

L'Intrigue des Profondeurs



QU'EST-CE QU'UNE SOIRÉE ENQUÊTE ?

Une sympathique soirée entre amis, une aventure teintée de paranormal dont vous êtes l'un des principaux protagonistes. Quelque soit le fin mot de l'histoire, il ne fait aucun doute que l'assassin est parmi vous. Le personnage que vous incarnerez va être plongé dans une histoire qui promet d'être passionnante : le monstre du Loch-Ness, un soupçon d'espionnage, un zeste de vengeance et peut-être même un curieux personnage qui vit au fond des mers, dormant, attendant son heure...

C'est à vous, ainsi qu'aux autres joueurs, et avec l'aide de l'organisateur, qu'il appartient de donner beaucoup de vie au scénario que nous avons écrit et que, nous l'espérons, vous apprécierez.

UN PERSONNAGE À INCARNER

Votre personnage est évoqué en détails dans un document ci-joint. Nous avons résumé son histoire, brossé sa personnalité et précisé tout ce dont vous aurez besoin pour le rendre crédible. Lisez attentivement ce document. Plus vous connaîtrez votre personnage par coeur, mieux vous le ferez vivre et meilleure sera la soirée (si tout le monde y met du sien). Rien n'est plus décevant qu'un joueur "sentorette" (on le pose, on l'ouvre et il dégage une bonne odeur) qui n'ouvre pas la bouche de la soirée mais il y a pire : le bavard qui noie les autres joueurs sous un flot de paroles qui n'ont aucun rapport avec la soirée (cela commence généralement par le menu du précédent

repas pour finir par les résultats de la dernière soirée de championnat). Dans le même genre, si vous êtes habitués aux Soirées Enquêtes, ne monopolisez pas tout le temps la parole mais prenez plutôt soin d'intégrer les "muets" à l'aventure, ils n'en seront que plus heureux et, peut-être vous feront-ils part de renseignements tout à fait intéressants.

Votre personnage poursuit des buts qui lui sont propres. Ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à le jouer, ne les perdez donc pas de vue mais ne les laissez pas non plus vous éloigner de l'enquête principale. Il vous faudra constamment maintenir un équilibre délicat entre ces deux activités.

Respectez votre rôle le plus finement possible, quoi que vous fassiez au cours de la soirée, quoi que vous disiez, faites-le en tant que personnage de la soirée. Le fait qu'un maximum de joueurs jouent avec soin leur rôle est un des plus importants facteurs de réussite.

Vous vous apercevrez que votre personnage entretient diverses relations avec les autres, elles sont extrêmement importantes et apportent de la crédibilité à l'ensemble. Ne prenez donc pas en grippe, de prime abord, un personnage que vous êtes censé aimer ou sympathiser d'entrée avec votre ennemi juré. Assurez-vous que vos actions dépendent uniquement de ce que sait votre personnage et non pas ce que VOUS savez du joueur qui l'incarne, (genre : bidule ne joue que des rôles de salauds, alors je me méfie de lui d'entrée).

Toutes les informations que vous possédez sont faites pour être partagées au fur et à mesure de la partie. Une aventure ou chacun se tiendrait dans son

coin sans rien dire d'intéressant serait terriblement ennuyeuse. Ne vous en faites pas, une Soirée Enquête n'est pas une partie de jeu d'argent. Vous ne perdrez ni ne gagnerez grand chose à être le plus perspicace. Le seul but de cette soirée est de s'amuser tout en amusant les autres, rien de plus. De toute façon, en général, plus vous donnerez de renseignements, plus vous en obtiendrez et la solution dépendra d'avantage de votre esprit d'analyse que des résultats de vos recherches.



KÉZAK CTHULHU ?

Si vous êtes rôliste vous connaissez déjà ce grand classique du jeu de rôle qu'est " L'APPEL DE CTHULHU " dont nous avons adapté l'univers et plusieurs concepts pour cette Soirée Enquête. Si pour vous ce mot étrange n'évoque rien nous vous donnons ici quelques indications sur ce mythe original que vous pourrez découvrir par le biais de la littérature ou du jeu de rôles.

Que vous soyez familier du mythe de Cthulhu ou non n'est pas très important. En effet, le peu que votre personnage doit connaître du Mythe sera indiqué sur sa feuille.

HOWARD PHILLIP LOVECRAFT : CELUI QUI HANTAIT LES TÉNÉBRES

Né le 20 août 1890 aux États-Unis, à Providence dans l'État de Rhode Island, Howard Phillip Lovecraft connaît dès son plus jeune âge un destin étrange et tragique. Son père, interné dans un asile psychiatrique, puis son grand-père meurent au début du siècle. H.P Lovecraft lui-même est atteint de léthargie chronique, dès l'âge de dix-huit ans il est contraint de quitter l'école. Désormais, il vivra souvent cloîtré, maladif, seul avec sa mère. Il se jette alors dans l'écriture de son sujet favori : le fantastique.

Au départ, H.P. Lovecraft écrit sans projet fixe, inspiré par les oeuvres de Edgar Allan Poe, et plus tard celles de Lord Dunsany. Au fil de ses écrits se dégage un thème commun que les admirateurs de l'auteur baptiseront plus tard (sans que Lovecraft ne l'ait jamais fait lui-même) "Le Mythe de Cthulhu".

En 1914 Lovecraft adhère à la *National Amateur Press Association* et commence à entretenir une corres-

pondance poussée avec divers auteurs, ses plus célèbres amis ne sont ni plus ni moins que Robert Howard (oui, oui ! le papa de Conan le barbare), Clark Asthon Smith, Robert Bloch, August Derleth et beaucoup d'autres noms illustres du Fantastique. Ils écriront parfois sur le Mythe de Cthulhu, et certains iront jusqu'à se regrouper au sein du Cercle Lovecraft, pour donner un peu plus de matière à ce Mythe. Ils lui inventeront par exemple une bibliographie complète qui apparaîtra au fur et à mesure de l'histoire : on retrouve notamment le *Necronomicon* du dément Abdul Alhazred ou *Le Culte des Goules* du comte d'Erlette, écrit par August Derleth qui poursuivra le travail de Lovecraft après sa mort, complétant ses romans inachevés et enrichissant encore le Mythe de Cthulhu.

En 1921, H.P. Lovecraft perd sa mère, rencontre sa future femme et écrit *La Cité Sans Nom* premier véritable ouvrage concernant le Mythe de Cthulhu. En 1926, il retourne à Providence où il produit ses plus grandes oeuvres (*Démons et Merveilles*, *La Couleur Tombée du Ciel*, *L'Affaire Charles Dexter Ward*). Conjointement, il visite la Nouvelle Angleterre, dont les vieilles et mystérieuses villes lui inspireront des intrigues et des ambiances typiquement Lovecraftiennes. Dès lors, il alternera voyages et écritures, avant de mourir d'un cancer, le 15 mars 1937, laissant de nombreux écrits inachevés.

Depuis, la stature de Lovecraft n'a cessé de croître. Aujourd'hui, il est à juste titre considéré comme un des maîtres de l'Épouvante du XXème siècle et de nombreux auteurs se réclament de son héritage et continuent à écrire sur le Mythe de Cthulhu.

L'AMBIANCE HORRIFIQUE DU GENRE LOVECRAFTIEN : LA NOIRE FOLIE DES ANNÉES 20

La force de l'oeuvre littéraire de H.P. Lovecraft réside autant dans son complexe et terrifiant panthéon d'entités composant le Mythe de Cthulhu, que dans l'atmosphère si horriblement particulière de ses récits. Dans ces romans, Lovecraft nous décrit souvent une société américaine des années 20 sombre et renfermée. Ses oeuvres ont souvent pour cadre les villes grises et pluvieuses si typiques de la Nouvelle Angleterre, datant des premiers colons et ressemblant étrangement à Salem ou à Providence.

Oubliée par l'histoire et le progrès, cette région fut souvent, par le passé, le théâtre d'actes de sorcellerie contre nature, provoqués par des familles dégénérées

vouées au mal. Ces adorateurs d'entités surnaturelles invoquèrent des forces qui les surpassaient en ancienneté et en puissance. Ces créatures, une fois sur terre, n'amenèrent que corruption, violence et terreur, avant d'être bannies, neutralisées, emprisonnées dans leur repaire par des gens plus sages que leurs adorateurs. Depuis, ces horreurs, bardées d'écaillés et de tentacules, sont tapies dans l'ombre d'une cavité, dans les murs ou les sous-sols des maisons, menacent de revenir à chaque fois qu'un imprudent s'intéresse de trop près à leur cas.

C'est à ces immondes créatures, venues de l'espace et du passé, que les héros de Lovecraft sont confrontés, souvent par le plus grand des hasards, dans le quotidien, au détour d'une vieille et inquiétante demeure Victorienne, en visitant une sombre clairière où reposent d'étranges alignements de pierres ou en parcourant un manuscrit ésotérique d'une obscure bibliothèque.

Ces héros n'ont rien de Rambo, ils exercent les sages métiers de scientifiques, de professeur d'université, de journaliste, rats de bibliothèques passionnés d'occultisme, ou encore de rentiers dilettantes. En fait, rien ne prédispose ces humains ordinaires et solitaires à lutter contre des forces surnaturelles... En butte à une société hostile et compromise dans un puritanisme de façade, face à l'incompréhension de leurs proches qui refusent leurs révélations, aux prises avec des adorateurs vicieux en travers de leur chemin, ces " investigateurs " sont entraînés toujours plus loin dans l'épouvante, vers la folie et la mort, parfois préférable à l'ignoble vérité.

UNE RAPIDE BIBLIOGRAPHIE

Rien de tel que la lecture de quelques romans ou recueils de nouvelles d'Howard Phillip Lovecraft pour mieux comprendre la magie de son univers mystico-fantastico-horrifique. Plus qu'un simple style d'écriture, Lovecraft a mis à jour un genre littéraire que, jusqu'alors, seul Edgar Allan Poe avait véritablement exploité. A la lecture de ces livres, vous comprendrez mieux pourquoi cet auteur a provoqué un tel engouement du public fêru de fantastique et suscite encore un véritable culte, plus d'un demi-siècle après sa disparition. On ne saurait d'ailleurs trop conseiller, aux organisateurs comme aux joueurs de cette Soirée Enquête, de lire ou de relire quelques passages d'un de ses livres, pour mieux s'imprégner de l'atmosphère si terriblement particulière de l'Appel de Cthulhu. Voici donc une liste (non exhaustive) de livres à compulsurer fébrilement, la nuit tombée, à la lumière d'une bougie tremblante, lorsque que les engoulements

entonnent leur lugubre chant de mort ! Brrrr... Bonne nuit et bons cauchemars.

L'affaire Charles Dexter Ward, Le Rôdeur devant le seuil, Dagon, Démons et Merveilles, L'Horreur dans le Musée, L'Horreur dans le cimetière, L'Ombre venue de l'espace, Le Masque de Cthulhu, La Trace de Cthulhu, L'Appel de Cthulhu, La Chose des Ténèbres



LE DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le contexte du scénario. Vous trouverez ci-joint un texte d'introduction vous présentant rapidement les circonstances de la Soirée Enquête et les événements qui la précèdent. Lisez attentivement ces documents afin de bien comprendre la situation : où se passe la soirée, à quelle occasion, qu'y faites-vous, quels genres de personnes s'y trouvent. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions à l'organisateur en lui téléphonant (pas plus d'une fois par jour quand même !).

Lorsque cette soirée commence un accident terrible vient de se produire. Cet accident est trop improbable pour n'en être qu'un. Un criminel est donc parmi vous. C'est peut-être vous d'ailleurs (si c'est le cas, cela figure sur votre feuille de personnage). Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable tout en écartant les soupçons de vous si vous êtes l'heureux élu !

Entre les personnages des suspicions vont voir le jour, des alliances se nouer et se dénouer, des haines naître et peut-être mourir et toutes ces situations vont donner vie à la partie. N'hésitez pas à inventer des intrigues secondaires, même si elles ne doivent pas occulter les intrigues principales.

Quels que soient les événements qui se déroulent durant cette soirée, ne prenez pas l'éventuelle agressivité d'un joueur vis à vis de vous pour une embrouille réelle. Les bons joueurs peuvent vraiment vous faire croire que la situation est explosive uniquement en jouant leur rôle d'une façon réaliste.

COMMENT MENER L'ENQUÊTE ?

Bien s'amuser lors d'une Soirée Enquête n'est pas automatiquement lié à vos dons d'investigateur mais cela y contribue définitivement. Les conseils qui suivent doivent vous permettre de bien vous intégrer dans la partie.

LES INFORMATIONS

Votre principale occupation au cours de la soirée sera probablement de discuter avec les autres joueurs présents. C'est en discutant avec eux que vous pourrez obtenir des informations, tout en n'oubliant pas de distiller celles que vous possédez. Ces conversations sont le moyen le plus rapide d'obtenir de nouvelles informations. Sachez que, si vous restez seul dans votre coin, vous n'aurez certainement pas assez de Points Action (CF infra) pour démêler l'écheveau que constitue le scénario et encore moins trouver le coupable.

LES INDICES

À part les informations que vous fourniront les autres joueurs, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête. Certains de ces indices sont tout simplement cachés dans l'une des pièces du sous-marin. D'autres sont bien plus difficiles à dénicher. Certains personnages possèdent des moyens plus élaborés pour obtenir des preuves (voir votre fiche de personnage s'il y a lieu). Pour obtenir ces indices, vous utiliserez le système de Points Action décrit ci-dessous.

LE RÉALISME ET LA SIMULATION

Toute l'histoire se déroule à quelques dizaines de mètres sous la surface du Loch-Ness. La plupart des personnages sont anglais et il serait logique que toutes les discussions, ainsi que tous les indices soient écrits dans cette langue. Dans un but de simplification, tout ce qui est censé être écrit en anglais est en fait écrit en français. Si un texte est écrit REELLEMENT en français, cela sera écrit en toutes lettres (en français dans le texte).

LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

Àu début de la soirée, vous avez un capital de 10 Points Action (PA). Vous devrez les gérer le mieux possible et décider quelles sont les actions qui sont vraiment primordiales pour la progression de votre enquête. Vous ne pouvez simuler avec des Points Action que les actions décrites ci-après ou sur votre fiche de personnage. Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'un autre personnage, mais dans le cas de certaines actions vous pouvez aider un personnage si il vous en fait la demande.

Lorsque vous voulez agir en utilisant des Points Action, approchez vous discrètement de l'organisateur et attendez ensuite qu'il vous propose de le rejoindre dans la pièce annexe. Vous ne devez en aucun cas employer le mot Point Action à haute voix durant la partie (réalisme et ambiance oblige).

PARMI LES ACTIONS LES PLUS COMMUNES, IL Y A :



• Trouver Objet Caché. Coût : 1 ou 2 PA (selon la pièce).

Ceci est une action commune à tous les joueurs et un bon moyen pour récolter de nombreux indices. Alors que la soirée se déroule dans une pièce, l'action est sensée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand, en l'occurrence un bathyscaphe en plongée sous les eaux du Loch-Ness. De nombreuses pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées. Vous avez accès cependant à ces pièces simulées pour pouvoir les fouiller et y découvrir d'éventuels indices. Pour "Trouver un Objet Caché", vous devez avertir l'organisateur, puis lui indiquer sur le plan (dont il dispose et qui est affiché dans la pièce qui sert de cadre au jeu) quelle pièce vous désirez fouiller. L'organisateur vous informera ensuite du nombre de Points à payer pour simuler cette action (généralement 1 ou 2 PA). Si vous désirez toujours fouiller la pièce, l'organisateur vous remettra un des indices trouvé dans la pièce après que vous lui ayez payé les Points Action demandés. Enfin vous devrez vous retirer quelques minutes (une ou deux) dans un lieu hors-jeu convenu par l'organisateur, ce lieu symbolise en quelque sorte l'ensemble des lieux virtuels.

Quand vous découvrez un indice, vous pouvez bien sûr l'emporter, si cela est possible (l'indice peut-être un meuble, ou un appareil pesant plusieurs centaines de kilos). Dans la mesure où tous les joueurs ont cette possibilité, il est bien évident que lorsque vous

fouillez une pièce sans rien y trouver, cela ne veut pas dire qu'il n'y ait jamais rien eu dans cette pièce mais plutôt que des individus plus malins sont passés avant vous.

Sachez enfin que dans certaines pièces plusieurs indices sont dissimulés, mais que vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille. Un seul joueur à la fois peut fouiller une même pièce, c'est pourquoi l'organisateur vous demandera parfois un peu de délai avant de vous permettre de "Trouver un Objet Caché".



• **Téléphoner.** Coût : 1 PA

Prouesse technologique, le bathyscaphe est équipé d'un téléphone. Malheureusement, les communications sont brouillées par les tonnes d'eau qui recouvre le sous-marin et l'obtention de la ligne est des plus aléatoires. Chaque personnage ne peut téléphoner qu'aux contacts qu'il connaît (indiqués sur son dossier personnage). Tenter de passer un coup de fil coûte 1PA même si la communication n'a pas lieu. C'est l'organisateur qui vous indiquera si la communication est établie ou non (grâce à un système dont il a le secret). Un coup de fil pourra permettre au personnage d'obtenir divers renseignements mais la conversation réelle devra être simulée par l'organisateur et vous même (soyez bref, les autres joueurs risqueraient de trouver le temps long).



• **Inspecter le corps du professeur.** Coût : 1 PA

N'importe qui peut inspecter le corps du professeur Heuvelmans. Pas la peine de dépenser 1PA pour s'apercevoir que sa tête a été arrachée. Mais une inspection plus méticuleuse peut permettre de découvrir bien d'autres choses.



• **Sortir en Scaphandre.** Coût : variable (entre 2 et 4 PA)

Tout personnage peut sortir du submersible avec un scaphandre. Il pourra découvrir, normalement, des indices bien que ce soit souvent bien plus coûteux en Points Actions que de fouiller une simple pièce. Aucune sortie ne peut être effectuée tant que le sas intermédiaire n'est pas réparé (il est coincé en position fermée).



• **Se rendre dans la salle d'observation.** Coût : 1 PA

C'est une action fort simple qui consiste à s'installer confortablement dans un sofa, un verre à la main, et observer ce qui se passe à l'extérieur par un immense hublot. Les renseignements obtenus sont très variés et dépendent de l'endroit où se trouve le bathyscaphe au moment où vous décidez de tenter cette action spéciale.

• **De nombreuses autres actions**

Plusieurs personnages peuvent accomplir des actions particulières (et souvent bien étranges). Si c'est votre cas, ces actions seront décrites sur votre feuille de personnage. Mais le principe est toujours le même : vous devez prévenir l'organisateur afin qu'il vous autorise à l'accomplir, qu'il reçoive les Points Action que vous avez à payer, et qu'éventuellement il vérifie que vous remplissiez toutes les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action.

LA MONNAIE D'ÉCHANGE

Les Points Action servent également de monnaie d'échange. Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en Points Action, il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions et c'est aux joueurs de trouver un terrain d'entente.



