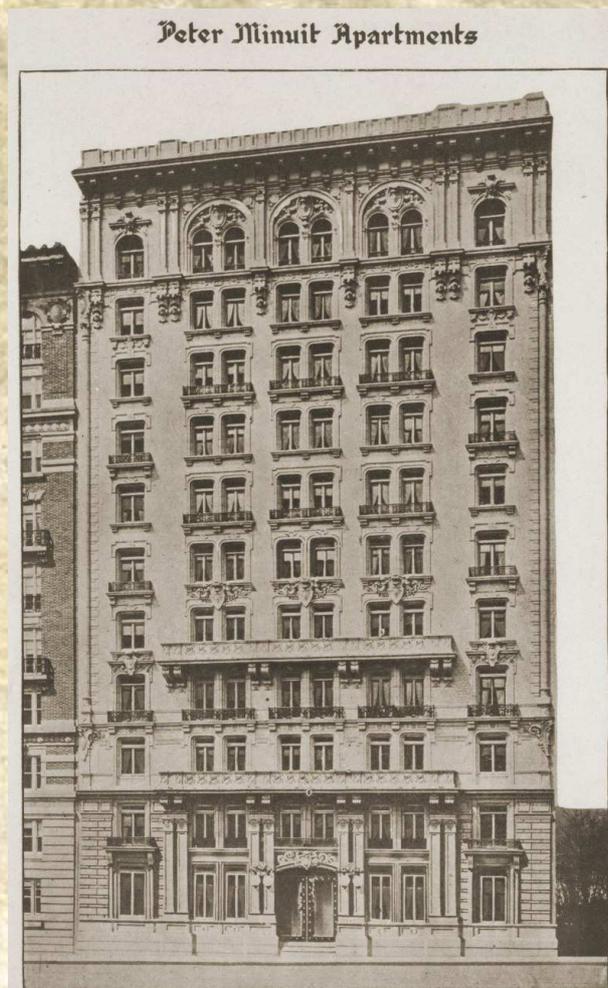
(page 11)

Les lieux

L'appartement est un trois pièces dans un quartier urbain de la ville. Il est situé dans l'immeuble Peter Minuit, 25 Claremont Avenue, North 116th Street. L'appartement est au 5^e étage.

- **Serrurerie (Niv. Amateur)**
L'investigateur force la porte d'entrée permettant d'accéder à l'appartement.
L'appartement est meublé simplement sans grande recherche. Il dispose d'une salle de bain.

- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur)**
L'investigateur s'aperçoit que l'appartement a été fouillé sommairement par la police.
- **Trouver Objet Caché (niv. Profession.)**
L'investigateur trouve un carnet au fond d'un tiroir du secrétaire. Dans ce petit carnet, une lettre que Paul avait commencé à écrire à sa mère. (Aide de Jeu 1)



L'appartement de Velma Peters

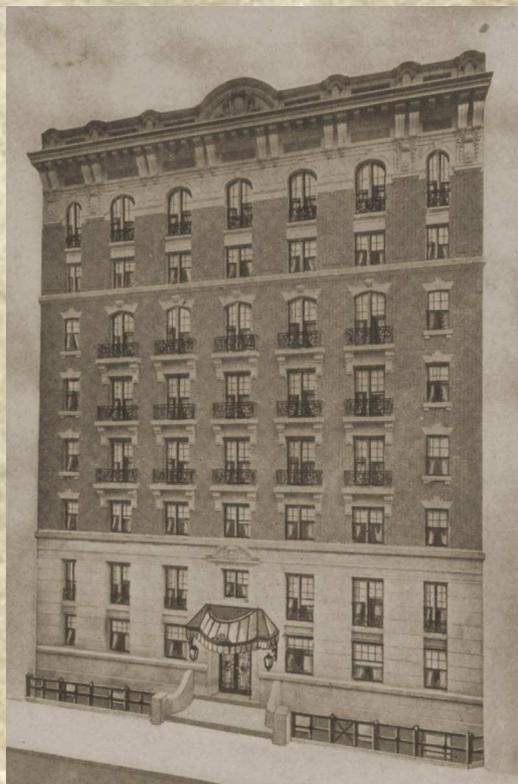
(page 11)

C'est un petit appartement de trois pièces au 5^e étage dans l'immeuble Illinois situé au 511 West 113th Street, entre les avenues Broadway et Amsterdam. Velma Peters passe actuellement le plus clair de son temps chez elle.

- **Psychologie/Interroger (niv. Amateur)**
L'investigateur se rend compte que Velma ne porte pas Whitefield dans son cœur.
- **Psychologie/Interroger (niv. Profession.)**
L'investigateur commence à douter très sérieusement des sentiments qu'éprouve

Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

Velma pour Paul lorsqu'elle demande de ses nouvelles.



