

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

Ce document est une adaptation au système *Detective/Gumshoe* du scénario de Keith Herber, **Les Fungi de Yuggoth**, édité en 1984 par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium, inc.

CH.1 Le Reveur (NEW YORK)

Le bureau de H. Whitefield

(page 10)

Rencontre avec Herbert Whitefield

- **Psychologie** permet de s'apercevoir que Whitefield est très nerveux (sans en connaître la raison).

Herbert Whitefield (impressario)

Compétences Histoire de l'Art **2**, Bureaucratie **2**, Flatterie **3**, Niveau de vie **4**, Négociation **4**, Psychologie **3**, Réconfort **2**.

Compétences générales : Athlétisme **3**, Organisation **5**, Sixième sens **6**.

Santé : 5

Seuil de blessures : 3

Santé mentale : 6

Equilibre mental : 6

Rencontre avec Betty Avery (secrétaire)

- **Flatterie** permet d'obtenir des renseignements sur Paul Le Mond et ses relations avec Whitefield.
- **Flatterie** permet d'apprendre qu'un homme de grande taille s'appelant Rodgers à chercher à rencontrer Mr Whitefield. Il lui a laissé une carte.
- **Flatterie (+1) ou psychologie** permet de révéler que Betty 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.
- **Connaissance de la rue** permet de se rappeler d'un certain Buggy Wexler, un gangster local.

Visite du bureau

Fouiller chez Whitefield signifie pénétrer dans son bureau après le départ de Whitefield et de Avery soit vers 17h.

- Il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Recueil d'indices** permet de découvrir 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 ! »
- **Recueil d'indices** permet de trouver deux clefs dans le tiroir du bureau de Whitefield. L'une porte la mention « Appartement Paul » et l'autre n'a pas d'étiquette.
- **Recueil d'indices** permet de trouver 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.
- **Recueil d'indices (+1)** permet de remarquer que la date de la lettre moins deux semaines correspond à celle de la disparition de Paul Le Mond.
- **Connaissance de la rue** permet de remarquer que l'adresse se trouve dans un quartier d'entrepôts mal famés.
- Pour forcer la serrure du classeur métallique à 3 tiroirs (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).
- **Comptabilité** permet de révéler 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** permet de révéler que le contrat (dans le tiroir du milieu) entre Le Mond et Whitefield est valable 10 ans et octroie à Whitefield, 50% des gains de Paul Le Mond.
- **Bibliothèque** permet de découvrir les contrats (dans le tiroir du bas) d'assurance vie de Le Mond. Ils sont tous au bénéfice de Whitefield.

Rencontre avec Clarence Rodgers

(page 10)

Rencontre avec John Dervin

- En sortant de chez Whitefield, les PJs sont accostés par un grand type blond et barbu. Il

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

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.

- **Psychologie** permet remarquer que John Dervin tente d'obtenir des renseignements.
- **Déguisement(+1)** permet remarquer que John Dervin porte une fausse barbe.
- S'ils décident de suivre John Dervin, ils doivent réussir un test de filature avec un niveau de difficulté de 5. En cas d'échec ce dernier réussira à les semer.

Clarence Rodgers (Agent Yithien)

Compétences Anthropologie 3, Archéologie 3, Bibliothèque 4, Histoire 4, Mythe de Cthulhu 2, Bureaucratie 1, Flatterie 1, Niveau de vie 4, Psychologie 3, Réconfort 2, Astronomie 1.

Compétences générales : Athlétisme 8, Armes à feu 6, Déguisement 9, Discrétion 6, Organisation 6, Sixième sens 7.

Santé : 5

Seuil de blessures : 4

Santé mentale : 1

Equilibre mental : 1

Armes : Revolver .22LR (*Dégâts standard*).

L'appartement de C.Rodgers

(page 11)

- Fouiller chez Rodgers signifie pénétrer dans son appartement durant la journée car il rentre chaque soir. S'il est sorti, il y a 25% de chance qu'il rentre à l'improviste à un mauvais moment.

Les lieux

- L'appartement est un studio. 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 trouve une boîte métallique, des manuscrits rédigés au crayon et un curieux ouvrage à la couverture métallique.
- **Bibliothèque** permet de remarquer que les manuscrits sont probablement des traductions de l'ouvrage à la couverture en métal.