LA FIN

Un événement ou un signal de l'organisateur détermineront la fin de la Soirée Enquête, vous pourrez alors quitter votre rôle (à grands regrets, cela va sans dire) et redevenir une personne plus ou moins normale. L'organisateur vous remettra alors un questionnaire dans lequel on vous demandera de livrer le fruit de vos investigations (qui est l'assassin, quel est le mobile du crime...). Il vous sera également demandé de choisir un autre joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation. Toutes ces questions permettront de désigner le meilleur enquêteur de la Soirée (Investigateur d'Or) ainsi que le meilleur comédien (Lovecraft d'Or). Ils gagneront tous deux le droit d'être acclamés et d'organiser la prochaine Soirée Enquête.

Prologue

L'expédition "Nessie dans son milieu naturel" est la dernière lubie du professeur Heuvelmans qui depuis le début de ce siècle, arpente les coins les plus reculés de la planète à la recherche des créatures les plus étranges. Que ce soit le yéti, le serpent de mer ou l'ours nandi, Heuvelmans est toujours revenu bredouille (si l'on excepte un enfant sauvage retrouvé en 1910, ce qui l'a rendu un peu plus crédible vis-à-vis des autorités scientifiques mondiales). Cette expédition à bord d'un bathyscaphe totalement expérimental peut aussi bien être un terrible fiasco qu'une sacrée aventure.

Dans tous les cas, votre venue à bord n'est pas en rapport direct avec le monstre (voir la fiche de votre personnage) et il y a de grandes chances pour que le voyage ne soit pas de tout repos.

Nous sommes donc le 31 Décembre 1925 et ce réveillon sera certainement le plus passionnant que vous ayez eu l'occasion de vivre depuis pas mal de temps.

15h00 - Le bathyscaphe lève les amarres et s'enfonce dans les eaux du lac afin de débusquer le monstre du Loch-Ness. Vous avez embarqué avec les autres invités et vous n'avez pas encore été présentés les uns aux autres. Il se peut même que vous n'ayez pas vu tout le monde monter à bord. Vous passez les premières heures du voyage à vous reposer, à déballer vos valises (le voyage est censé durer 48 heures) et à vous habituer à l'ambiance confinée de vos cabines. Par l'unique hublot, les eaux rougeâtres du lac défilent et vous vous rendez compte que trouver un animal, aussi grand soit-il, dans une telle purée de poix, ne sera pas aisé.

18h55 - Le bathyscaphe est frappé par une terrible onde de choc provoquée, semble-t-il, par le monstre lui-même. Quelqu'un sonne la cloche d'alerte pour prévenir tous les occupants et leur donner rendez-vous dans la pièce principale. Après quelques instants d'effolement, tout le monde se retrouve dans la salle du sas extérieur où le corps du professeur Heuvelmans, a été ramené d'une sortie à l'extérieur à l'aide du câble de sécurité. Il ne fait aucun doute que le professeur est mort : sa tête a été complètement arrachée et son serviteur Anthon ne prononce qu'une seule phrase : le monstre s'est vengé, il a tué le professeur. De petites secousses vous indiquent que le

submersible est toujours en mouvement. Cela permettra peut-être d'échapper au monstre.

Quelques minutes plus tard, les neufs occupants du submersible désormais sans capitaine sont rassemblés dans le petit mais luxueux salon qui servira de lieu principal à cette Soirée Enquête. Au mur, on peut voir un plan du sous-marin. Anthon vous attend et vous présente les uns aux autres. Il semble terriblement choqué par ce qui vient de se passer. On le serait à moins non ?

AUTOUR DE VOUS SE TROUVE :

• ANTHON BLAKE

Ami, bras droit et serviteur de "feu" professeur Heuvelmans. Il reste digne bien qu'il ait été visiblement très bouleversé par cette terrible agression.

Ce personnage sera joué par

• SEAN BOLANDER

Il a tout du journaliste qui a bien bourlingué. Son regard perçant et son demi-sourire indiquent qu'il en a vu d'autres. Peut-être est-il déjà en train de flairer un scoop. Sean est un ami de longue date du professeur.

Ce personnage sera joué par

• PETER KURTEN

Peter n'est autre que le célèbre nageur allemand, considéré par les plus grandes autorités sportives comme un futur dieu de la natation. Peter a rencontré le professeur après la catastrophe du Lusitania dont il est un des rares survivants et dans laquelle le Pr. Heuvelmans voyait l'oeuvre d'un serpent de mer.

Ce personnage sera joué par

• JACK RIPLEY

Arborant une triste mine de circonstance, Jack ne se départit pourtant pas de l'élégance qui caractérise tout bon bourgeois anglais. Un dilettante comme on en fait plus. C'est lui qui a payé une grande partie des frais inhérents à cette expédition.

Ce personnage sera joué par

• SAM SMITH

Le mécanicien du bord, aux ordres de Stuart, n'a pas quitté son bleu de travail. C'est un être commun, très passe-partout.

Ce personnage sera joué par

• LORD MACMULAN

Ce noble écossais typique aime autant son Loch que le monstre qu'il est censé abriter. Il s'est proposé de rejoindre l'expédition afin de pouvoir observer Nessie de plus près.

Ce personnage sera joué par

• EDGAR SAINT-GILLES

Médium excentrique et amateur de paranormal sous toutes ses formes, Edgar a rapidement sympathisé avec Heuvelmans. Il est là pour savoir si, oui ou non, le monstre du Loch-Ness existe.

Ce personnage sera joué par

• PAT DARVER

Médecin de l'équipe, Pat est le cartésien de cette expédition. Ce n'est pas un ami de longue date du professeur mais il semble large d'esprit (suffisant pour courir après un monstre de légendes pendant que le reste du monde sabre tranquillement le champagne).

Ce personnage sera joué par

• PAUL STUART

Le concepteur et le constructeur de ce vaisseau submersible. Il est très fier de son oeuvre : le monstre n'est apparemment pas parvenu à briser le sous-marin comme une vulgaire coquille. Pourvu qu'il tienne bon encore quelques heures...

Ce personnage sera joué par

La grande question est : le monstre existe-t-il ? Si vous pensez que la réponse est non, c'est que le professeur n'a pas été victime d'un accident. Si un criminel se trouve à bord, va-t'il vous permettre de revenir sur la berge sans problème ? Si vous étiez ce criminel, combien de temps laisseriez-vous huit témoins risquer de vous dénoncer aux autorités compétentes ?

Vous ne connaîtrez les réponses à ces questions qu'en vous rendant, à l'adresse suivante, au jour et à l'heure indiquée (y être une demie heure avant serait de bon aloi) :

La Soirée Enquête "L'ivresse des profondeurs" se déroulera à partir de 19H00

le chez.....

DERNIERS CONSEILS

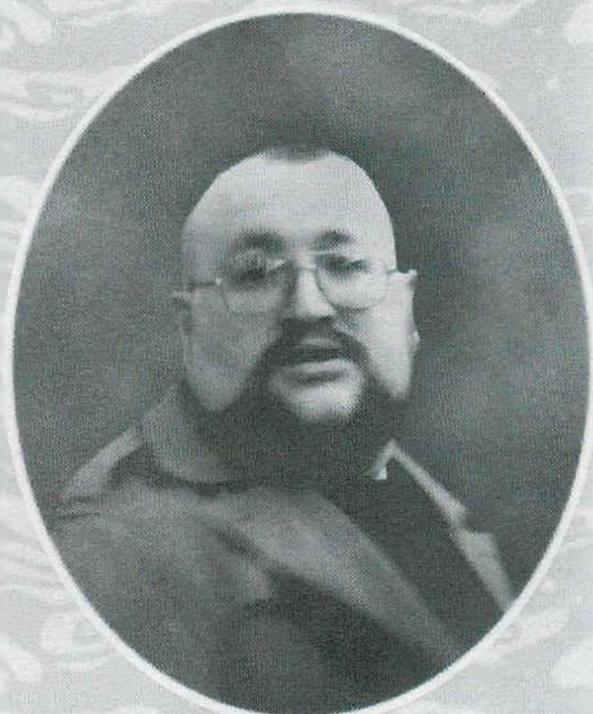
- Lisez attentivement cette feuille et encore plus attentivement celle qui décrit votre personnage.

- Préparez-vous un beau déguisement.

- Réfléchissez à la façon dont vous allez incarner votre rôle.

- N'oubliez pas de venir avec les quelques accessoires qui sont décrits sur votre fiche.

En cas de problèmes, veuillez contactez l'organisateur au

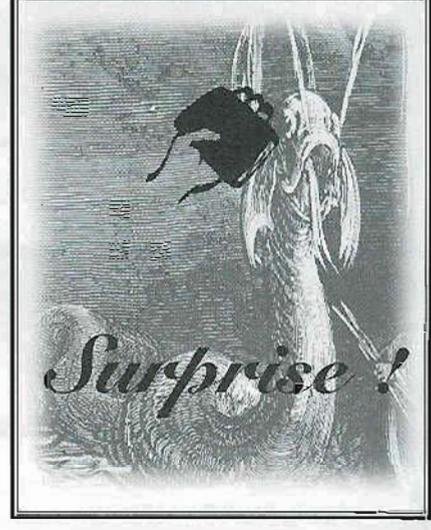
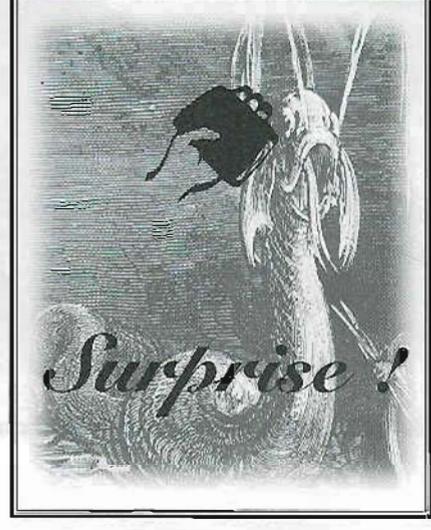
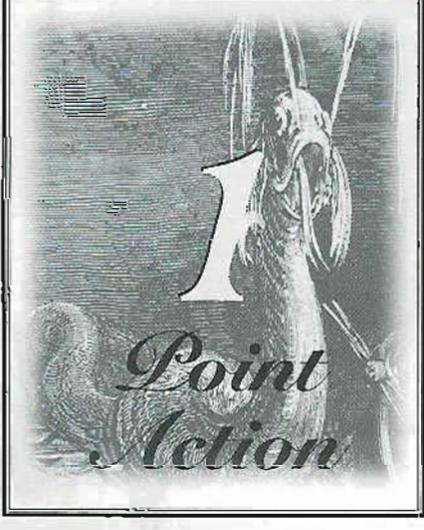
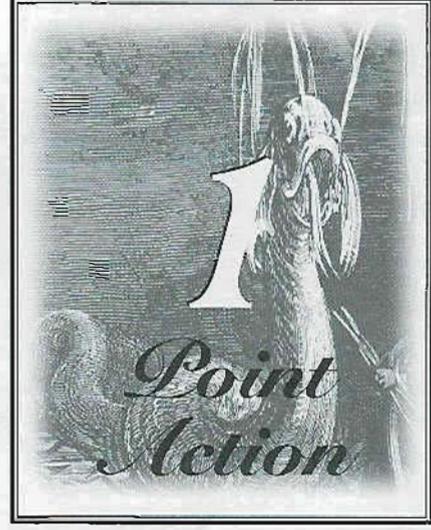
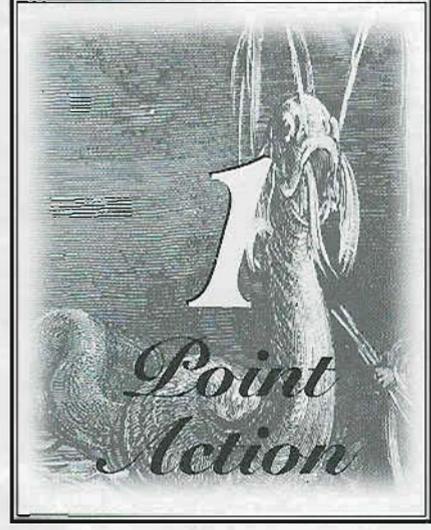
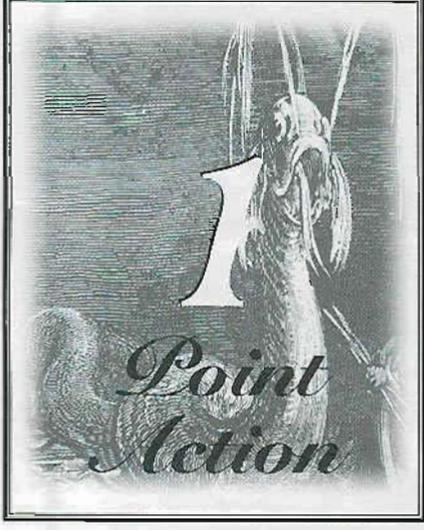
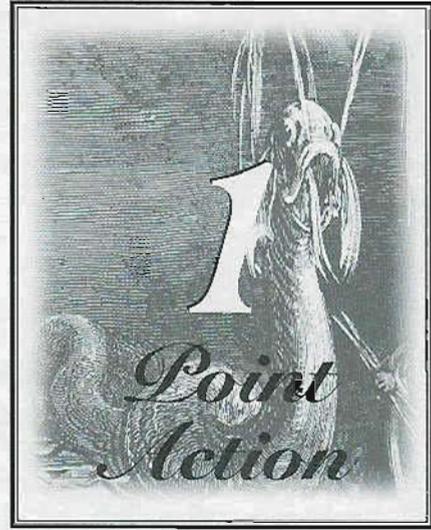
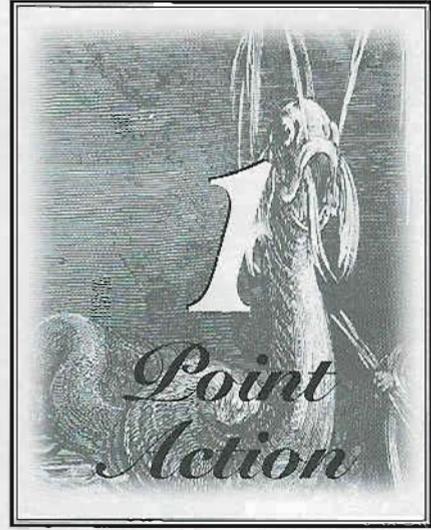
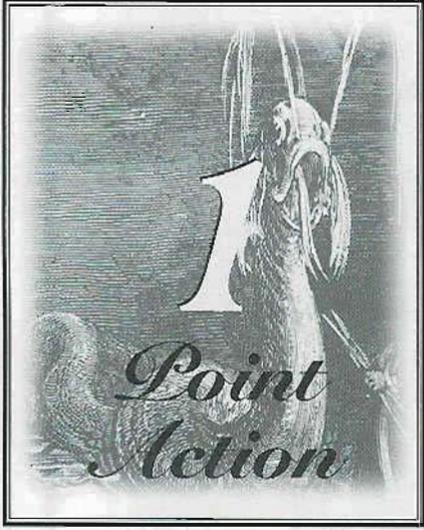
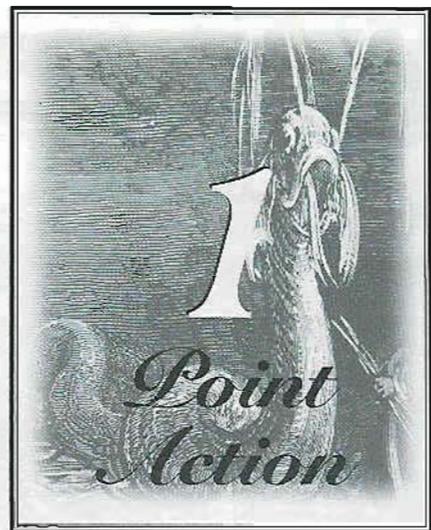
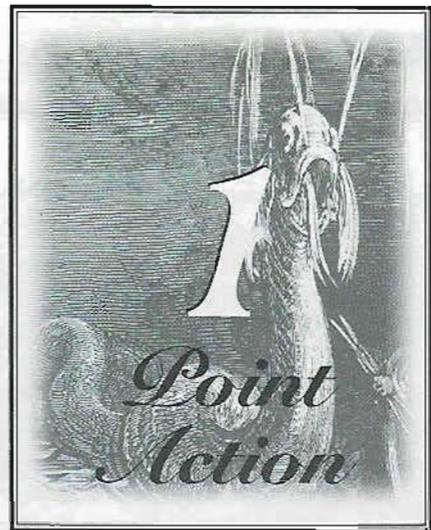
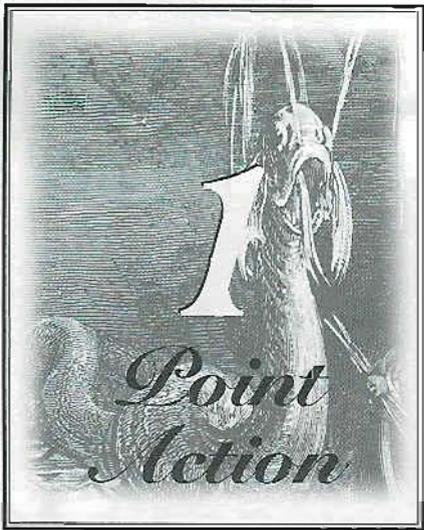


Le Professeur Heuvelmans

Crédits

- Conception et rédaction : CROC avec l'aide de Jeff
- Relecture et correction : SPSR Posse
- Maquette, plans et illustrations : Thibaud Béghin
- Production : Arnaud Bailly
- Flashage : Atelier 9 à Roubaix
- Impression : Tecnograf à Barcelone, Espagne
- Remerciements : l'éditeur remercie tout spécialement Mr Jacques Béhar, Mr Henri Balczesack et Mr Greg Stafford.

L'APPEL DE CTHULHU est une marque déposée de CHAOSIUM Inc. Tous droits réservés. Éditions françaises de L'APPEL DE CTHULHU réalisées par JEUX DESCARTES. Marque utilisée avec l'autorisation de CHAOSIUM Inc et JEUX DESCARTES.



Remettez 10 Points Action à chaque joueur et découpez les cartes "Surprise !" (Cf "Faire les poches")

Dossier confidentiel destiné à l'organisateur de la Soirée Enquête

INTRODUCTION

Attention : ce livret est à l'usage exclusif de l'organisateur. Cessez de lire immédiatement si vous prévoyez de jouer cette Soirée Enquête. Si, durant la partie, vous voyez traîner ce livret (ainsi que tout autre document qui ne vous est pas directement donné par l'organisateur et qui se trouve dans la pièce annexe), veuillez le rendre le plus discrètement et le plus rapidement possible à l'organisateur.