L'appartement d'Herbert Whitefield

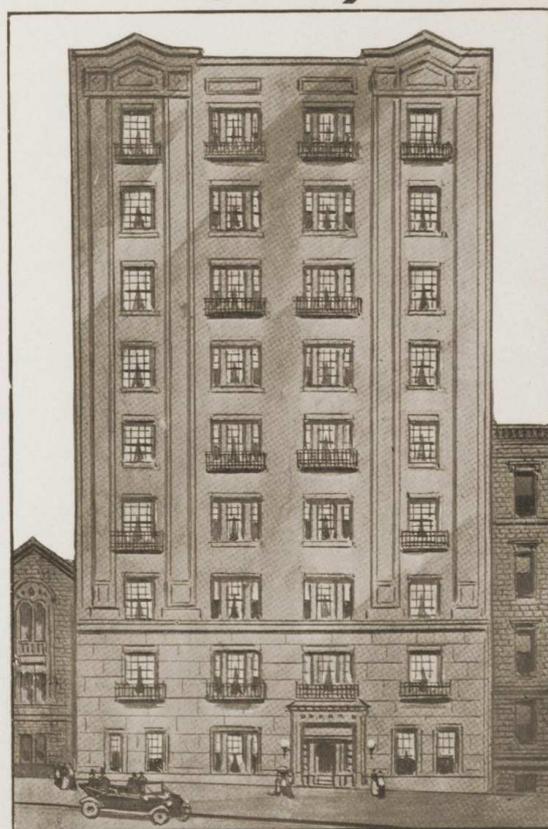
(page 12)

C'est un immeuble résidentiel pour personnes plutôt aisées. Le Wesley est situé au 151 West 81st Street entre les avenues Amsterdam et Columbus. Les investigateurs doivent gagner le premier étage. La porte d'entrée de l'appartement est étrangement entrouverte.

Les lieux

- L'appartement est vaste et meublé avec luxe. Mais des meubles sont renversés, des objets brisés jonchent le sol.
- Herbert Whitefield est étendu derrière le canapé, le visage tuméfié. L'homme est dans un sale état. Il râle : « *Bugsy... Bugsy...* »
- **Trouver Objet Caché (niv. Amateur)** (avant l'arrivée des secours) permet de trouver dans son bureau une série de factures provenant d'une maison de repos dans un quartier au nord de New York. Les frais concernent le traitement médical d'un certain Paulie Meldon. L'adresse figure sur les factures.

The Wesley



Le QG de Bugsy Wexler

(page 12)

Il s'agit d'un entrepôt dans le quartier des docks de New-York. Toute personne assez courageuse ou inconsciente pour s'aventurer dans cet endroit doit décider comment il va aborder les lieux.

- **Discrétion (niv. Profession.)**
Les investigateurs doivent réussir un test de discrétion combiné. En cas de réussite, ils réussissent à s'approcher du bâtiment en question sans être repéré par les hommes de Bugsy. En cas d'échec, les PJs seront entourés de gros bras, fouillés (si ceux sont des hommes) et désarmé(e)s avant d'être conduits devant le boss.



Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

La porte d'accès au quartier général est très surveillée. Deux types patibulaires montent la garde.

Devant le boss

- **Baratin / Interroger (Niv. Amateur)**
Bugsy apprécie le courage et l'investigateur a la confirmation que c'est bien Bugsy qui a envoyé ses hommes s'occuper de Whitefield à cause de retard de paiement pour une petite affaire.
- **Baratin / Interroger (Niv. Profession.)**
Bugsy est impressionné et l'investigateur apprend que la petite affaire est l'enlèvement de Paul Le Mond par les hommes de Bugsy. Whitefield est ensuite venu récupérer Paul pour l'emmener quelque part. Bugsy ajoute que Paul Le Mond avait un comportement incohérent.

Bugsy Wexler (Criminel)

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) *.

Brutes de Bugsy (hommes de main)



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

Points de Vie perdus :

Max □□□□□ □□□□□ □□□□□

Jay □□□□□ □□□□□ □□□□□

Bob □□□□□ □□□□□ □□□□□

Bill □□□□□ □□□□□ □□□□□

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

Bonus aux dommages : +1D4.

Combat :

- Armes de poing 40%,
Revolver .45 Automatique 1D10+2
- Bagarre 60%, 1D3 points de dégâts + 1D4 (bonus dégâts) *.

La Maison de Repos

(page 12)

Cette magnifique bâtisse est appelée le Domaine Woods. C'est une superbe résidence située dans un quartier au nord de New York avec un très beau parc arborée. Un haut mur d'enceinte entoure le domaine. La sécurité est à toute épreuve et l'endroit est réputé pour sa discrétion exemplaire.



Les lieux

- **Droit / Bureaucratie (niv. Amateur)**
L'investigateur se voit confirmer la présence d'un patient nommé Paulie Meldon.
- **Droit / Bureaucratie (niv. Profession.)**
L'investigateur apportant la preuve de l'identité réelle du patient au directeur de

Le rêveur ou la disparition de Paul Le Mond

l'établissement, celui-ci lui permet ainsi accéder à la chambre du patient.

Conclusion

Une fois Paul Le Mond retrouvé, sa mère le ramènera chez elle à Buffalo pour qu'il vive auprès d'elle et engagera le meilleur psychiatre de Buffalo pour s'occuper de sa santé.

Elle sera profondément reconnaissante aux investigateurs pour leur aide et les récompensera comme convenu. Elle achètera également un appareil enregistreur avec lequel elle gardera une trace des rêves de Paul. Elle enverra par la poste tout ce qu'elle être susceptible de les intéresser. Ces enregistrements fourniront des indices pour la campagne à suivre.