

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

Ce document est une adaptation au système Detective/Gumshoe du scénario de Tristan Lhomme, **La commanderie de New Sorans**, parue dans le numéro 84 de Casus Belli. Le scénario original est disponible sur le site **Trouver Objet Caché**, <http://www.tentacules.net>.

C'est un scénario d'initiation conçu pour un groupe d'Investigateurs et de joueurs novices, sous la houlette d'un maître de jeu débutant.

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'ésotérisme. 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 :

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

- ❖ Les détectives privés sont contactés par M. Manning, qui ne fait pas confiance à la police et désire retrouver l'assassin de sa fille.
- ❖ 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 » : le PJ était dans les parages le jour du meurtre (qui sait, peut-être venait-il 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...

Bedford, Nouvelle-Angleterre

Le village le plus proche de la commanderie est Bedford, qui se trouve, à votre choix, dans le Massachusetts ou dans l'État de New York (choisissez le plus proche du lieu de résidence de vos Investigateurs). Il compte un petit millier 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 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 PJ. 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 PJ 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 Bedford 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 PJ décident d'y descendre. Cela leur permettra de rencontrer quelques individus intéressants. Si, par exemple, les PJ 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 PJ l'intriguent. Il saisira la première occasion pour les contacter et leur poser quelques questions indiscrètes. (Comment le jouer : terminez toutes vos phrases par un point d'interrogation. Revenez

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

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 PJ seront désagréables, plus il 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 le jouer : timide, 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 ».)
- ❖ 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 Bedford est le domaine du **shérif Noyes**, un quadragénaire rougeaud et désespérément incompetent. (Comment le jouer : grande gueule, passe son temps à affirmer qu'il a la situation bien en mains et à se fâcher si les PJ insinuent le contraire.) 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 PJ 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** permet de découvrir que ce brave **shérif Noyes** n'a aucune idée de l'identité du coupable ni du mobile.
- **Jargon Policier (ou une autre compétence relationnelle)** permet d'apprendre que la victime s'est rendue dans la salle du chapitre, et a été décapitée par un ou plusieurs agresseurs inconnus.
- **Jargon Policier (ou une autre compétence relationnelle)** permet d'apprendre que la tête de la victime n'était pas auprès du corps et qu'elle n'a pas été retrouvée.
- **Jargon Policier (ou une autre compétence relationnelle)** permet d'apprendre que le problème le plus préoccupant pour le shérif est que la victime avait toujours sa clé sur elle, et que malgré cela, la commanderie a été trouvée fermée.

Et si... les PJ 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 Bedford 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 PJ arrivent à Bedford. Il communique ses

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

résultats au shérif le lendemain matin. Si les PJ 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 PJ 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 PJ 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 (mains soignées). La tête manque, il est donc impossible de l'identifier 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 réussir un test d'équilibre mental pour supporter l'examen. Le niveau de difficulté est de 4. Pour un investigateur disposant de la compétence *Expertise légale* le niveau de difficulté est de 3.

Le gardien

Il se nomme Simon. C'est un vieillard jovial qui fait visiter la commanderie aux touristes. (Comment le jouer : 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. Il n'a jamais vu de fantômes, mais ne demande pas mieux que d'y croire. De plus, il est très influençable. Si les PJ 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.

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 froter, il reste une trace sombre, près de la cheminée monumentale

- **Recueil d'indices** permet de remarquer une tache de sang soigneusement nettoyée près de la cheminée monumentale.
- **Recueil d'indices(+1)** permet de découvrir des gouttes de sang qui partent de la tâche de la cheminée et vont vers la cour.

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

- **Recueil d'indices** permet de trouver 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*).

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)

- **Recueil d'indices** permet de remarquer 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...

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 PJ 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 de l'art** permet de douter de l'authenticité de l'une des pièces de la collection.
- **Histoire de l'art (+1)** permet de remarquer que l'une des pièces est une copie de qualité très moyenne.

Si les PJ font venir un expert, il leur confirmera que les trois quarts des pièces exposées sont fausses (si les PJ 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).

Salles de Garde

(n°6)

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

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 PJ 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 assagi 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

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

sa propre enquête, ne rien trouver, mais sans doute croiser les PJ...

Et si... Les PJ 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 PJ 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.
- 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 PJ 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** permet de découvrir les lettres d'une certaine **Louise van Dorvall**, qui contiennent plusieurs référencés troublants à « notre petit secret ».
- **Recueil d'indices** permet de remarquer une boîte à bijoux dont l'intérieur semble étrangement petit.
- **Crochetage** permet d'en ouvrir le double fond sans tout casser et de trouver dans un petit compartiment, un sachet de poudre blanche amère, une petite cuillère, une paille... Bref, l'attirail du parfait petit cocaïnomane.
- **Pharmacologie** permet d'identifier 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 longs cheveux blonds 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 PJ 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

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

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.)

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 PJ ont des contacts dans la bonne société de la ville (*Niveau de Vie* supérieur à 3 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 le jouer : 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 PJ 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 PJ 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)

Compétences Bureaucratie 2, Flatterie 2, Négociation 2, Réconfort 2, Niveau de vie 5,

Survie en société 4, Charmer les vieilles maîtresses de maison 4

Compétences générales : Athlétisme 9, Armes à feu 6, Bagarre 7, Mêlée 6, Conduire 5

Santé : 8

Seuil de blessures : 4

Santé mentale : 6

Equilibre mental : 7

Armes : Revolver .38 (*Dégâts standard*), chez lui il possède un fusil de chasse (*Dégâts +1*)

Prendre Brampton en filature

- Les joueurs doivent réussir un test de filature avec un niveau de difficulté de 3 le premier jour puis de 4 les jours suivants. 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.
- **Connaissance de la rue** permet d'identifier l'homme comme étant Luigi Persanio, un petit « parrain » local.
- **Connaissance de la rue (+1)** permet de savoir que M. Persanio est un homme d'affaires respecté, qui est en excellents termes avec les autorités.
- S'ils continuent la surveillance (test de filature avec un niveau de difficulté de 4), ils verront Charles Brampton se rendre aux toilettes de l'hippodrome de Boston, le mercredi suivant, et ressortir avec un paquet

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...

Salon

- **Recueil d'indices** permet de remarquer qu'il manque une arme dans la collection d'armes anciennes accrochées au mur.
- **Recueil d'indices (+1)** permet d'identifier l'arme comme étant une épée médiévale à double tranchant.

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

CTHULHU

La Commanderie de New Sorans

Chambre de Brampton

- **Recueil d'indices** permet de découvrir un petit calepin dans le secrétaire. Il contient des initiales et des chiffres.
- **Bibliothèque** permet de repérer les initiales VM dans la liste. La ligne est barrée.

Chambre de Barnstaple

- **Recueil d'indices** permet de découvrir un paquet de poudre caché sous une latte du plancher.
- **Pharmacologie** permet d'identifier la poudre comme étant de la cocaïne.

Barnstaple (valet et truand)

Compétences Crochetage 3, Niveau de vie 2, Servir à table 3, Préparer des cocktails 4, Obéir au patron 4.

Compétences générales Athlétisme 4, Armes à feu 5, Bagarre 6, Mêlée 6, Discrétion 7.

Santé : 7

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 6

Equilibre mental : 6

Armes : Revolver .38 (*Dégâts standard*)

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.

Que faire ?

La solution la plus sensée est d'aller voir la police avec les éléments que les PJ ont recueilli. 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.