Dans le dossier qui suit, nous vous exposons tout ce dont vous avez besoin pour organiser cette Soirée Enquête et la rendre la plus vivante et amusante possible. Tout d'abord, sachez que vous devez monter la Soirée Enquête seul et jouer nécessairement Mr/Mme Anthon Blake, majordome et bras droit du professeur Heuvelmans (si vous êtes une femme, changez le prénom de Anthon en Agatha). Votre rôle au cours de la partie est triple : gérer les actions entreprises par les personnages (fouille des pièces, sortie à l'extérieur, autopsie du corps, etc.), veiller à ce que tout le monde s'amuse et donner l'exemple en jouant votre rôle le mieux possible.

Votre rôle d'acteur sera d'ailleurs mis à rude épreuve puisque vous devrez simuler une crise de folie ainsi qu'une possession (entraînez-vous tout seul chez vous devant une glace si vous pensez que c'est trop dur à improviser sur le moment).

PLUS QU'UN MYTHE... UN PANTHÉON INCOM- MENSURABLE !

L'œuvre de Howard Phillip Lovecraft n'est pas seulement, une ambiance, une époque... C'est également un Panthéon de dieux et de créatures extraterrestres savamment concoctés par l'auteur et constamment enrichi au fil de ses livres. Leurs buts ? Gouverner la terre (pour plagier David Vincent et ses envahisseurs !) pour réaliser leurs innombrables caprices et matérialiser nos piresangoisses.

Mais attention, ce Panthéon n'est pas un fourre-tout cosmique. Ce Mythe est hiérarchisé, classé, ordonné et respecte un historique précis. Parmi les monstres qui peuplent l'univers Lovecraftien, on distingue les Dieux, les Grands Anciens et les Races extraterrestres.

- LES DIEUX

Ce sont des entités qui régissent l'univers. On peut les diviser en Dieux Extérieurs, Autres Dieux et Dieux Très Anciens. Seuls quelques-uns des Autres Dieux sont connus par leur nom et la majorité est stupide et aveugle. Ils sont en grande partie contrôlés par Nyarlathotep (alias le chaos rampant), leur messager et leur âme, un des Dieux Extérieurs. Parmi les autres Dieux Extérieurs, on retrouve Azathoth (alias le sultan des démons) qui tourbillonne au centre de l'univers au rythme de sa flûte maléfique, son associé Yog-Sothoth (alias le Portail et la Clef) omniprésent dans le temps et l'espace. On peut également citer Shub-Niggurath (alias La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux), divinité de la fertilité perverse. A l'opposé, on trouve les Dieux Très Anciens, une race de dieux différente, parfois en lutte avec les Autres Dieux et les Dieux Extérieurs. Le seul qui soit connu est Nodens (Seigneur du Grand Abîme), qui adopte parfois une attitude amicale vis-à-vis des humains.

- LES GRANDS ANCIENS

Ce sont d'immondes et puissantes créatures extraterrestres qui disposent d'adorateurs humains ou extraterrestres pour servir leurs plus noirs desseins. La plupart des Grands Anciens sont "emprisonnés" dans un monde, un plan dans lequel ils ne peuvent pas "vivre". Mais, comme le dit si justement le proverbe de l'arabe fou Abdul Alhazred : "N'est pas mort qui a jamais dort. Au long des ères peut mourir même la mort."

En effet, à la faveur d'une bonne conjonction astrale ou d'un autre événement, ils peuvent plonger de mondes en mondes. Le plus célèbre des Grands Anciens est évidemment le Grand Cthulhu himself, enseveli dans l'antique cité-tombeau de R'lyeh, au fond de l'océan Pacifique. En arctique, repose un autre Grand ancien, Ithaqua (alias le Marcheur du Vent, le Wendigo). Certains Grands Anciens vivent dans de lointaines constellations, tel Hastur L'Indicible qui réside près d'Aldébaran ou Cthugha qui erre dans les parages de l'étoile Formalhaut. Et tant d'autres...

- LES RACES EXTRATERRESTRES

Certaines des créatures qui hantèrent notre chère planète aux temps préhistoriques continuent à vivre tranquillement sur notre planète, comme les Profonds qui

résident sous la mer ou les Fungi de Yuggoth qui travaillent au coeur des montagnes les plus reculées. Parmi ces races encore actives, quelque unes sont issus et/ou servent directement des Grands Anciens. On

peut citer ainsi les Cthoniens, sorte de gigantesques vers fousseurs peuplant notre sous-sol et obéissant à Shudde M'ell ou bien encore les immondes Larves Amorphes de Tsathogghua...



LES RÈGLES DU JEU

Comme vous le savez déjà en ayant lu le livret destiné aux joueurs, nous avons élaboré un système de jeu permettant de simuler les actions entreprises par les personnages d'une manière fort simple. Lorsqu'un joueur désire accomplir une action, il vient vous voir et vous remet le nombre de Points Actions requis. Toutes les actions sont résolues dans une pièce isolée à l'écart de la pièce principale (l'entrée de la cave, la salle de bain, une chambre d'amis, etc.). Essayez d'être le plus discret possible lorsque vous livrez ces informations, surtout si l'action entreprise est invisible pour les autres personnages (utilisation du pouvoir spécial de sixième sens de l'enfant sauvage par exemple).



• Téléphoner

Coût : 1 Point Action

Prouesse technologique, le bathyscaphe est équipé d'un téléphone. Malheureusement, les communications sont brouillées par les tonnes d'eau qui recouvrent le sous-marin et l'obtention de la ligne est des plus aléatoires. Chaque personnage ne peut téléphoner qu'aux contacts qu'il connaît (indiqués sur son dossier personnage). Tenter de passer un coup de fil coûte 1PA même si la communication n'a pas lieu. Pour savoir si le téléphone marche à un moment précis, il suffit de jeter 1D6 (dé à 6 faces), la communication est établie sur un résultat supérieur ou égal à 4. Si le jet est raté, le personnage ne peut pas réessayer avant un quart d'heure. Chaque coup de fil permet d'obtenir les informations indiquées dans le livret "indices" mais la conversation réelle devra être simulée par le personnage et vous même (soyez bref, les autres joueurs risqueraient de trouver le temps long).



• Trouver Objet Caché

Coût : 1 ou 2 Point(s) Action (voir ci-dessous)

Le plan affiché dans le salon principal doit permettre à tous les joueurs de savoir ce qu'ils peuvent fouiller. Certaines pièces coûtent 2PA simplement parce qu'elles sont grandes ou regorgent de coins et de recoins qui ne rendent pas la fouille aisée. Le dossier "Indices" précise où peut être trouvé chaque indice. Lorsqu'une pièce en comporte plusieurs, une seule et même fouille ne pourra entraîner la découverte que d'un seul indice (ils devront être distribués dans l'ordre indiqué dans le livret d'indices). Aucun indice ne pourra être découvert plus d'une fois. Un même joueur ne peut fouiller la même pièce plus d'une fois par heure (ce n'est pas très logique mais permet à chacun d'avoir une

chance de trouver quelque chose). Une pièce dont tous les indices ont été trouvés ne permet plus d'obtenir quoi que ce soit (mais le ou les PA sont tout de même dépensés).

Lieu à fouiller	PA
Salle des machines	2*
Salle des scaphandres	2*
Sas donnant sur l'extérieur	1*
Salon d'observation	1
Salle de navigation	2*
Laboratoire	2
Cuisine	1
Cabine du professeur Heuvelmans	1
Bureau du professeur Heuvelmans	2
Cabine de Blake	1
Cabine Bolander	1
Cabine Kurten	1
Cabine Ripley	1
Cabine Smith	1
Cabine MacMulan	1
Cabine Saint-Gilles	1
Cabine Darver	1
Cabine Stuart	1

* : cet endroit ne peut pas être fouillé avant que le sas intermédiaire ait été réparé.



• Inspecter le corps du professeur

Coût : 1 Point Action

N'importe qui peut inspecter le corps du professeur Heuvelmans. Pas la peine de dépenser 1PA pour s'apercevoir que sa tête a été arrachée. Pour le reste, les indices obtenus en observant le corps dépendent de l'heure à laquelle l'observation est faite (voir à ce sujet le chapitre "inspection du corps du professeur Heuvelmans" dans le livret "Indices").



• Bibliothèque

(Ripley, Stuart, Saint-Gilles, MacMulan)

Coût : 1 Point Action

Cette compétence bien connue des joueurs de L'APPEL... permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court. Trois ouvrages peuvent être analysés de cette façon : le manuscrit du Professeur Heuvelmans trouvé dans le Laboratoire, le livre trouvé dans

la cabine de Bolander, celui trouvé dans la cabine de Saint-Gilles.



• Sortir en scaphandre

Coût : entre 2 et 4 Points Action (voir ci-dessous).

Tout personnage peut sortir du vaisseau et pourra découvrir normalement des indices, bien que ce soit souvent plus coûteux en Points Actions que de fouiller une simple pièce. Aucune sortie ne peut être effectuée tant que le sas intermédiaire n'est pas réparé (il est coincé en position fermée). Les Personnages ne sont pas tous égaux devant ce genre de performance : Kurten est un champion de natation, Bolander a des aptitudes inhumaines (voir sa feuille), Smith et Stuart ont un entraînement à la plongée en scaphandre.

Type de sortie

PA

En apnée (Bolander uniquement)	2
En scaphandre (Kurten, Sam Smith et Paul Stuart)	3
En scaphandre (autres personnages)	4



• Se rendre dans la salle d'observation

Coût : 1 Point Action

C'est une action fort simple qui consiste à s'installer confortablement dans un sofa, un verre à la main, et observer ce qui se passe à l'extérieur par un immense hublot. Les renseignements obtenus sont très variés et dépendent de l'endroit où se trouve le bathyscaphe au moment où le joueur décide d'observer. Pour plus de renseignements sur le sujet, consultez le chapitre "indices pour la salle d'observation" dans le livret " Indices ".



• Réparer le sas intermédiaire

(Sam Smith uniquement)

Coût : 4 Points Action (mais voir aussi ci-dessous)

Sam possède l'équipement et le matériel nécessaire pour réparer le sas de sécurité du bathyscaphe. Il est primordial que cela soit fait avant la fin de la soirée afin que les joueurs puissent retrouver le grand air et surtout pour que les pièces se trouvant derrière le sas puisse être visitées. Comme pour l'autopsie, un autre joueur pourra aider Smith en payant 1PA (la réparation ne coûtera donc que 1PA à Smith). Réparer les sas ne permet pas de récupérer quelque indice que ce soit mais donne accès à de nouvelles salles à fouiller. Prenez soin de donner à celui ou ceux qui viennent de réparer le droit de fouille prioritaire sur une pièce nouvellement accessible de leur choix.



• Autopsier le corps du professeur

(Par Darver uniquement)

Coût : 2 Points Action (mais voir aussi ci-dessous)

Seul le docteur Darver pourra autopsier le corps du professeur Heuvelmans. Il pourra être aidé par une tierce per-

sonne qui pourra alors dépenser 1PA sur les deux nécessaires et qui pourra ainsi obtenir les mêmes renseignements que le docteur. Pour le reste, et comme ci-dessus, les indices obtenus en autopsiant le corps dépendent de l'heure à laquelle l'observation est faite (voir à ce sujet le chapitre "autopsie du corps du professeur Heuvelmans" dans le livret " Indices ".



• Utiliser son pouvoir de sixième sens

(Sam Smith uniquement)

Coût : 2 Points Action

Seul Sam Smith possède ce pouvoir étrange, qui lui vient certainement de son origine douteuse. Il peut, en se concentrant quelques minutes sur un individu présent (vivant uniquement), avoir accès à quelques indices ayant trait à la nature véritable de ce dernier. Les informations qu'il reçoit sont valables mais imprécises. Les indices exacts sont donnés dans le livret " Indices ".



• Sensibilité aux phénomènes paranormaux

(MacMulan uniquement)

Coût : 2 Points Action

Une particularité très écossaise de MacMulan est sa familiarité avec les revenants et sa sensibilité particulière aux phénomènes que les non-natifs des Highlands qualifient de paranormaux. Il peut, en se concentrant quelques minutes sur un individu, un lieu, un objet, avoir accès à quelques indices ayant trait à la nature véritable de ce dernier. Les informations qu'il reçoit sont valables mais imprécises. Les indices exacts sont donnés dans le livret " Indices ".



• Faire les poches

(Ripley, Saint-Gilles)

Coût : 2 Points Action

Lorsqu'un de ces deux personnages décide de faire les poches d'un autre convive, il vient vous voir, vous en fait la demande et vous paie 2 Points Action. Vous remettez alors le petit papier marqué " surprise " qui se trouve avec la feuille de Points Action. Le voleur a vingt minutes pour glisser ce papier dans une des poches de sa victime. Ce temps écoulé, faites venir l'infortuné et examinez avec lui le contenu de ses poches. Si le papier " surprise " s'y trouve annoncez-lui qu'il vient d'être victime d'un pickpocket. Dites lui ce qui a été volé, puis remettez discrètement le butin au voleur.

Si la victime ne portait pas d'indice sur elle, rendez un PA au voleur.



• Utiliser une radio H.F.

(Jack Ripley uniquement)

Coût : 1 Point Action

Cette action est très proche de celle qui consiste à téléphoner à deux exceptions près : la communication est réussie sur un jet de dé supérieur ou égal à 2 et la radio ne permet d'entrer en contact qu'avec le quartier général des services secrets anglais. La radio que possède Jack est assez petite pour être utilisée à l'insu des autres joueurs.



- Dominer un esprit faible (Sean Bolander uniquement)
Coût : 4 en moyenne, prévoir un maximum de 7 points

Sean Bolander est un adepte de magie cthulhienne et peut tenter de dominer les esprits pendant une courte durée. Pour ce faire, il se rend dans la pièce annexe avec vous et choisit sa cible (un des personnages de la Soirée Enquête). Il devra ensuite dépenser les Points Action que vous lui indiquerez (voir liste ci-dessous). S'il n'en possède pas assez, il perd tous ses Points Actions et ne contrôle que l'esprit d'une moule collée à la coque du navire (mais pendant 5 minutes tout de même). Dans les autres cas, Sean pourra formuler un ordre simple (sous la forme d'une phrase) que la victime devra suivre au mieux de ses possibilités (une action suicidaire ou dangereuse ne sera pas prise en compte). Dix minutes après, appelez la personne victime du pouvoir et indiquez-lui l'ordre mental qu'elle sera obligé de suivre.

PERSONNAGES

	PA
Sean Bolander	-
Peter Kurten	3
Jack Ripley	5
Sam Smith	3
Lord MacMulan	4
Edgar Saint-Gilles	5*
Pat Darver	4
Paul Stuart	3
Anthon Blake	3**

* : cette dépense est anormale et vous devrez signaler à Sean que l'esprit de Saint-Gilles semble doté d'une capacité de résistance pratiquement surhumaine. Il s'agit là d'une fausse piste, Saint-Gilles n'a rien de surhumain ou de surnaturel, il a simplement " la tête dure ".

** : Impossible à partir de 23 heures (c'est à dire du moment où l'esprit du professeur Heuvelmans est entré dans le corps de Blake). Sean perd tous ses Points Action et reste frappé d'amnésie pendant 10 minutes.



- Utiliser une arme (Kurten et Ripley, au début en tout cas)
Coût : 1 Point Action.

Les armes ne sont pas là pour que les joueurs se tirent mutuellement dessus. Par contre elles peuvent être utiles pour tirer les vers du nez de personnages peu loquaces. Un personnage qui désire en menacer un autre de son arme doit le faire discrètement et attendre pour cela que sa victime parte à la quête d'indices dans la zone " hors-jeu ". Dès que les deux personnages se trouvent nez à nez, laissez les faire un peu de rôle-play, puis mettez fin à la confrontation en en donnant le résultat. L'ingénieur Stuart, Blake (vous même), Saint-Gilles, sont obligés de céder à une demande du personnage qui les menace (répondre à une question ou remettre un indice). Bolander, Smith, Ripley et Kurten céderont également, mais n'avoueront en aucun cas leur

nature de serviteur de Cthulhu, d'ancien " enfant sauvage ", de membres des services secrets anglais ou allemands.

MacMulan qui est tétu comme tous les écossais ne cédera en rien devant une arme et l'action échoue forcément.

A la fin de la partie (quand le fantôme d'Heuvelmans a révélé sa présence) les armes peuvent être utilisées différemment, et vous pouvez même laisser les personnages s'entretuer (ce sera alors à vous de gérer cette action dans l'intérêt du dénouement de l'histoire).

RÈGLES CONCERNANT LA SANTÉ MENTALE

Comme dans toute bonne aventure basée sur le monde de Lovecraft, les personnages de cette Soirée Enquête risquent de perdre peu à peu la raison au fur et à mesure de la soirée. Il est certain que les plus curieux d'entre eux seront fous avant que le rideau ne se referme sur cette bien étrange histoire.

Le concept de la santé mentale s'accompagne de celui des Points de Santé Mentale (abréviation : SAN). Chaque personnage commence le jeu avec une petite fiche où est indiqué le nombre de points de SAN dont il dispose pour la soirée (tous les personnages n'ont pas la même SAN de départ). Voir quelque chose d'horrible ou de complètement improbable fait perdre des points de SAN (cadavre décomposé, monstre, neige en plein été, etc.). Quand le personnage perd son dernier point de SAN, il devient fou.

Lorsqu'un personnage devient fou, vous devez jeter 1D6 sur la table qui suit afin de déterminer la folie dont est victime le personnage. En cas d'illogisme total, rejetez les dés ou choisissez un résultat sans avoir recours au hasard. N'oubliez pas qu'une phobie peut très bien ne pas avoir de lien apparent avec l'événement qui l'a déclenchée. Dans tous les cas faites lire le texte qui correspond à sa folie au personnage qui vient de devenir fou afin qu'il comprenne bien la manière dont il va devoir jouer.

Ne confiez le type de folie numéro 5 (caratonie) qu'à un joueur expérimenté et qui aura le cran de tenir 10 minutes dans cet état.

Les Folies

(1) Paranoïaque

A partir de ce moment, et pour toute la durée de la soirée, votre personnage devient totalement paranoïaque. Il se méfie de tous et de toutes, persuadé que les participants de la soirée en veulent à sa vie ou manigancent afin de le faire passer pour le meurtrier du professeur. Dans le même ordre d'idée, votre personnage est désormais certain que le monstre du Loch-Ness existe et qu'il va bientôt engloutir le submersible, provoquant la mort atroce de tous ses occupants. De plus, il y a de fortes chances pour qu'un monstre plus puissant et plus méchant encore vienne... mais ceci est une trop longue histoire pour que l'on puisse la raconter ici. En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normalement.

(2) Mythomane

A partir de ce moment, et pour toute la durée de la soirée, votre personnage se prend pour un individu totalement différent et commence à raconter des histoires toutes plus abracadabrantes les unes que les autres. Il peut par exemple faire croire qu'il est ambassadeur d'URSS, grand prêtre vaudou, méris d'une écossaise et du monstre du Loch-Ness, etc. La personnalité créée devra être assez énorme pour que personne ne puisse douter que le personnage est bien fou. En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normalement.