- **Mythe de Cthulhu** permet d'identifier les textes manuscrits comme étant semblables à ceux des *Manuscrits Pnakotiques*. (LdB p86).
- La boîte métallique contient un appareil bizarre, une sorte d'appareil électrique.
- Sous l'appareil, se trouve un journal manuscrit écrit en anglais.
- **Bibliothèque** permet de comprendre que Rodgers est en relation avec une race extra-terrestre en une heure / (+1) pour une demi-heure. Cette lecture augmente la compétence *mythe de Cthulhu* de 1 point.
- **Bibliothèque** permet de comprendre que l'appareil est un communicateur et comment l'utiliser en une heure / (+1) pour une demi-heure.
- **Bibliothèque** permet de d'apprendre que Rodgers a reçu l'ordre d'éliminer Paul Le Mond en une heure / (+1) pour une demi-heure.
- **Mécanique** permet d'assembler l'appareil.
- **Electricité** permet de comprendre sommairement son fonctionnement.
- **Electricité (+1)** permet de le mettre en marche (dans le cas où le manuel n'a pas été lu).
- Tout investigateur confronté à l'apparition devra réussir un test d'équilibre mental de 4 points avec une difficulté de 4.

L'appartement de Le Mond

(page 11)

- Soit les Investigateurs ont la clef soit il faut forcer la porte (test de Crochetage avec un niveau de difficulté de 3).

Les lieux

- L'appartement est trois pièces avec une salle de bain.
- **Recueil d'indices** permet de s'apercevoir que l'appartement a été fouillé sommairement par la police.
- **Recueil d'indices** permet de trouver un petit carnet sur une table. Dans ce petit carnet, une lettre que Paul avait commencé à écrire à sa mère.

CTHULHU

Les Fungi de Yuggoth

L'appartement de V. Peters

(page 11)

- Velma Peters passe actuellement le plus clair de son temps chez elle.
- **Psychologie** permet de remarquer que Velma ne porte pas Whitefield dans son cœur.
- **Psychologie (+1)** permet douter des sentiments qu'éprouve Velma pour Paul lorsqu'elle demande de ses nouvelles.

L'appartement de Whitefield

(page 12)

- La porte d'entrée de l'appartement est 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... »
- **Recueil d'indices** (*avant l'arrivée des secours*) permet de trouver dans son bureau une série de facture 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.

Le QG de Bugsy Wexler

(page 12)

- Le quartier de Bugsy Wexler se trouve dans un bâtiment dans le quartier des docks de New York.
- La porte d'accès au quartier général est très surveillée. Il faudra réussir un test de Discrétion avec un niveau de difficulté de 8. 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.

Devant le boss

- **Flatterie** permet d'apprendre que c'est bien Bugsy qui a envoyé ses hommes s'occuper de Whitefield à cause de retard de paiement pour une petite affaire.

- **Flatterie (+1)** permet d'apprendre 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 ajoutera que Paul Le Mond avait un comportement incohérent.

Bugsy Wexler (Criminel)

Compétences : Bureaucratie **1**, Connaissance de la rue **2**, Flatterie **1**, Intimidation **1**, Réconfort **1**.

Compétences générales : Athlétisme **8**, Armes à feu **8**, Bagarre **9**, Conduire **5**, Discrétion **8**, Filature **3**, Organisation **4**, Piquer **5**, Sixième sens **6**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 4

Santé mentale : 4

Equilibre mental : 4

Armes : Revolver .45 (*Dégâts +1*).

Brutes de Bugsy (hommes de main)

Compétences : Connaissance de la rue **2**, Flatterie **1**, Intimidation **1**, Réconfort **1**.

Compétences générales : Athlétisme **8**, Armes à feu **4**, Bagarre **6**, Conduire **4**, Discrétion **3**, Filature **3**, Organisation **4**, Piquer **3**, Sixième sens **5**.

Santé : 8

Seuil de blessures : 4

Santé mentale : 4

Equilibre mental : 4

Armes : Revolver .45 (*Dégâts +1*).

La Maison de Repos

(page 12)

- C'est une superbe résidence située dans un quartier au nord de New York. La sécurité est à toute épreuve.

Les lieux

- **Loi** ou **Bureaucratie** permet de confirmer la présence d'un patient nommé Paulie Meldon..
- **Loi** ou **Bureaucratie(+1)** permet d'apporter la preuve de l'identité réelle du patient et d'accéder à la chambre du patient.