(3) Amnésique

A partir de ce moment, et pour la demie heure qui suit, votre personnage est frappé d'amnésie et ne se souvient plus du tout de ce qui s'est passé depuis son arrivée sur le bathyscaphe. Vous devez paraître fort gêné par cet état de fait et tenter le plus possible de ne faire aucune gaffe. Votre état normal revient après 30 minutes et vous pourrez alors continuer à enquêter normalement. Il est fort probable que cette amnésie soit désormais cyclique et que vous soyez ainsi handicapé pour le restant de votre vie.

(4) Schizophrène

A partir de ce moment, votre personnage est habité par une autre personnalité, celle d'un individu qui se conduit d'une façon totalement différente de la votre. Cette personnalité possède des tics vocaux et visuels typiques et est entièrement différente de vous (prenez un accent, changez d'opinion sur les événements...). Votre ancienne personnalité n'est pas pour autant complètement morte, et vous conservez vos talents spéciaux. En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normalement.

(5) Catatonique

A partir de ce moment, et pour les dix minutes qui suivent, votre personnage entre dans un état de catatonie avancé. Il tremble, ferme les yeux ou fixe le plafond avec insistance et ne peut plus se déplacer. Il doit être porté et placé sur une chaise ou sur un sofa. Il bave même légèrement lorsqu'il ouvre la bouche (c'est dur mais c'est comme ça). Il ne peut plus se nourrir lui-même. Votre état normal revient après 10 minutes et vous pourrez alors continuer à enquêter normalement.

(6) Phobique

Votre personnage est frappé d'une phobie que l'organisateur devra vous préciser. Vous devrez tout faire, jusqu'à la fin de la partie, pour être confronté le moins possible à l'élément qui vous fait peur. L'organisateur dispose de guides afin que la phobie choisie soit ni trop gênante (comme claustrophobe...) ni trop en désaccord avec la soirée (comme agoraphobe par exemple). En tout cas, cette folie n'est pas suffisante pour vous empêcher de continuer la soirée en enquêtant normalement.

Idées de phobies : peur de la saleté (plus moyen d'aller fouiller dans la salle des machines ou dans tout autre endroit sale), peur de l'eau (gênant dans tous les cas et plus moyen de se rendre dans la salle d'observation, sans parler de sortir en scaphandre), peur des étrangers...

PRÉPARATION DE LA SOIRÉE

Prenez soin de lire ce qui suit avec attention, la réussite de votre Soirée Enquête en dépend.

LE CASTING

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à cette Soirée Enquête, vous devez répartir les 8 personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en en brossant un rapide portrait qui ne révèle rien de l'identité caché et des buts du personnage. Voici le nom des personnages avec le descriptif rapide que vous en ferez aux joueurs.

- Sean Bolander : journaliste anglais passionné par le paranormal et en particulier la cryptozoologie.

- Peter Kurten : nageur professionnel pressenti pour une médaille aux Jeux Olympiques de 1928. Ami de lord MacMulan.

- Jack Ripley : mécène et dilettante anglais qui est en grande partie le financier du projet "Nessie dans son milieu naturel".

- Sam Smith : mécanicien timide et réservé, responsable du bon fonctionnement du bathyscaphe.

- Lord MacMulan : noble écossais très intéressé par la découverte d'un indice permettant de prouver l'existence du monstre du Loch-Ness.

- Edgar Saint-Gilles : médium très prisé dans les milieux snobs anglais. Ami du professeur Heuvelmans.

- Pat Darver : médecin représentant les autorités scientifiques lors de ce voyage expérimental.

- Paul Stuart : inventeur et constructeur du bathyscaphe. Responsable, avec Sam Smith, du bon déroulement du voyage.

Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très typé (lord MacMulan par exemple) à quelqu'un de particulièrement renfermé (un timide pourra facilement prendre le rôle de Sam Smith). Les personnages les plus difficiles à jouer sont ceux qui ont quelque chose de vraiment grave à se reprocher. Les rôles de Bolander, Peter Kurten et Sam Smith devront donc être donnés aux joueurs les plus expérimentés.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, les personnages sont tous prévus pour être joués par des hommes, mais aucun d'entre eux n'est écrit avec cette seule optique en vue. Il est très simple de transformer un personnage masculin en personnage féminin (il suffit de changer le prénom) et il est certain que vous n'aurez pas de mal à trouver des joueuses pour une petite Soirée Enquête. C'est en tout cas plus facile que pour aller casser de l'orc dans une sombre oubliette.

Pour vous aider à impliquer un ou plusieurs membres du sexe dit faible dans cette aventure certains personnages possèdent un prénom qui peut être porté aussi bien par un homme que par une femme : Sean Bolander (le ou la journaliste), Sam Smith (le mécanicien ou la mécanicienne) et Pat Darver (le médecin). Il vous suffira de prévenir les joueurs présents que tout texte écrit au masculin et qui doit qualifier un personnage joué par une femme doit être compris de cette façon (ne prenez pas la peine de réécrire tous les indices et tous les textes).

Nous vous conseillons de demander une petite participation aux frais de la soirée (photocopies et repas éventuel) de l'ordre de 10 à 30 francs (plus si vous choisissez l'option repas du 1er de l'An. Faites cependant attention à ce que le prix demandé ne limite pas la soirée aux seuls joueurs fortunés). Les joueurs n'en seront que plus motivés.

Dix jours avant la date fixée pour la soirée, vous remettrez à chaque joueur une enveloppe contenant les photocopies suivantes :

- Le dossier joueur complet.
- La fiche du personnage qu'il doit incarner.

- Les dix Points Action.

Recontactez ensuite tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions, discuter du personnage et donner quelques conseils d'interprétation ou d'habillement.

LE LIEU ET L'ATMOSPHÈRE

La soirée est censée se dérouler dans le salon principal d'un bathyscaphe expérimental qui se déplace sous les eaux du Loch-Ness. L'appareil est bien plus grand et bien plus confortable que tous ceux qui ont été construits jusqu'à alors, vous pouvez le comparer au Nautilus. La pièce où se déroulera la soirée doit être la plus ressemblante possible au salon du bathyscaphe, elle doit être assez grande pour permettre à tous les invités de s'y déplacer avec aisance et d'y discuter à l'abri des oreilles indiscretes. Pour rendre l'ambiance de cette soirée, deux choix sont possibles :

- La pièce peut être un garage ou une cave aménagée. Plus la pièce disposera de tuyauteries apparentes et de cadrans divers, mieux ce sera. La présence d'une chaufferie ou d'un vieil appareil quelconque (pompe, brûleur, etc.). Les traces d'infiltration d'eau ne sont pas obligatoires mais ajouteraient à l'ambiance. Au milieu de tout ça, il suffira de meubler la pièce avec des meubles pas trop récents et le tour sera joué. Une lumière pas trop vive, voire franchement tremblotante est souhaitable.

- La pièce peut être le simple salon de votre appartement. On imaginera alors que le sous-marin est très bien construit et fort bien aménagé (ce qui n'est pas très réaliste mais bon, on fait avec ce qu'on a). Ce n'est pas la solution la plus souhaitable mais c'est la plus facile à mettre en oeuvre.

Dans tous les cas, éliminez tous les symboles de cette fin de siècle : télévision, chaîne stéréo, ordinateur, meubles trop "high-tech", téléphone, et ajoutez les petits détails intemporels qui vont bien : vases, tapis, statuettes, carte du monde "vieillie" et surtout, le plan du bathyscaphe tel qu'il vous est livré dans ce scénario.

Vous aurez certainement besoin de créer une ambiance plus feutrée à certains moments de la soirée. Il est donc de bon ton de prévoir des lampes aux abat-jours épais afin de ne pas créer de trop vives sources de lumière. Dans le même ordre d'idée, la lumière principale doit être colorée d'un filtre rouge ou vert (ce type d'ampoules coûte trois fois rien et vous pourrez en trouver dans n'importe quel bazar).

LES INDICES

- Photocopiez la première série d'indices (voir "timing") et rangez-les dans une enveloppe. Le nom de chaque per-

sonnage figure sur l'indice qui lui est destiné.

- Photocopiez les indices que les joueurs découvriront (en fouillant les pièces du sous-marin par exemple). Classez-les en autant d'enveloppes qu'il y a d'endroits ou de possibilités de découverte et écrivez le type de chaque recherche sur l'enveloppe (exemple: observation entre 20 et 21 heures, autopsie du professeur, fouille de la cuisine, etc.). Ces indices sont tous numérotés selon l'ordre dans lequel ils seront découverts.

- Photocopiez les indices téléphoniques et paranormaux (sixième sens de Smith par exemple) et gardez-les dans la pièce annexe prévue au déroulement des actions spéciales.

- Photocopiez le questionnaire "Bonne année 1926" que vous remettrez aux joueurs en fin de partie ainsi que la feuille de debriefing "Opération : Nessie dans son milieu naturel" qui explique ce qui s'est passé.

- Photocopiez DIX Points Actions supplémentaires. Ils vous serviront à récompenser les joueurs qui feront preuve d'un roleplay exceptionnel ou qui feront une action originale non prévue dans le scénario. Prenez soin de ne jamais donner plus d'un Point Action de récompense par joueur pour une même action ou roleplay génial. La partie durant environ 5 heures, ne distribuez donc pas plus de 2 PA par heure jusqu'à la fin.

- N'oubliez pas de récupérer les divers éléments que certains joueurs doivent apporter.

LES ACCESSOIRES ET LE REPAS

La soirée est censée se dérouler le soir du réveillon de l'année 1925. Un repas de réveillon est donc possible, voire souhaitable. Par contre, encore une fois, je me propose de vous fournir une solution de remplacement si le plan "repas au champagne" n'est pas votre truc.

- La première solution est de préparer un repas de réveillon avec champagne et tout et tout. Prévoyez léger dans la mesure où les joueurs ne sont pas là pour manger mais pour jouer. Quelques canapés au poisson (mousse de saumon, saumon fumé, caviar ou plus simplement oeufs de lump) accompagnés de champagne ou d'un vague mousseux feront l'affaire.

- La deuxième solution est plus simple : quelques canapés en attendant un repas hypothétique qui n'arrivera de toute façon jamais (il sera retardé par la mort du professeur puis franchement annulé lorsque l'ambiance deviendra de plus en plus lourde).

Que vous choisissiez la première solution ou la deuxième, prévoyez quelques bouteilles d'apéritif (légers) ou des jus de fruits afin de mettre une petite ambiance de fête dans ce sous-marin bien sinistre.



L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Il y a très très longtemps : une cité dédiée à Cthulhu est élevée sur le site qui sera connu plus tard sous le nom de Loch Ness. Cette cité est habitée par les profonds. Ces créatures vivent habituellement dans les eaux salées, mais les eaux saumâtres du Loch correspondent avec la mer du Nord par des canaux souterrains.

1903 : le Pr. Heuvelmans se marie avec Elisabeth Henry en juin et la trompe dès la fin de l'année, avec une jeune femme rencontrée lors de la soirée du réveillon organisée par le club des anciens élèves de Harvard (il en fera partie quelques années plus tard).

1905 : le professeur Heuvelmans termine brillamment ses études à l'université de Harvard. À 30 ans, c'est déjà un passionné de zoologie et de paléontologie. Il est spécialisé dans l'étude des mammifères marins. Cette même année, Einstein formule la théorie de la relativité. En juin, sa femme Elisabeth découvre sa relation avec Lucy

Connors et somme son mari d'y mettre fin. Il obtempère et rompt avec Lucy avant qu'elle ait pu avouer qu'elle est enceinte.

1906 : tandis que le professeur Heuvelmans se tourne vers la cryptozoologie (la recherche des animaux inconnus) le navire Lusitania est lancé sur les océans du Globe.

1908 : Heuvelmans se lie d'amitié avec Bolander, un journaliste qu'il rencontre dans la région des grands lacs africains, lors d'un voyage censé prouver la réalité d'un curieux animal carnivore d'Afrique noire : l'ours nandi. Heuvelmans revient bredouille.

1909 : Heuvelmans organise une expédition infructueuse au Népal, à la recherche de l'abominable homme des neiges (le yéti). Il est accompagné par Bolander qui prend même quelques photos d'une prétendue empreinte

te de pas du monstre. Il perd de vue Bolander à la fin de l'année alors que ce dernier enquête sur une série de meurtres étranges à Boston (USA).

1910 : premier coup de filet en février lorsqu'Heuvelmans explore les forêts du Canada à la recherche du Sasquatch (autre nom de Big Foot, sorte de yéti d'Amérique). Il découvre un "enfant sauvage" qui semble avoir été élevé par des loups. Il le promène d'expositions en laboratoires afin de trouver des crédits pour continuer ses recherches. Il s'en désintéresse dès que le "petit d'homme" retrouve (ou trouve) forme humaine.

1915 : la première guerre mondiale fait rage et le Lusitania, un navire civil, est coulé par un sous-marin allemand sur les ordres exprès de la Kriegsmarine. Peter Kurten, jeune citoyen allemand est un des rares survivants, il sauve plus d'une dizaine de personnes de la noyade grâce à ses dons innés pour la nage.

1922 (Janvier) : Heuvelmans engage Anthon Blake pour la soirée d'anniversaire de sa femme. Le brave Anthon ne quittera plus jamais son patron.

1923 (Juillet) : Heuvelmans attaque un des plus grands mystères de la cryptozoologie, le serpent de mer, et sillonne les mers du globe à sa recherche. Elisabeth, la femme d'Heuvelmans, meurt des suites d'une longue maladie.

1924 (Janvier) : Heuvelmans, pensant que la catastrophe du Lusitania n'est autre que l'oeuvre d'un monstre marin, interviewe les rares survivants et se lie d'amitié avec Peter Kurten. Ce dernier est à la fois fasciné et dérangé par la personnalité mégalomane et pesante du professeur.

1925 (Mars) : lors d'une réception donnée en l'honneur des grands sportifs de 1925, Peter Kurten rencontre un politicien hargneux et charismatique : un certain Adolf Hitler. Il est subjugué par la personnalité du leader politique et garde des contacts étroits avec lui.

1925 (Mai) : Peter Kurten entre dans les services secrets d'Adolf Hitler afin de l'aider à prendre le pouvoir. Kurten est tiraillé entre son amour pour l'Allemagne et les promesses de Hitler.

1925 (Juin) : Un sous-marin allemand est envoyé dans le Loch Ness qui est relié à la mer par des canaux souterrains. Ce sous-marin d'espionnage doit servir de base arrière aux agents qui tentent de noyauter les mouvements indépendantistes écossais. Dès la fin de l'été, la marine de guerre allemande n'a plus de nouvelles du sous-marin allemand dont l'équipage a été exterminé par les "profonds" qui hantent le Loch.

(Août) : Heuvelmans décide **1925** de s'attaquer à un mystère qui lui tient à coeur : le monstre du Loch-Ness. Il est persuadé que l'animal n'est autre qu'une sorte de grande otarie au long cou et se propose de ramener dans un premier temps les preuves de son existence et dans un second temps la dépouille de la créature.

(Septembre) : Heuvelmans prend contact avec **1925** un certain Paul Stuart qui vient de perdre un des bathyscaphes de sa fabrication. Dans un premier temps, Stuart méprise les délires du professeur et l'envoie sur les roses. Heuvelmans apprend alors que Stuart a causé la mort des dix marins qui composait l'équipage du sous-marin à cause d'un bête problème technique. Faisant quasiment chanter Stuart pour le décider à l'écouter, Heuvelmans lui demande de construire un nouveau prototype dans le Loch-Ness. Celui-ci cède aux menaces sans sourciller.

(Octobre) : Jack Ripley, un jeune aristocrate **1925** dilettante et espion à ses heures (pour les services secrets de sa gracieuse majesté) trouve le projet d'Heuvelmans complètement délirant et finance l'expédition avec ses rentes. Heuvelmans n'apprécie pas la désinvolture avec laquelle Ripley traite le monstre mais il a besoin d'argent. Bolander reparait après plus de dix ans d'absence et propose à Heuvelmans de faire un reportage sur le voyage. Ce dernier accepte sans aucune arrière pensée, trop content de retrouver son ami. Pour terminer son travail à temps, Stuart engage un jeune mécanicien qui s'est présenté spontanément à son atelier et qui sera son second lors du voyage. Ce garçon se présente comme Sam Smith mais n'est autre que l'enfant sauvage qu'a découvert Heuvelmans.

(Novembre) : Edgar Saint-Gilles, un anglais **1925** d'origine française, "médiu" excentrique et joueur de cartes, retrouve la trace de son ancien ami d'université Heuvelmans et décide de le suivre dans ses recherches, pensant qu'il y a de l'argent à se faire si le monstre existe vraiment (il pense que le commerce du paranormal est sur le point de naître). Heuvelmans se rend compte que son ami est accablé par des dettes de jeu et, avec l'intervention de Ripley, lui prête de l'argent. Heuvelmans fait le tour de ses amis afin de trouver quelques participants de plus à son expédition. Peter Kurten est de ceux là. Il commence par refuser puis, après quelques jours de réflexions, supplie Heuvelmans de lui garder une place. Ce dernier ne se fait pas prier.

(Décembre) : Heuvelmans, alors qu'il prépare **1925** d'arrache-pied l'expédition du 31 Décembre 1925, la désormais célèbre "Nessie dans son milieu naturel", rencontre un jeune Lord local qui lui demande l'autorisation de faire partie du voyage. MacMulan est en réalité un indépendantiste écossais, farouchement écologiste qui n'apprécie guère une expédition susceptible de causer du tort à sa "Nessie". Un très jeune médecin passionné par la cryp-

zoologie, Pat Darver (de son vrain nom Connors et fils naturel du Pr. Heuvelmans) est le dernier invité à trouver sa place dans le submersible en cette fin d'année 1925.

RÉSUMÉ DE L'INTRIGUE

Tous les invités d'Heuvelmans se sont arrangés pour être là pour une raison qui n'a que très peu de rapport avec le monstre du Loch-Ness. Plusieurs auraient bien eu envie de tuer le professeur. Trois (quand même) ont mis leur plan à exécution. Au lieu de mourir une simple fois, Heuvelmans est donc mort plusieurs fois en même temps. Voilà pourquoi :

Le premier meurtrier est Sam Smith qui a été totalement dégoûté par la façon dont Heuvelmans l'a sorti de sa forêt natale pour l'exhiber comme un monstre de cirque à la face du monde et ce dans le seul but de se faire mousser. Il a patiemment attendu son heure, réussissant tant bien que mal à devenir un mécanicien acceptable. Lorsqu'Heuvelmans est sorti en scaphandre en fin d'après midi afin d'inspecter la coque, Sam n'a eu aucun mal à couper l'arrivée d'air.

Mais ce qui a le plus surpris Sam c'est qu'au moment même où l'air cessait d'arriver dans le tuyau, une onde de choc terrible a touché le sous-marin : le monstre venait de happer la tête de Heuvelmans, comme le prouvera le corps décapité qui sera remonté quelques minutes plus tard. En fait, c'est Peter Kurten qui a utilisé une petite charge d'explosif pour faire sauter la tête du professeur afin de mettre fin à l'expédition qui risque de découvrir l'épave du sous-marin allemand.

Les deux premiers tueurs ne devraient cependant pas en avoir trop sur la patate puisque le professeur serait mort de toute façon, dans d'atroces souffrances, son corps se décomposant littéralement au cours du voyage. Il a en effet été empoisonné par son "ami", le journaliste Bolander, quelques minutes avant sa sortie. Sean est devenu, depuis quelques années, un serveur du grand Ancien Cthulhu et a tué le professeur pour protéger les vestiges d'une ville sous-marine dédiée à ce dieu impie et qui se trouvent eux aussi dans les eaux troubles du Loch.

Même si les 5 autres participants n'ont pas agi, c'est plus par manque de temps qu'autre chose. Lord MacMulan n'aurait, par exemple, pas supporté que l'on touche à SON monstre qui donne une charme si typique à sa région. Quant à Stuart, Darver et Saint-Gilles, les problèmes de chantage, de jalousie et d'argent les auraient bien, à un moment ou à un autre entraîné à de terribles extrémités.

Reste Ripley, le jeune espion anglais dont la seule présence à bord est due à un message de son QG précisant que

cette expédition serait peut-être noyauté par un espion d'une nation étrangère... Le duel Ripley - Kurten aura-t'il lieu, présageant déjà de la guerre que se livreront leurs deux pays quelques 15 ans plus tard ?



TIMING

Nous vous proposons ici un timing indicatif du déroulement de la soirée, en partant du principe que le jeu commence vers 19h00 et se termine vers minuit. Si vous organisez la partie durant une après-midi, respectez simplement l'écart entre les événements.

15H00 - Départ du sous-marin

Le bathyscaphe largue les amarres et s'enfonce dans les eaux du lac afin de débusquer le monstre du Loch-Ness. Les invités ont embarqué les uns après les autres et n'ont pas encore été présentés.

18h55 - Sortie à l'extérieur du professeur

Heuvelmans sort en scaphandre pour vérifier l'état de la coque. C'est une opération de routine mais le bathyscaphe est frappé par une terrible onde de choc provoquée, semble-t-il par le monstre lui-même. Le corps du professeur est remonté grâce au filin de sécurité et tous doivent se rendre à l'évidence, le monstre a littéralement décapité Heuvelmans. Stuart sonne la cloche d'alerte pour prévenir tous les occupants et leur donner rendez-vous dans la pièce principale.

19H00 - Distribution des premiers indices

Arrivée des joueurs pour la Soirée Enquête. Anthon donne discrètement les premiers indices aux joueurs et leur laisse 5 minutes de calme "hors-jeu" pour les lire avec attention.

Si vous pensez que certains de vos joueurs sont des habitués des retards, dites-leur de venir vers 18h45, cela devrait permettre de palier à ce genre de déconvenues. Au delà d'un quart d'heure de retard, nous ne pouvons plus rien faire pour vous.

19h05 - Arrivée des joueurs dans le salon

Accueil des joueurs par Anthon Blake (vous). Il présente les personnages au fur et à mesure de leur arrivée. Ils peuvent commencer à parler de la mort du professeur. Ceux qui arrivent en retard ou en avance sont simplement censés s'être trouvés dans une autre partie du sous-marin avant cette heure fatidique.

19H10 - Sabotage !

Anthon annonce que la poignée de la cloison de sécurité est brisée et qu'il sera difficile de pénétrer dans les pièces situées entre elle et le reste du sous-marin. Les investigations et les discussions vont bon train. Anthon ne doit pas oublier de préciser que le sous-marin est encore en mouvement et qu'il est primordial de pouvoir accéder à la

salle des machines afin de faire ralentir le submersible.

A partir de ce moment, la partie est lancée et les discussions devront aller bon train sans que l'ambiance se relâche. Au cas où vous percevez une petite baisse de tension, avancez un des événements ci-dessous. On peut même imaginer que le retour d'Heuvelmans se déroule vers 23H30 (cette option peut aussi être choisie si l'âge des participants ne permet pas une durée de jeu aussi longue...).

22H00 - Crise de démenche

Anthon se met à hurler "professeur" comme s'il venait de faire un horrible cauchemar. Il tremble de tous ses membres mais se ressaisit rapidement. La drogue qu'a donné Bolander au professeur a fini de faire son effet et l'âme de ce dernier erre dans les coursives du navire, cherchant un corps d'accueil. Anthon vient de voir une forme fantomatique qui ressemble fortement à Heuvelmans.

Jouez cette scène à peu près à l'heure indiquée mais ne rompez pas un jeu d'acteur qui serait en cours. Profitez d'une petite baisse de tension pour balancer votre cri et relancer la partie. Attendez que tout le monde soit dans la salle pour provoquer cet événement.

22H30 - Il faut réparer

Vous devez demander à Smith de réparer le sas de sécurité. A ce moment de la soirée, cela ne lui coûtera aucun Point d'Action.

23H00 - Possession

Anthon Blake est définitivement possédé par l'esprit du professeur (toujours un effet secondaire de la drogue maléfique donnée par Bolander à Heuvelmans). Il tombe sur le sol, inanimé, puis reprend ses esprits comme si de rien n'était, prétextant un malaise passager. Changez immédiatement d'attitude et de voix pour adopter le comportement et les tics d'un professeur.

La scène de la chute doit être la plus réaliste possible. Un supplément spectaculaire serait d'entraîner avec vous tout ce qui se trouve sur une table basse (bouteilles, verre, gâteaux secs) tout en essayant de ne rien casser (Balayer des morceaux de verre est un passe-temps idéal pour briser l'ambiance). Plus votre chute sera spontanée, plus elle surprendra et permettra aux joueurs de montrer leur vrai visage (qui va se pencher pour vous aider ?). Comme pour la crise de démenche, attendez toujours que tout le monde soit dans la salle pour provoquer cet événement.

23H50 - Le retour d'Heuvelmans

Le professeur, sous les traits d'Anthon, se met à vociférer des torrents d'injures et insulte tous les joueurs présents (même Ripley qui n'y est pourtant pour rien). Il demande vengeance et se rue dans la pièce annexe. Que des joueurs le poursuive ou non, le reste de la scène se passe de façon

fictive. Anthon referme la cloison de sécurité et fait plonger le sous-marin dans les profondeurs du lac. Par le réseau intérieur de communication (criez !), Heuvelmans demande à son meurtrier de se dénoncer. S'il ne le fait pas, tous mourront écrasés sur les fonds marins. Laissez 10 minutes à un joueur pour se dénoncer.

Note : vous aurez pris soin, cinq minutes avant cette mise en scène, de prévenir le joueur qui incarne Paul Stuart (le concepteur du bathyscaphe). Dite-lui en gros ceci : "Je vais bientôt quitter la pièce et m'enfermer dans la salle des machines. A partir de ce moment, le bathyscaphe va s'enfoncer toujours plus profondément sous le lac. Je veux que tu fasse monter la tension et l'affolement en consultant les manomètres du sous-marin qui indiquent que la pression augmente dangereusement. Fais bien comprendre à tout le monde que le bathyscaphe va s'écraser au fond ou finir broyé par le poids de l'eau. Voilà, je ne t'es rien dit mais je compte sur toi le moment venu."

Si aucun ne se dénonce, revenez dans la pièce et annoncez que le debriefing se fera "post-mortem" pour tout le monde.

Si un criminel se dénonce, le sous-marin fera surface sans qu'Anthon ne rouvre la porte de la salle des machines. Il laissera le temps à Kurten d'aider tout le monde à sortir (même Ripley ?) et plongera une dernière fois pour l'éternité, emportant le fidèle serviteur d'Heuvelmans vers les profondeurs glacées et putrides de la ville Cthulluienne.

24H00 - Distribution des questionnaires

Distribuez aux joueurs le questionnaire et donnez leur environ 20 minutes pour y répondre. Ils peuvent encore jouer leur personnage même si cela n'est plus obligatoire.

0H20 - Fin de la partie

Rallumez les lumières vives, ramassez les questionnaires et distribuez les feuilles de debriefing expliquant le fin mot de l'histoire (c'est toujours ça de pris). Dépouillez rapidement les réponses au questionnaire et annoncez les résultats. Il n'y a bien sûr aucun lot à gagner, l'essentiel étant de participer.

0H30 - Applaudissements

Tous les joueurs vous félicitent chaleureusement et applaudissent à tout rompre. Les garçons vous serrent la main et les filles vous embrassent dans le cou, tout le monde promet de revenir la prochaine fois, vous êtes le héros du jour. Merci qui ?

Il vous faudra certainement vous munir ensuite d'un balai pour empêcher les joueurs de squatter jusqu'à quatre du mat, trop pressés qu'ils sont de raconter les tenants et les aboutissants de leur personnage et les résultats de leurs investigations.

Votre personnage :

ANTHON BLAKE

Réservé, Poli, Attentionné

VÉRITABLE IDENTITÉ

Anthon Blake (Heuvelmans à partir de 23 heures)

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Vous avez, très tôt dans votre vie, décidé de suivre les traces du professeur Heuvelmans et l'avez ainsi accompagné dans ses plus étranges aventures. Vous n'êtes pas vraiment courageux mais vous lui avez fait confiance durant toute votre vie et il ne vous a jamais trahi. A 48 ans, vous ne savez pas vraiment ce que vous allez devenir sans lui, trop habitué que vous étiez à le suivre et à le copier dans tous ses actes.

Vous avez ainsi partagé ses joies (rares) et ses déceptions (fréquentes) lorsqu'il pourchassait des bêtes inconnues aux quatre coins du globe. Vous seriez vraiment déçu si le monstre du Loch-Ness n'existait pas.

La mort du professeur vous a vraiment bouleversé et vous avez même durant quelques minutes été possédé par une envie de vengeance. Que le monstre ait tué ainsi cet homme qui ne lui voulait aucun mal est un paradoxe que vous ne supportez pas. Si, durant la soirée il s'avère que le professeur n'ait pas été tué par le monstre mais par les actions d'un personnage présent à la soirée, il est certain que vous ferez tout votre possible pour le démasquer.

VOUS RECONNAISSEZ

Tous les personnages que vous connaissez sont présentés dans le livret joueur. En tant que Blake, vous n'en savez pas plus. En tant qu'organisateur, vous devez vous rappeler de tous les rôles, histoire de bien suivre les interactions entre les personnages et pouvoir arbitrer certaines actions si besoin est.

Vous ne devez jamais agir ou parler comme si vous connaissiez des secrets que votre personnage n'est pas censé connaître. C'est relativement difficile pour un organisateur débutant mais vous verrez que l'on peut rapidement parvenir à un tel dédoublement de personnalité.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Le but des recherches de votre maître. Le symbole de sa perte en cette fin d'année 1925. Peut-être un créature marine inconnue mais vous craignez dans votre for intérieur que ce ne soit qu'un simple canular orchestré par quelques marins en état d'ébriété avancé.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédant le meurtre à étudier en compagnie du professeur le trajet que le bathyscaphe doit effectuer. Il vous a fait part de sa grande fébrilité. Il était persuadé que ce voyage allait être le point culminant de sa carrière.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Aider tous les joueurs présents à entrer dans la peau de leur personnage.
- Simuler avec efficacité et réalisme les actions spéciales dans la pièce annexe.
- Vous assurer que tout le monde s'amuse.
- Dans une moindre mesure le but de votre personnage est de découvrir le coupable du meurtre d'Heuvelmans (votre employeur et ami) mais ce but "réaliste" ne doit pas occulter les trois précédents qui sont la seule façon de réussir une bonne Soirée Enquête.

PHRASES TYPIQUES

- Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?
- Restons calme, la situation n'est pas désespérée.
- (Dans le rôle d'Heuvelmans) VENGEANCE !!!

VOS ACCESSOIRES

Vous n'avez pas besoin d'apporter quoi que ce soit pour vous, mais prenez soin de bien décorer la pièce principale et d'ouvrir moult boîtes de biscuits apéritifs pour fêter dignement ce 31 Décembre 1925.

Votre déguisement devra être une livrée de serviteur, stricte mais pratique.



POINTS DE SAN

Peter Kurten

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POINTS DE SAN

Jack Ripley

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POINTS DE SAN

Lord MacMulan

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POINTS DE SAN

Pat Darver

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POINTS DE SAN

Sam Smith

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POINTS DE SAN

Edgar Daint-Gilles

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POINTS DE SAN

Paul Stuart

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POINTS DE SAN

Sean Bolander

POINTS PERDUS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La petite fiche de Points de SAN doit être donnée à chaque joueur au moment où son personnage perd son ou ses premiers points de SAN (inutile de compliquer la gestion des personnages avec ce facteur nouveau tant qu'il n'entre pas en jeu). Ce système permet aussi aux joueurs qui connaissent le jeu de rôles l'*Appel de Cthulhu* de croire que la SAN ne fait pas partie de la soirée et qu'ils peuvent donc agir de façon plus courageuse qu'à leur habitude. Ce n'est pas le cas...

Les Personnages ne savent pas avec combien de points ils commencent.

PERSONNAGE	SAN de départ
Peter Kurten	5
Jack Ripley	5
Lord MacMulan	5
Pat Darver	6
Sam Smith	6
Edgar Saint-Gilles	6
Paul Stuart	3
Sean Bolander	0

En tant qu'organisateur, vous êtes immunisé à la perte de Points de SAN, pour des raisons de jouabilité évidentes.

Déjà largement frapadingue, Bolander est totalement immunisé contre la perte de points de SAN. Il en a déjà tellement vu que plus rien ne le surprend, mais il ne le sait pas.

FEUILLE DE DEBRIEFING

(À photocopier et à remettre à chaque joueur à la fin de la soirée)

Maintenant que cette Soirée Enquête est terminée, veuillez indiquer ci-dessous quels sont les buts réels de chaque personnage présent (à votre avis). Cochez aussi la case "crime" si vous pensez que ce personnage a tué Heuvelmans. Soulignez enfin le nom du personnage qui, selon vous, a été le mieux interprété. Attention : les meilleurs ne seront pas récompensés et n'auront droit à aucun cadeau. C'est juste pour la gloire.

Personnage	Buts	Crime ?
Anthon Blake	_____	<input type="radio"/>
Sean Bolander	_____	<input type="radio"/>
Peter Kurten	_____	<input type="radio"/>
Jack Ripley	_____	<input type="radio"/>
Sam Smith	_____	<input type="radio"/>
Lord MacMulan	_____	<input type="radio"/>
Edgar Saint-Gilles	_____	<input type="radio"/>
Pat Darver	_____	<input type="radio"/>
Paul Stuart	_____	<input type="radio"/>

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFU
ché à terme a
reculé de 13,
1326 millions
l'activité

Sean Bolander

Fou, Fanatique, Surnaturel

VÉRITABLE IDENTITÉ

Sean Bolander

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Bravo, vous êtes l'assassin !

Vous êtes né en 1890 dans un petit village à quelques kilomètres seulement de Boston. Vous suivez des cours de journalisme avec ferveur et vous partez sur le terrain dès 1908. C'est d'ailleurs lors d'un de vos voyages en Afrique que vous rencontrez Heuvelmans. Il est passionné par les animaux inconnus alors que vous êtes plutôt intéressé par les cultes des régions primitives. Vous partagez vos passions et vous considérez alors le professeur comme un véritable ami.

Vous restez en contact pendant près d'un an, prenant des nouvelles et racontant vos histoires par l'intermédiaire de longues lettres. Lorsqu'Heuvelmans est au Népal, vous êtes en Chine. Quand il est au Canada, vous êtes au

Brésil. Vous ne le reverrez plus avant longtemps mais cette année de correspondance restera gravée longtemps dans votre mémoire.

Votre vie change tout à coup, à la fin de l'année 1909. Vous enquêtez sur un curieux culte soi-disant "sataniste" dans la banlieue de Boston (comme quoi, lorsque l'on parcourt le monde, on en oublie quelquefois que le mystère se cache souvent tout près de chez soi). Vous entrez alors en possession d'un curieux recueil d'histoires et de sortilèges impies. Sa lecture vous frappe de plein fouet et vous fait sombrer dans la folie. Vous n'êtes plus réellement humain et vous choisissez de dévouer votre vie au retour sur terre d'un étrange dieu extraterrestre : Cthulhu. Vous prenez dès lors le rôle inverse de celui qui vous a permis d'entrer en contact avec votre dieu : vous pourchassez les petits indiscrets qui tentent de prouver au monde incrédule que le retour de Cthulhu est proche. Sous votre couverture de journaliste vous rendez des pièges aux petits curieux et vous arrangez pour qu'ils soient tués (ou simplement sacrifiés en l'honneur de votre seigneur).

Votre vie n'est donc qu'une suite de meurtres rituels, de crimes camouflés en accident et votre santé mentale est de plus en plus défaillante, vous perdez peu à peu votre comportement humain. D'ailleurs, vous ne faites pas tout à fait partie de cette engeance primitive. Vous avez récemment découvert que vous étiez un "profond" : une race humanoïde mi-homme mi-poisson qui vénère elle aussi le grand Cthulhu et qui vit au fond de la plupart des océans terrestres. Des écailles commencent à apparaître sur votre peau, vous perdez vos cheveux et vos yeux ont l'air de plus en plus exorbités... Dans quelques années vous quitterez définitivement le monde des hommes pour rejoindre votre peuple.

Votre élévation dans la hiérarchie cthulhuien-
ne vous offre de plus en plus de puissance et
vous permet d'accéder à des connaissances de plus
en plus dérangeante. Vous apprenez où se trou-
vent les immense cités des profonds, la façon dont
on peut communiquer avec eux ainsi que leur but
sur la terre ferme.

Lorsque vous apprenez que votre ancien ami,
le professeur Heuvelmans décide de fouiller
les eaux boueuses du Loch-Ness, votre sang glacé
ne fait qu'un tour : il risque de découvrir la cité
Profond qu'elles dissimulent. Vous devez donc
agir vite et ne laissez aucune chance au professeur.

Vous parvenez facilement à vous faire inviter,
le professeur (quel idiot) étant trop content
de retrouver son ami perdu de vue il y a dix ans.
Mais cet ami n'existe plus, il est mort à Boston en
1909 et Heuvelmans va s'en rendre compte bien
assez tôt.

Lorsque vous décidez de frapper le professeur,
vous lui faites boire un cocktail composé
d'un excellent whisky mélangé à une drogue
toxique de votre composition. Le professeur doit
mourir dans d'horribles souffrances et son corps
se décomposera pour ne plus laisser, au final,
qu'un simple petit tas de poussière.

Mais le professeur semble s'être attiré
d'autres inimitiés puisque lors de sa sortie
à l'extérieur, quelques minutes après avoir absorbé
le cocktail, sa tête est arrachée par une curieuse
créature (peut-être le monstre mais en aucun cas
un profond).

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était l'ami de Sean. Mais Sean est mort.

Anthon Blake était un ami du professeur et vous devez vous méfier de lui. Il connaît peut-être votre vraie nature. Vous devez le garder à l'œil.

Sam Smith et Paul Stuart sont des techniciens et ne doivent pas être trop au courant des recherches du professeur. Ce que vous craigniez en fait c'est que le professeur leur ait parlé d'une éventuelle structure sous-marine au fond du lac (la ville des Profonds).

Pat Darver est un médecin et en tant que tel se rendra certainement compte que le corps du professeur est victime d'un mal bien étrange. Vous devez tout faire pour qu'il n'ébruite pas cette nouvelle.

Vous n'avez aucun renseignement sur les autres personnages présents à la soirée.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Le dieu sous-marin que vous vénerez : le grand Cthulhu, celui qui dort sous la mer et qui attend son heure pour apparaître au grand jour. Gloire à Cthulhu.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédent le réveillon à prendre contact avec les créatures impies qui peuplent le Loch-Ness. Connaissant parfaitement le mode de vie des créatures appelées profonds, vous vous êtes rendu sur leur

SAMP
SATURDAY
SABATO

bel
FUR

Dej
43

u

... subi un
recul de 13,5 %, pour revenir à
132,6 millions de contrats échangés.
L'activité sur le MATIF accuse un repli
de 23,9 %, avec un total de 71,1 mil-
lions de lots traités en un an. Partiel-
lement atteints, le contrat
et son option ont vu leurs
contracter
à 47 %. Le
point, et de
MATIF, a
échangé 1
connait

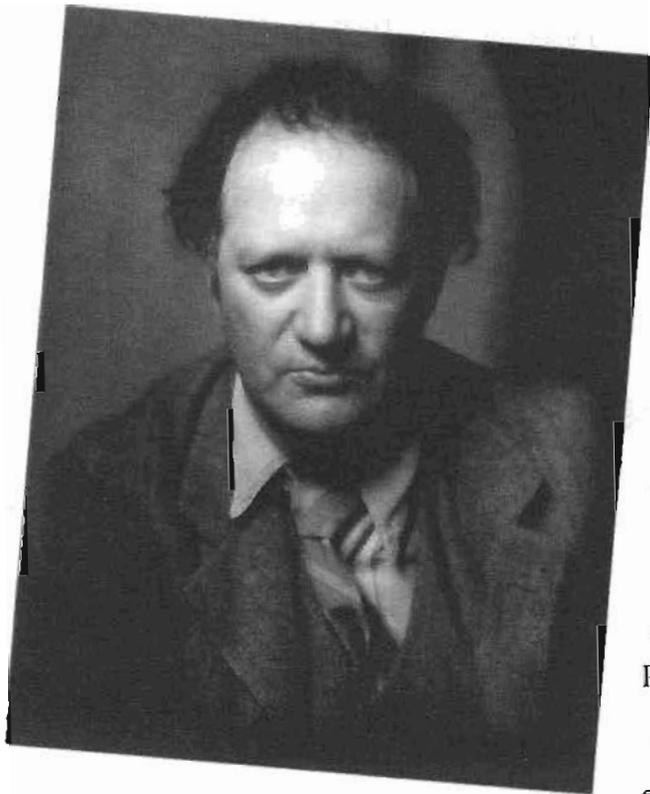
lieu de vie
et avez tenté de
leur signaler le
départ du sous-marin.

Vous n'êtes pas arrivé à
grand chose et vous craignez le
pire pour le lendemain, les profonds
étant assez curieux pour faire une petite
visite au submersible.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Éloignez les soupçons de vous tout en découvrant qui a arraché la tête du professeur.
- Tout faire pour que les structure cthulhuenes ne soient pas découvertes ou, si c'est le cas, qu'aucun témoin ne survive à cette soirée.



PHRASES TYPIQUES

- Pensez que l'être humain est la
race dominante sur cette Terre est une
grosse erreur.

- Je me suis longtemps passionné pour les
religions orientales mais aucune ne permet
vraiment de libérer ses énergies intérieures.

- Personne ne peut imaginer tout ce que j'ai vu
durant mes divers voyages.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans
le dossier joueur, vous disposez des actions spé-
ciales suivantes :

• CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Responsable d'un journal à scandale écossais :
Justin MacMurdock.

Responsable d'un journal scientifique anglais :
Tim Brown.

• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 2 Points Action

Votre nature de profond vous permet de plonger
en apnée.

• DOMINER UN ESPRIT FAIBLE

Coût : 4 en moyenne, prévoir un maximum de 7
Points Action

Vous êtes un adepte de magie cthulhuenne
et vous pouvez tenter de

VOS ACCESSOIRES

dominer les esprits pendant une courte durée. Pour ce faire, vous vous rendez dans la pièce annexe avec l'organisateur et choisissez votre cible (un des personnages de la Soirée Enquête). Vous devrez ensuite dépenser les Points Action qu'il vous indiquera. Vous devrez donner un ordre simple (sous la forme d'une phrase) que la victime devra suivre au mieux de ses possibilités (une action suicidaire ou dangereuse ne sera pas prise en compte).

• VOUS PARLEZ ET LISEZ L'ALLEMAND COURAMMENT

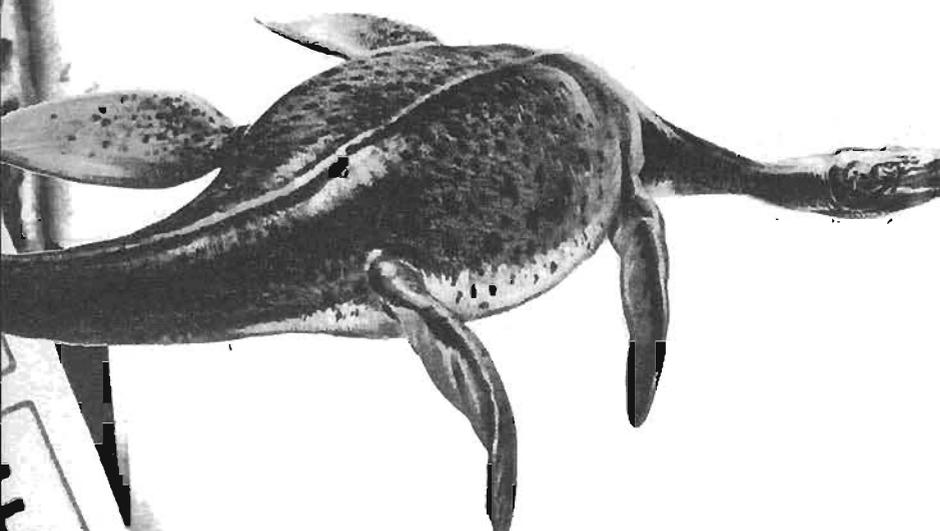
Prévoyez un costume de journaliste, relativement fonctionnel, sans fioritures. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec le ou les objets suivants :

Un appareil photo pas trop moderne (mettez-y de la pellicule, cela vous permettra d'immortaliser les moments forts de la soirée).

Un carnet de note et un crayon à papier bien taillé pour relever les indices.

Un livre sur le mythe de Cthulhu, une copie bidonnée du *Nécronomicon*, ou au pire un roman de Lovecraft que vous recouvrirez avec la " couverture " que vous fournira l'organisateur. Ce livre appelé " Pages arrachées au livre d' Alhazred " contient d'authentiques passages du *Nécronomicon* mêlés aux pires délires ésotériques.

Une petite fiole qui a contenu le poison que vous remettrez à l'organisateur en début de soirée.



L'année 1905 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIPP
ché à terme t
recul de 13.
132,6 millions
l'activité



Pat Darwer

Calme, Aigri, Jaloux

VÉRITABLE IDENTITÉ

Pat Connors

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Votre mère a été la maîtresse du professeur Heuvelmans de 1903 à 1905, jusqu'au moment où la jeune femme d'Heuvelmans découvre le pot aux roses et somme le professeur de mettre fin à cette relation adultérine. Il obtempère sans hésiter, le soir même où votre mère allait annoncer au professeur votre venue au monde. Elle ne se remettra jamais de ce chagrin d'amour et en gardera une haine éternelle pour les hommes. Elle vous éduquera dans un seul but : celui de vous venger de cet amant qui l'a laissé sans le sou un soir de 1905.

- Durant toute votre vie, vous avez pensé au jour où le professeur serait devant vos yeux, sans savoir qui vous êtes, sans même savoir pourquoi vous voulez vous venger.

Vous avez en fait suivi très précisément les mêmes études que votre père, en bifurquant cependant vers la médecine à votre sortie d'Harvard. Vous êtes un élève brillant, puisqu'il est rare de trouver, en 1925, un médecin de 20 ans à peine. Vos passions sont très similaires à celles de votre père puisque pour mieux l'approcher, vous avez vous aussi étudié la cryptozoologie. Vous avez suivi, de loin, les recherches de votre père et surtout ses échecs chaque fois qu'il pensait toucher au but. Une simple histoire d'enfant sauvage pour toute une vie, c'est bien peu et vous comprenez donc pourquoi ce voyage est si important à ses yeux. C'est donc bien ce jour là qu'il doit payer, s'il paye un jour.

Vous ne pensez pas que le professeur ait pu garder un souvenir de votre mère mais dans le doute, vous vous présentez à lui avec un pseudonyme, histoire de ne rien laisser au hasard. Vous ne savez pas réellement comment vous allez le tuer, ni même si vous allez le tuer, mais ce qui est sûr c'est que votre vengeance sera terrible.

Obtenir une place sur le bathyscaphe n'a pas été difficile à obtenir puisque le professeur désirait ardemment compter parmi ses invités un médecin et que le simple fait que ce médecin ait pour passion la cryptozoologie était une coïncidence dont il était trop difficile de se passer.

Les premiers mots échangés avec votre père (en public, et toujours sur des sujets courants) ont fait vaciller en vous la flamme de la vengeance et avant même que vous puissiez lui avouer votre véritable identité, le terrible accident est survenu et vous devez vous rendre à l'évidence : vous ne pourrez jamais vous venger.

Mais peut-être désirez-vous déjà LE venger ?

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était votre père, mais n'était pas un ange pour cela. Il avait certainement commis des irrégularités au cours de sa vie mais jamais il n'a mérité de mourir d'une façon aussi atroce. Les coupables doivent payer.

Anthon Blake n'est pas un coupable à priori puisqu'il servait votre père avec humilité depuis des années. Il peut même peut-être vous aider à retrouver le meurtrier que vous cherchez. Faites tout de même attention de ne pas lui révéler votre vraie nature, puisqu'il pourrait alors penser que vous êtes le criminel (cette réflexion reste valable pour tous les autres protagonistes de la soirée).

John Bolander est un journaliste et de ce fait possède peut-être des informations intéressantes au sujet du meurtre. Il serait bon de le questionner sans toutefois sembler réellement intéressé. Ceci pour une seule et bonne raison : il ne doit pas soupçonner votre intérêt pour le professeur.

Sam Smith et Paul Stuart sont de simples techniciens et vous ne voyez pas vraiment

quels auraient été leurs intérêts à tuer votre père. Cela demande peut-être quand même une petite investigation.

Jack Ripley, le mécène de votre père est un coupable rêvé : quoi de plus simple que de se débarrasser du professeur une fois "l'affaire du sous-marin" montée. Il ne lui reste plus qu'à écrire un roman sur la vie du professeur et le tour est joué.

Peter Kurten est le symbole même de l'esprit sportif : un corps bien bâti sous une tête bien vide. Meurtrier par bêtise ? Pourquoi pas. Il n'aurait de toute façon pas pu imaginer toute cette affaire lui-même (l'accident du professeur, la tête dévorée par le monstre...).

Edgar Saint-Gilles est un individu puant et menteur. Vous ne devez en aucun cas lui faire confiance. Vous le croyez cependant trop lâche pour avoir commis un crime de sang. Vous êtes par contre persuadé qu'il ne vous sera pas d'une grande aide.

Lord MacMulan semble être quelqu'un de confiance mais il n'est pas évident qu'il soit aussi net que cela dans cette affaire. Vous trouvez son amour pour le lac, Nessie et sa région très en désaccord avec le fait d'aller déranger l'animal au plus profond des eaux qui l'abrite.



POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Une invention des paysans et des marins du coin pour attirer les touristes. La science ne permet pas que l'on puisse penser qu'il en soit autrement.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé toute la nuit précédent le réveillon à rêver de ce qui se passerait si vous vous retrouviez en face de votre père. Bien entendu, la haine de votre mère envers lui a déteint sur vous, mais, ayant étudié ses travaux avec soin, vous vous êtes rendu compte qu'il était vraiment quelqu'un d'intelligent et de censé. Cela ne l'empêche pas d'être un salaud vous aurait soufflé votre mère. Quoi qu'il en soit, vous ne saviez pas si vous auriez été capable de le ruer...

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vous n'avez qu'un seul but durant cette soirée :

- Découvrir l'assassin de votre père. Même si vous trouviez normal de lui faire payer la façon dont il a traité votre mère, vous ne supportez pas l'idée que quelqu'un d'autre l'ait fait avant vous. Trouver l'assassin est primordial pour une autre raison : si qui que ce soit parvient à découvrir votre véritable identité, il se peut que vous passiez de chasseur à chassé et que vous deviez vous défendre contre les accusations des autres participants.

PHRASES TYPIQUES

- Je ne vous permet pas de dire cela du professeur Heuvelmans.

- C'était un grand homme, personne ne doit l'oublier.

- Je ne quitterais pas ce navire avant d'avoir démasqué le coupable de ce meurtre sordide, car je vous le jure, il s'agit bien d'un meurtre.



VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

• CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Scientifique spécialisé dans l'étude de la faune marine : Earl James.

• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 4 Points Action

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scaphandre mais cela vous coûte très cher, pour la simple raison que vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique.

• AUTOPSIER LE CORPS DU PROFESSEUR

Coût : 2 Points Action (mais voir aussi ci-dessous).

Vous êtes le seul à pouvoir autopsier le corps du professeur Heuvelmans. Vous pourrez être aidé par une tierce personne qui pourra alors dépenser 1PA sur les deux nécessaires et qui pourra ainsi obtenir les mêmes renseignements que vous.

• BIBLIOTHÈQUE

Coût : 1 Point Action

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez préparer un déguisement de médecin, relativement strict. C'est d'autant plus facile qu'un simple costume noir peut faire l'affaire, s'il est accompagné de la trousse décrite ci-dessous. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec l'objet suivant :

Une trousse de médecine remplie de divers produits pharmaceutiques (si elle est vide, ce n'est pas grave, on fera avec).



L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'accroché sur les
dérivés. Alors que le L.F.P.F.
ché à terme l
recul de 13.
132,6 millions
l'activité

Peter Hilde Kurten

Calme, Indécis, Courageux

VÉRITABLE IDENTITÉ

Peter Kurten

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Bravo ! Vous êtes le coupable.

Vous êtes né en 1899 dans un petit village de la banlieue de Munich. Vous vous êtes très vite intéressé au sport professionnel puisque vos dons pour la natation ont été remarqué par vos professeurs dès l'âge de 10 ans. Avant cela, vous étiez un enfant timide, tiraillé entre le besoin de se faire connaître et une terrible envie de ne jamais se faire remarquer (ni en bien, ni en mal).

Vous avez définitivement choisi votre camp en 1915 lorsque, passager du Lusitania quand celui-ci sombra en mer à cause d'un sous-marin

allemand vous vous êtes distingué en sauvant plusieurs dizaines de personnes, devenant par là même un héros national pour tous vos concitoyens qui n'appréciaient pas l'attitude du gouvernement dans cette affaire (même en temps de guerre, couler un navire civil ça fait désordre).

C'est aux USA que vos prouesses ont été remarquées avec le plus d'insistance et, dès 1916, vous avez choisi d'émigrer dans ce pays pour commencer sérieusement votre carrière de nageur professionnel. Tout s'est bien passé pendant des années, même si, petit à petit, votre Allemagne natale a commencé à vous manquer.

En 1924, vous rencontrez pour la première fois le professeur Heuvelmans qui pense que le Lusitania n'a pas été coulé par un sous-marin mais par un monstre marin. Cette théorie est complètement fantaisiste mais, vu comme vous êtes légèrement influençable, vous trouvez que, finalement, cette option arrangerait tout le monde (Heuvelmans pourrait prouver que le serpent de mer existe et cela vous permettrait de redorer un peu le blason de votre pays). Les recherches effectuées conjointement par Heuvelmans et vous même ne donnent rien et vous vous séparez. Vous quittez Heuvelmans avec un certain soulagement, son caractère étant, à la longue, relativement pesant.

Vous ren-
trez en Allemagne et, en
mars 1925, lors d'une réception donnée
en l'honneur des grands sportifs de l'an-
née, vous rencontrez un politicien har-
gneux et charismatique qui va changer votre
vision du monde : Adolf Hitler. Vous êtes subju-
gué par la personnalité du leader politique et gar-
dez des contacts étroits avec lui. Pour lui, vous
représentez le symbole de la future Allemagne et
il est vrai que, petit à petit, cette idée germe dans
votre esprit, le ronge comme un cancer et vous
inciter à croire à ce rêve mégalomane qui mènera
toute l'Europe à ce que l'on sait (mais ceci est une
autre histoire).

En mai 1925, Hitler fonde un petit réseau d'es-
pionnage et vous y entrez afin de l'aider à
prendre le pouvoir quelques années plus tard.
Vous êtes tiraillé entre votre amour pour cette
Allemagne que vous avez toujours connu et celle
que vous promet Hitler. Votre sens commun cède
sous les coups du charismatique futur dictateur.

En novembre, Heuvelmans qui fait le tour de
ses relations afin de trouver quelques partici-
pants de plus à son expédition sous marine dans le
Loch Ness, vous contacte pour vous y convier
mais vous préférez différer votre décision.

Quand vous parlez de la proposition du
Professeur à vos " amis " du parti nazi,
ceux-ci vous révèlent que l'Allemagne a envoyé un
sous-marin dans les profondeurs du Loch Ness,
afin de servir de plate-forme mobile aux espions
qui agissent en Écosse. Malheureusement depuis
quelques semaines on a plus de nouvelles du sous-
marin, a-t'il été découvert et coulé par les
anglais, aurait-il été victime de Nessie ? Nul ne
le sait. On vous charge alors d'accepter l'in-
vitation d'Heuvelmans afin de faire en

sorte que personne ne puisse
connaître l'existence du sous-marin et éventuelle-
ment de découvrir ce qui a pu lui arriver.

Vous suppliez Heuvelmans de vous garder une
place. Ce dernier ne se fait pas prier et laisse entrer
le loup arien dans la bergerie.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) ne vous a jamais vraiment
accepté en tant qu'ami, préférant accentuer sa
gloire personnelle plutôt que de vous aider quand
vous en aviez besoin. Sa mort n'est une perte pour
personne.

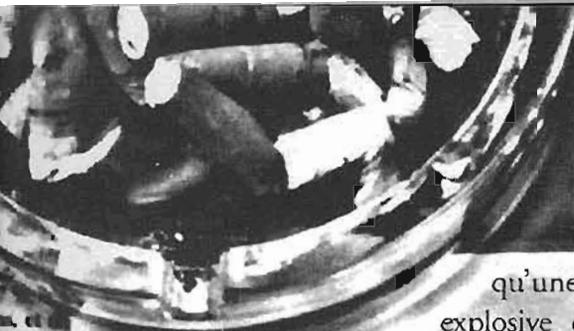
Il faut vous méfier d'Anthon Blake puisqu'il
était entièrement dévoué à Heuvelmans. Vous
devez absolument garder un oeil sur lui, même s'il
paraît inoffensif.

Sean Bolander est journaliste et Américain, donc
un individu vil et mesquin et vous devez aussi gar-
der un oeil sur lui. Il ne peut normalement pas
vous démasquer, mais avec ces gens là, on ne sait
jamais.

Sam Smith et Paul Stuart étaient certainement
dans le sous-marin lorsque vous y êtes venu pour
saboter la tenue d'Heuvelmans. Il est très impro-
bable qu'ils vous aient vu, mais aucune possibilité
ne doit être écartée.

Edgar Saint-Gilles vous semble bien innocent
avec ses soi-disant pouvoirs de médium. Vous
méprisez le paranormal et donc, par la même
occasion, Edgar le médium.

Pat Darver est médecin et pourra donc sans
aucun doute autopsier le corps du professeur s'il
peut être récupéré. Il risque donc de s'apercevoir



qu'une charge explosive est responsable de la mort du professeur.

Vous devez tout faire pour que ce fait ne s'ébruite pas.

Vous n'avez aucun renseignement concernant Jack Ripley et Lord MacMulan. Dans le doute, gardez un oeil sur eux. Surtout l'Anglais, vu qu'il appartient à un peuple par définition ennemi de l'Allemagne.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Probablement une légende. Mais si c'est le cas qu'à t'il pu arriver au sous-marin ?

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Même si le sous-marin allemand ne répond plus, l'équipée d'Heuvelmans risque fort d'en découvrir l'épave récente. Vous décidez donc de supprimer le professeur dans l'espoir de mettre une fin rapide à cette expédition. Pour ce faire, vous avez décidé de piéger son scaphandre avec une petite charge explosive déclenchable à distance. Vous vous êtes donc rendu sur le bathyscaphe la nuit précédente et avez monté la charge dans sa tenue. Il ne vous à même pas fallu 30 minutes pour réaliser votre forfait et personne ne vous a remarqué.

Vous avez ensuite regagné votre petit hôtel sur les berges du lac pour aller y dormir quelques heures afin d'être en pleine forme pour la soirée du réveillon qui va certainement être riche en rebondissements.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts de la soirée sont :

- Vous arranger pour que les soupçons ne se tournent pas vers vous. Votre sacrifice est possible mais pas souhaitable puisque le führer a certainement encore besoin de vous pour les conquêtes à venir.
- Tout faire pour que l'épave du sous-marin allemand ne soit pas découvert ou, si elle l'est, que les témoins ne regagnent pas vivants la terre ferme.
- Découvrir ce qui a pu arriver au sous-marin allemand.

PHRASES TYPIQUES

- Aider son pays n'est pas seulement une bonne idée, c'est une façon de vivre.
- Le sport est la seule chose qui compte pour moi.
- Sauver les passagers du Lusitania ? N'importe qui en aurait fait autant à ma place.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

• CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Votre contact des services secrets : Hans Gruber.

Mazet ailleurs que le dépôt et la conservation des titres, ainsi que la gestion de trésorerie. MCP

• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 2 Points Action.

Sortir du vaisseau vous coûte moins de PA que les autres personnages car vous êtes un champion de natation.

• UTILISER VOTRE ARME

Coût : 1 Point Action

Les armes ne sont pas là pour que les joueurs se tirent mutuellement dessus. Par contre elles peuvent être utiles pour tirer les vers du nez de personnages peu loquaces. Si vous désirez menacer un personnage de votre arme, vous devez le faire discrètement et attendre pour cela que votre victime parte à la quête d'indices dans la zone " hors-jeu ". Prévenez immédiatement l'organisateur qui vous donnera la marche à suivre.

A la fin de la partie vous pourrez utiliser votre arme de façon un plus offensive, mais en accord avec l'organisateur !

VOS ACCESSOIRES

Votre déguisement est relativement simple à prévoir puisqu'il doit simplement être strict et respectueux du style des années 20. Vous devez par contre obligatoirement vous présenter à la soirée avec les objets suivants.

Une réplique de pistolet de facture allemande (un Luger ferait parfaitement l'affaire). Si vous n'en possédez pas, un pistolet d'une autre origine conviendra également.

Un système de déclenchement d'explosif à distance (un boîtier bricolé avec des fils partout et un cadran d'horloge ou de montre fera parfaitement l'affaire).



14
meinem treuen kriegshunde
A & H

Le futur führer a dédié votre carnet
(à mon fidèle chien de guerre)

SAMF
SATURON
MABATO

beb
logu
FUR

Dej
43

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le L'Etat
ché à terme l
recul de 13.
132,6 millions
l'activité

Lord Lady MacMulan

Sévère, Digne, Impulsif

VÉRITABLE IDENTITÉ

Lord MacMulan

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Eh non, vous n'êtes pas le meurtrier...

Vous êtes né en 1881, dans un petit château sur les bords du Loch-Ness. Fils de noble, vous n'avez jamais eu besoin de travailler et avez passé toute votre enfance à flâner sur les bords du lac afin de goûter l'ambiance toute particulière de l'endroit. Un jour, vous avez même croisé la route du monstre, que vous décririez comme une sorte de gros mammifère marin à long cou, de la famille des éléphants de mer. Votre vision du monde a tout à coup changé et vous êtes devenu encore plus proche de la nature, vous mettant à haïr les étrangers de plus en plus (et en particulier les Anglais).

Durant toute votre enfance, votre père (un farouche indépendantiste écossais) vous a enseigné les principes de la guérilla prônée par vos frères d'Irlande mais vous n'imaginiez pas en arriver à tuer des êtres humains pour sauver la nature...

Vous avez commencé à être un membre actif des milieux indépendantistes dès l'âge de vingt ans et votre première action fut le sabotage d'un bateau de pêche affrété par un riche américain qui voulait se "payer" la tête du monstre. L'accident qui suivit entraîna la mort du touriste et de toute sa famille. Choqué durant les premiers jours, vous avez tout de même continué votre oeuvre, alternant les actes de terrorisme pur et les actions politiques visant à sauvegarder le milieu naturel de la région. Le sabotage des bateaux de pêche est un passe-temps qui ne vous plaît pas mais que vous estimez toujours nécessaire. En revanche vous êtes en profond désaccord avec certains indépendantistes partisans d'une violence à outrance, vous soupçonnez même certains d'entre-eux de s'être abouchés avec des puissances étrangères, ce que vous désapprouvez radicalement.

Quand vous avez appris que le professeur Heuvelmans (que vous respectiez pour son analyse très fine de la nature du monstre) organisait une expédition SOUS les eaux du lac, votre sang n'a fait qu'un tour. Endossant le rôle du pas-

sionné, vous êtes parvenu à vous faire inviter à bord lors du premier voyage. Votre intention étant de tout faire pour que le monstre ne soit ni capturé ni tué, ni même dérangé.

Il n'a pas été facile d'approcher Heuvelmans de prime abord, surtout à cause de ce satané anglais (Ripley) qui passait son temps à vous scruter du regard lors de vos entretiens avec le professeur. Vous pensez que ce dernier ne vous a pas invité pour votre simple passion envers Nessie mais plutôt parce qu'il pensait qu'un allié local aurait été d'une aide fabuleuse pour débusquer le monstre une fois celui-ci officiellement observé, photographié et répertorié.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) ne méritait certainement pas ce sort cruel. Mais si le monstre est bien responsable de sa mort, ce qui est douteux, c'est que Dame Nature a jugé qu'il était nuisible.

Anthon Blake est le bras droit et le majordome d'Heuvelmans. Il est fidèle à son maître et le sera même s'il se passe quelque chose de grave.

Sean Bolander est un journaliste qui semble bien s'y connaître en cryptozoologie. C'est probablement aussi un fouineur attiré par l'appât du gain. Vous devez garder un oeil sur lui.

Peter Kurten est devenu célèbre bien avant de devenir un nageur professionnel. Il est en effet un des rares survivants de la catastrophe du Lusitania dont il a sauvé des dizaines de personnes en les aidant à regagner les canots de sauvetage.

Jack Ripley est un jeune anglais imbu de sa personne, très certainement lié au gouvernement anglais, peut-être un envoyé du ministère de l'environnement.

Sam Smith vous est inconnu. Vous ne comptez pas de mécaniciens dans vos rela-



tions et encore moins parmi vos amis. Et pourtant il y a en Smith quelque chose d'indefinissable qui vous attire...

Edgar Saint-Gilles est certainement plus un escroc qu'un médium. C'est un individu détestable qui vous irrite au plus haut point.

Paul Stuart aurait été la deuxième personne sur votre liste (après Heuvelmans) si vous aviez décidé d'éliminer les ennemis de Nessie. Mais le moment n'est pas venu et Stuart ne mourra pas à moins qu'il tienne absolument à rester à bord lorsque son bathyscaphe coulera une fois pour toute.

Vous n'avez aucun renseignement sur Pat Darver.

SAMF
SATURDAY
SABATO

e bel
FUR

De
43

14

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Le représentant d'une espèce animale inconnue qui doit être protégé et laissée en paix. C'est le symbole de votre région et de votre pays.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Deux jours avant la soirée, vous avez participé à un petit sabotage de bateau de pêche. Malheureusement, pour une fois, le bateau a tout de même quitté le port et a coulé corps et biens quelques heures plus tard. Il n'y a eu aucun survivant. Votre avis sur la question : on ne fait pas d'omelettes sans casser des oeufs.

Durant la journée qui a précédé votre embarquement, vous avez pris soin de vous rendre chez votre notaire afin de mettre à jour les documents ayant trait à votre testament, histoire d'être sûr que tout se passera comme vous l'avez prévu au cas où vous devriez mourir sous les eaux en sauvant Nessie.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Découvrir le meurtrier du professeur Heuvelmans (simplement parce qu'il se pourrait très bien que vous soyez soupçonné).

- Mais surtout, faire en sorte que le monstre du Loch-Ness ne soit plus jamais dérangé par ce submersible (le faire couler ou l'empêcher de remonter serait parfait, quitte à y laisser la vie).

PHRASES TYPIQUES

- Les berges du lac doivent rester vierges de toute nouvelle habitation. J'y veillerai (sur un air de menace).

- Les marins écossais détruisent autant l'équilibre écologique du lac que ces satanés touristes anglais (presque désespéré).

- Personne n'a le droit de déranger le monstre (sur un ton irrité, presque en criant).

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur (et qui peuvent déjà vous permettre d'enquêter de façon relativement aisée), vous disposez des actions spéciales suivantes.

• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 4 Points Action

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scaphandre mais cela vous coûte très cher, pour la simple raison que vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique. Il y a de toute façon très peu de raisons pour qu'une telle aventure vous tente, vu que la nature du monstre ne vous est pas inconnue et que les poissons du lac ont le droit d'être tranquille comme tous les autres animaux.

VOS ACCESSOIRES

• BIBLIOTHÈQUE

Coût : 1 Point Action

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court.

• SENSIBILITÉ AUX PHÉNOMÈNES PARANORMAUX

Coût : 2 Points Action

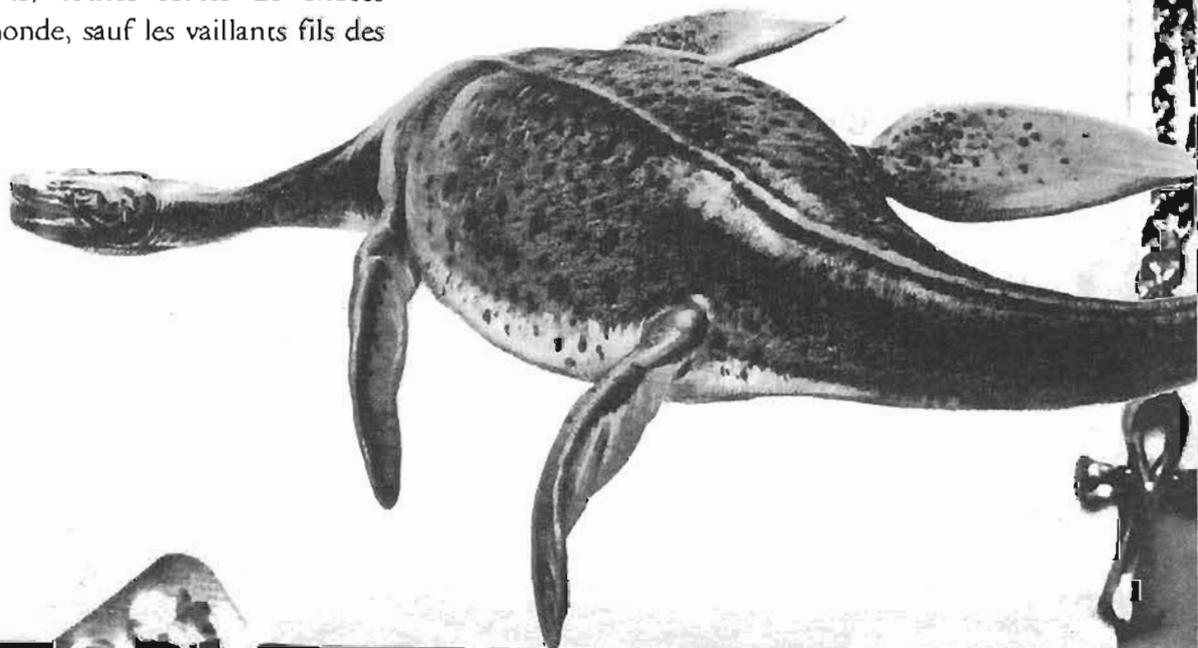
Une particularité très écossaise de votre personnalité est votre familiarité avec les revenants. Depuis que vous êtes tout petit vous conversez avec votre ancêtre Charles MacMulan, vaillant chevalier tué par l'Anglais. Les gens qui ne croient pas aux fantômes sont des sots avec lesquels vous ne prenez pas la peine de discuter, quant à ceux qui en ont peur. Et bien ce sont des froussards.

En vous concentrant sur un objet, sur un événement, il vous arrive de percevoir ceux que les autres ne voient pas de deviner la nature d'un magique d'un lieu ou d'un être, de sentir la présence de revenants, toutes sortes de choses effraient tout le monde, sauf les vaillants fils des Highlands.

Votre déguisement doit être le plus proche possible du costume traditionnel écossais (empruntez un kilt à une copine, ça sera charmant !). Si vous ne pouvez disposer d'un tel costume, une tenue strict mais élégante fera l'affaire. Même si vous êtes un écologiste convaincu, rien dans votre tenue ne devra le laisser supposer.

Vous devez vous présenter à la soirée avec l'objet suivant :

Une bague avec le sceau de votre famille (cet élément est facultatif mais apporterait du crédit à votre personnage et à votre rôle).



L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIEU
ché à terme l
total de 13.
132,6 millions
l'activité

Jack Jacqueline Ripley

Galant, Bon vivant, Chauvin

VÉRITABLE IDENTITÉ

Jack Ripley

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Lorsque vous êtes né, en 1890, vous étiez déjà Lrentier et, grâce au sens aigu des affaires que possédait votre père vous l'êtes encore. Après avoir passé une enfance dorée dans les plus beaux châteaux et hôtels d'Angleterre, votre adolescence fut pour vous un moment critique. Par esprit de rébellion ou simplement pour vous faire un prénom (à défaut d'un nom) vous avez décidé de quitter le giron familial pour donner un vrai sens à votre vie.

En fait, votre recherche personnelle s'est achevée après un voyage de quelques années en Europe dans les meilleurs palaces de chaque pays. Pour le côté rébellion, vous repasserez mais il faut bien avouer que vous ne supportez pas la pauvreté.

Vous ne savez pas très bien comment les services secrets anglais vous ont contacté mais il est évident que vos voyages en Europe y sont pour quelque chose. Vous avez donc commencé par servir de postier entre des agents agissant en Europe et c'est durant la fin de la grande guerre que vos actes ont été les plus importants. Vous n'avez jamais tué personne et vous n'êtes pas spécialement courageux mais votre charisme naturel et votre statut social vous ont souvent permis de porter des messages là où personne ne se rendait plus (au coeur de l'Allemagne par exemple).

La guerre terminée, vos missions sont devenues de plus en plus rares et de moins en moins passionnantes. Vous avez même cru que les services secrets se méfiaient de vous (ils sont tellement paranoïaques).

Vous avez trouvé l'idée du sous-marin d'Heuvelmans très amusante et vous lui avez proposé de financer le projet dans le simple but de vous amuser un peu. Vous aviez d'ailleurs bien vu que cette affaire était, pour le professeur, très importante et qu'il voyait d'un mauvais oeil la désinvolture avec laquelle vous traitiez ses travaux et ses théories sur le monstre.

Il a été d'autant plus étonné par votre demande de passer le réveillon avec lui sous les eaux du Loch, alors qu'une très belle réception à Londres était prévue de longue date. Heuvelmans ne s'est cependant pas fait prier (pouvait-il vous refuser une place à bord d'un navire que vous aviez entièrement payé ?).

La raison de votre venue à ce réveillon plutôt glauque est en fait un ordre du QG des services secrets. Vos chefs ont la conviction qu'il se passe des choses pas nettes dans les eaux troubles du Loch, peut-être liées aux mouvements indépendantistes écossais. Il ne vous en ont pas dit grand chose, mais il se peut que le réveillon soit riche en rebondissements...

La mort du professeur vous a prouvé, s'il en était encore besoin, que vos renseignements étaient justes.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était une sorte d'ami et son décès vous irrite au plus haut point. Vous ne parvenez pas à imaginer que ce puisse être un accident.

Anthon Blake était le fidèle bras droit d'Heuvelmans et ne peut l'avoir tué. C'est vers lui que vous vous tournerez si vous avez besoin d'aide.

Sean Bolander est un journaliste, donc quelqu'un qui remarque les choses étranges. Une conversation rapide avec lui devrait vous permettre de commencer votre enquête.

Peter Kurten a beau être Allemand, ce n'est pas le premier suspect qui vous vient à l'idée, ce belâtre n'a pas l'air d'avoir inventé l'eau tiède. Et puis, franchement, vous verriez tout de même plus un espion français ou soviétique.

Sam Smith est un bon gars, taillé dans le roc et au fort accent des villes industrielles du nord de l'Angleterre. Il vous sera certainement d'une grande utilité au moment de l'arrestation du coupable.

Lord MacMulan est un écossais donc quelqu'un dont on doit se méfier. Vous ne voyez cependant pas réellement pourquoi il aurait tué le professeur. En effet, pour un noble (écossais de surcroît), tuer quelqu'un d'une manière aussi

peu distinguée

est l'acte le plus ignoble qui soit. Vous ne voyez donc pas en lui le coupable recherché.

Edgar Saint-Gilles est un individu peu recommandable c'est certain. Vous le savez membre d'une curieuse association de Londres appelée "Les adorateurs de la Dame noire". Vous pensez que c'est un cercle d'intellectuels.

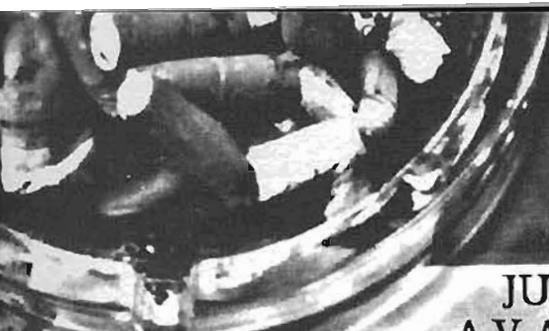
Il est lâche et complotait peut-être quelque chose mais il n'a en aucune manière la trempe d'un criminel.

Pat Darver est le médecin du groupe. Sa présence au bon moment aux abords du Loch et sa passion pour la cryptozoologie vous semblent trop de coïncidences. Vous ne connaissez pas assez cette discipline pour pouvoir le démasquer (si c'est un imposteur) mais vous pensez tout de même que le professeur a fait sa petite enquête avant de l'accepter à bord. Quoi qu'il en soit, Darver cache quelque chose, et vous devez savoir quoi.

Paul Stuart est un cas spécial. Chaque fois que vous êtes venu donner de l'argent à Heuvelmans, Paul ne semblait pas dans son assiette et vous n'êtes pas parvenu à savoir pourquoi. Le plus souvent il paraissait absorbé dans ses pensées, d'autres fois il semblait très incertain de la façon dont il fallait construire le bathyscaphe. De deux choses l'une : soit il n'avait aucune confiance dans son invention, soit il trouvait que sa construction n'avait pas lieu d'être. Vous devez donc garder un oeil sur lui au cas où.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Une invention des paysans et marins du coin. Ou peut-être un véritable animal, pourquoi pas...



JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédent le début du voyage dans un petit hôtel au bord du lac à relire les deux messages codés envoyés par votre QG. Le contenu de ces messages est le suivant :

Cher agent,

Nous ne savons pas exactement en quoi cette histoire de chasse au Nessie peut nous apporter quelque chose mais il est sur que cette affaire intéresse les services secrets des autres nations européennes.

Bonne chance et bonne chasse

et

Jack,

Prenez bien soin de vous, les espions étrangers n'ont pas l'habitude de faire dans le détail. S'il se cache quelque chose dans le Loch, c'est certainement à un pays étranger que nous le devons.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Découvrir le meurtrier du professeur Heuvelmans est votre principal but.
- Essayer de découvrir si les services secrets d'une autre nation ne trament pas quelque chose dans les eaux sombres du Loch. Aucun pays ne doit être mis de côté : ni les États-Unis, ni l'URSS et encore moins l'Allemagne ou la France.

PHRASES TYPIQUES

- La côte d'azur est devenue si bourgeoise l'été dernier que je passerais mes prochaines vacances sur la riviéra.
- Sir, je vous arrête, au nom des services secrets de sa gracieuse majesté.
- By Jove !

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 4 Points Action

Vous pouvez sortir à l'extérieur du vaisseau avec un scaphandre mais cela vous coûte très cher, pour la simple raison que vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique.

• UTILISER UNE RADIO H.F.

Coût : 1 Point Action

Cette action est très proche de celle qui consiste à téléphoner à deux exceptions près : la communication est plus aisée à obtenir et la radio ne permet d'entrer en contact qu'avec le quartier général des services secrets anglais. Votre radio est assez petite pour être utilisée à l'insu des autres joueurs.

• BIBLIOTHÈQUE

Coût : 1 Point Action

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court.

• FAIRE LES POCHEs

Coût : 2 Points Action

Ce ne sont pas des manières de gentleman, mais un espion transige parfois avec l'élégance. Si vous désirez faire les poches d'un autre personnage, prévenez l'Organisateur qui vous remettra un petit papier noté " Surprise " Si vous parvenez à glisser ce papier dans l'une des poches de votre victime dans les 20mn c'est que l'action est réussie.

• UTILISER VOTRE ARME

Coût : 1 Point Action

Les armes ne sont pas là pour que les joueurs se tirent mutuellement dessus. Par contre elles peuvent être utiles pour tirer les vers du nez de personnages peu loquaces. Si vous désirez menacer un personnage de votre arme, vous devez le faire discrètement et attendre pour cela que votre victime parte à la quête d'indices dans la zone " hors-jeu ". Prévenez immédiatement l'Organisateur qui vous donnera la marche à suivre.

A la fin de la partie vous pourrez utiliser votre arme de façon un plus offensive, mais en accord avec l'Organisateur !

VOS ACCESSOIRES

Votre déguisement doit être strict et riche (au moins en apparence). Vous êtes un jeune noble anglais, dilettante et mécène de l'expédition. Habillez-vous en conséquence. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec les objets suivants :

Une réplique de pistolet d'époque (si vous n'en trouvez pas, n'importe lequel fera l'affaire).

Une radio H.F. (une radio bricolée ou un talkie-walkie pour enfant serait parfait).



Jacqueline Ripley

L'année 1985 a été marquée
L'année de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFOR
ché à terme a
reculé de 13,
132,6 millions
l'activité

Edgar Edmonde Saint- Gilles

Lâche, Égoïste, Obséquieux

VÉRITABLE IDENTITÉ

Edgar Saint-Gilles

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Eh non... Vous deviez de l'argent au profes-
seur mais vous ne l'avez pas tué.

Vous êtes né dans un petit village du sud de la
France en 1880. Issu d'une famille relative-
ment aisée, vous êtes parvenu à suivre des études à
l'université de Harvard. C'est là que vous avez ren-
contré le professeur Heuvelmans qui y suivait des
cours de biologie marine et de zoologie. Il n'était
pas réellement en accord avec votre vision de la vie
(s'amuser et travailler un peu lorsque cela est vrai-
ment nécessaire) et passait le plus clair de son
temps à plancher sur les examens à venir. Vous
avez tous deux eu de très bons résultats, lui parce
qu'il était doué et travailleur, vous parce que vous

étiez fumiste et tricheur (à tel point
que personne n'a jamais remarqué votre peu
d'intérêt pour les études). Vous avez terminé vos
études en même tant que lui, en 1905 et avez perdu
sa trace.

Vous avez ensuite quitté le milieu studieux
estudiantin et vous avez passé les dix ans sui-
vants en tant que joueur professionnel dans les
pires bouges des États-Unis, finissant par trouver
un travail de croupier à Las Vegas. Votre passion
pour l'arnaque à grande échelle vous a ensuite
guidé vers le paranormal, très en vogue aux USA
pendant la guerre de 14-18 en Europe. Vous êtes
devenu tour à tour médium, prêtre sataniste, gou-
rou d'une secte, sorcier invocateur, béké vaudou,
pour revenir finalement au rôle plus simple de
médium. Vous n'avez pas laissé pour autant tom-
ber votre passion pour le jeu et vous maniez tou-
jours aussi bien la boule de cristal que les cartes.

Les années qui suivirent furent beaucoup
moins fructueuses pour vous. Condamné
pour arnaque à l'héritage, vous avez fait 3 mois de
prison, puis avez du payer une amende très impor-
tante à une jeune veuve à laquelle vous aviez fait
croire que son mari allait ressusciter. Vous avez
ensuite pensé que l'ambiance aux USA devenait
un peu lourde pour vous et êtes revenu en
Angleterre qui semble-t-il, n'attendait que vous.

Vous avez recommencé votre double métier
d'acteur du paranormal et de joueur profes-
sionnel, préférant tout de même sillonner les plus

hautes
sphères de la
société londonienne.

Tout a bien commencé et vous avez vite atteint un niveau de vie fort convenable.

Comme par le passé, vos gains ne suffisaient plus à financer votre train de vie princier et vous avez rapidement été criblé de dettes.

La délivrance est arrivée en novembre 1925 lorsque vous êtes tombé par hasard sur votre vieil ami d'université, le professeur Heuvelmans. Vous le flattez du mieux que vous pouvez en jurant dur comme fer que tout ce à quoi il croit est bien réel et ça marche comme sur des roulettes. Heuvelmans fait appel à son ami Jack Ripley pour qu'il vous prête de l'argent (6.000 Livres Sterling) mais c'est à Heuvelmans que vous signez une reconnaissance de dettes.

Lorsque vous apprenez qu'Heuvelmans a déménagé en Écosse pour débusquer le monstre, vous suivez votre "ami" dans l'espoir de lui subtiliser la reconnaissance de dettes. Vous parvenez à fouiller l'hôtel où il loge sans réussite et vous parvenez à la conclusion suivante : les documents que vous recherchez doivent être dans le bathyscaphe qu'il vient de mettre au point. Lorsqu'il vous propose de faire un petit tour de sous-marin pour le réveillon de fin d'année, vous ne mettez pas longtemps à accepter. Vous trouverez certainement le moyen de récupérer la lettre durant cette nuit qui promet d'être mouvementée.



VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était tout de même votre ami et, même si vous n'aviez aucune intention de lui rembourser l'argent qu'il vous a prêté, vous n'appréciez pas du tout sa mort. Vous ferez votre possible pour découvrir l'identité du meurtrier.

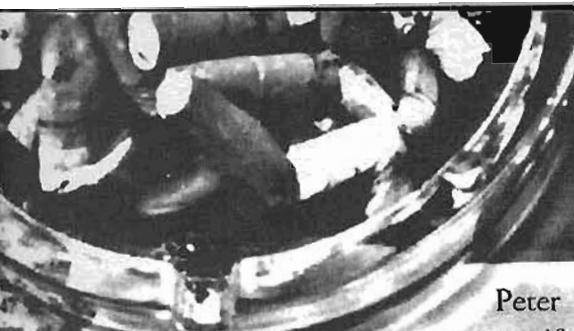
Anthon Blake était le bras droit du professeur et la pire chose qui pourrait vous arriver serait qu'il soit lui-même en possession de la lettre tant convoitée.

Jack Ripley est vraiment très riche et vous pensez pouvoir en faire une vache à lait fort convenable. Reste à savoir s'il s'intéresse aux phénomènes paranormaux. Si c'est le cas, il crachera certainement beaucoup d'argent quand vous lui aurez prouvé que vous possédez réellement des pouvoirs magiques.

Sam Smith est un être étrange, soit complètement hermétique à vos pouvoirs "magiques" soit très proche du paranormal. En tout cas assez pour savoir que vous êtes un des fumistes les plus prodigieux que la terre ait jamais porté.

Paul Stuart a conçu le sous-marin et il en connaît donc tous les recoins. Il peut vous être utile si vous ne parvenez pas à trouver rapidement la lettre de créance.

Sean Bolander est lui aussi très branché par le paranormal et, bien que vous n'ayez jamais croisé sa route, il se peut très bien qu'il ait eu vent des arnaques auxquelles vous vous êtes livré ou des scandales dans lesquels vous avez trempé. Gardez un oeil sur lui, car c'est le genre même de maître chanteur qui apparaît au moment où l'on s'intéresse le moins à lui.



Peter Kurten est un sportif, donc quel- qu'un de pas bien dangereux. Il est peut-être même assez idiot pour avaler vos sor- nettes ou faire un petit poker entre amis. Et puis, un sportif qui rentre à son hôtel à 3 heures du matin ...(CF infra).

Lord MacMulan est très riche mais semble assez distant. Peut-être se laissera-t-il tenter par un petit poker.

Vous n'avez aucun renseignement sur Pat Darver.

POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Certainement une créature inconnue. La captu- rer ou la tuer vous permettrait de vous faire un bon paquet de pognon mais l'ambiance n'est pas à sa capture.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédente à répéter vos tours de cartes et à faire des réussites dans la petite chambre d'un hôtel qui longe le bord du lac. Vers trois heures du matin, vous avez eu la curieuse impression qu'il se passait quelque chose dehors et quand vous vous êtes rendu à la fenêtre vous avez vu un individu entrer dans l'hô- tel. Le matin même vous l'avez revu puisque vous avez pris le petit déjeuner non loin de lui : c'est Peter Kurten, le célèbre nageur allemand.

UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Retrouver la reconnaissance de dettes que vous avait fait signer le professeur lorsqu'il vous a prêté de l'argent.
- Découvrir le meurtrier d'Heuvelmans.



Edmonde Saint-Gilles



PHRASES TYPIQUES

- Assez parlé de spiritisme. Un petit poker ?
- Les forces telluriques sont puissantes ce soir, il va se passer quelque chose.
- Nous avons dérangé des puissances mystiques qui nous dépassent.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

• BIBLIOTHÈQUE

Coût : 1 Point Action

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la nature en un laps de temps très court.

• CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Un gourou, aussi fumiste que vous, très branché par le paranormal : Raymond Ghana.



• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 4 Points Actions.

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scafandre mais cela vous coûte très cher, pour la simple raison que vous n'avez aucun entraînement dans ce genre de pratique.

• FAIRE LES POCHEs

Coût : 2 Points Action

Ce n'est pas votre spécialité, mais les tours de cartes et la triche vous ont donné une adresse certaine aux exercices manuels qui exigent rapidité et discrétion. Si vous désirez faire les poches d'un autre personnage, prévenez l'Organisateur qui vous remettra un petit papier noté " Surprise ". Si vous parvenez à glisser ce papier dans l'une des poches de votre victime dans les 20mn c'est que l'action est réussie.

VOS ACCESSOIRES

Vous devez vous concocter un déguisement très original et extravagant, tout en restant dans le style des années 20 (look égyptien de préférence, avec quelques petits détails supplémentaires d'autres pays). Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec les objets suivants :

Du matériel de divination au choix (bougies noires, boule de cristal, pendule ou tarot). Au pire, un livre de poche sur l'astrologie sera parfait.

Un jeu de 52 cartes (deux ou trois seraient mieux) et des jetons de poker.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFFE
ché à terme a
reculé de 13,
132,6 millions
l'activité



Sam Smith

Timide, Instinctif, Vengeur

VÉRITABLE IDENTITÉ

Pas de nom de baptême

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Félicitations, vous êtes l'assassin !

Au début, il n'y avait que la nature, les animaux et les plantes. Il y avait aussi vous : homme nu parmi les animaux. Vous ne savez pas vraiment depuis combien de temps vous viviez là, à des centaines de kilomètres du plus proche village humain. Vous n'en savez rien, mais votre vie n'était que bonheur, paix et vie au grand air.

Et puis les hommes sont arrivés. Plus précisément l'Homme : le professeur Heuvelmans. Il vous a pourchassé, a envoyé ses chiens à vos trousses. La poursuite a duré plusieurs jours et toutes vos connaissances de l'endroit ne vous ont pas permis de vous échapper. A défaut de "big-foot", Heuvelmans avait trouvé un enfant sauvage

et vous aviez écopé d'une peine de prison à perpétuité.

Vous êtes arrivé en Angleterre, le pays gris et froid que vous n'allez plus jamais quitter. Nous sommes en 1910 et, à partir de ce moment, tout ne sera plus que cauchemar. Exhibé comme un monstre dans tous les instituts scientifiques du Royaume Uni, vous n'êtes que le faire-valoir du professeur. Ce dernier se comporte avec vous de façon relativement sympathique, faisant tout pour vous faire retrouver (ou trouver...) votre nature d'homme civilisé. Vous faites d'ailleurs des progrès rapides et, au bout de quelques mois vous utilisez des outils et marchez debout.

Lorsque, deux ans plus tard vous parvenez à parler, Heuvelmans s'aperçoit que vous n'êtes plus qu'un simple petit garçon, et plus du tout le monstre qu'il se plaisait à exhiber. Il s'est petit à petit désintéressé de vous, pour finir par vous abandonner dans un orphelinat. Vous y passerez les dix années suivantes de votre vie à apprendre, connaître le monde des humains, regretter celui des animaux et ruminer votre vengeance.

En 1922, vous parvenez à obtenir le droit de sortir de l'orphelinat pour vivre tout seul. Vous trouvez du travail dans un garage et vous parvenez rapidement à gagner assez d'argent pour louer un petit chez vous. En fait, vous faites un être humain très convenable, particulièrement

intuitif et très intelligent. Mais vous ne parvenez cependant pas à oublier vos forêts natales et surtout celui qui vous en a arraché.

Lorsque vous apprenez qu'un original prévoit de construire un submersible pour débarrasser le monde du Loch-Ness, votre sang ne fait qu'un tour : Heuvelmans va faire une nouvelle victime ! Vous revendez votre appartement et les rares biens que vous possédez afin de partir pour l'Écosse. Vous réussissez facilement à vous faire engager par Stuart, premièrement parce que vous êtes doué et deuxièmement parce que vous ne demandez qu'un faible salaire.

Le premier jour où Heuvelmans vous voit et discute avec vous, votre sang se glace à l'idée qu'il puisse vous reconnaître. Mais il n'en est rien et il vous considère simplement comme le plus idiot des ouvriers. Cette rencontre vous permet d'envisager sa mort sans trop d'arrière-pensées.

La façon dont le professeur doit mourir est bien simple : lorsqu'il est en scaphandre, il vous suffit de fermer l'arrivée d'air pour qu'il passe de vie à trépas. Ce que vous ne comprenez pas, c'est qu'au moment même de votre sabotage, sa tête a explosé. Il y aurait un deuxième criminel que ça ne vous étonnerait pas...

Il ne vous reste qu'un cadeau de votre origine sauvage : des dents qui poussent de façon anormale ce qui vous oblige à mâcher un morceau de bois, toutes les nuits, lorsque personne ne vous entend.

VOUS RECONNAISSEZ

Heuvelmans (le mort) était votre "père spirituel". Vous le haïssez et n'avez pas grand chose à dire de lui.

Anthon Blake était l'âme damnée du professeur. Vous vous méfiez de lui au plus haut point et vous ne lui faites aucune confiance. Si vous aviez pu trouver un moyen de le faire, vous l'auriez tué en même temps que le professeur.

Sean Bolander est un journaliste, donc un fouineur dont il faut se méfier. Peut-être se souvient-il même de l'histoire de l'enfant sauvage. S'il est plus physionomiste qu'Heuvelmans, vous êtes perdu.

Peter Kurten semble n'avoir aucun intérêt à vous mettre des bâtons dans les roues. Vous n'arrivez pas bien à situer sa personnalité. Méfiance donc...

Jack Ripley est un être humain uniquement intéressé par l'argent et il ne devrait donc pas trop vous gêner. Il peut par contre peut-être vous prêter ou vous donner la somme d'argent nécessaire pour retourner dans votre pays.

Paul Stuart est devenu, au fil des semaines, un vrai allié dans le monde des humains. Il ne vous a jamais considéré avec mépris et est réellement passionné par son travail. C'est le seul être humain que vous regretterez.

Vous n'avez aucun renseignement au sujet de Lord MacMulan, Edgar Saint-Gilles ou Pat Darver.



POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

...Certainement une créature qui mérite
autant de vivre que n'importe quel être
humain, et même certainement plus. Le monde
de la nature dont vous faites partie est aussi le
monde de Nessie.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé la soirée précédant le réveillon à
réfléchir à ce que vous alliez faire le lendemain.
Vous avez fait des rêves de courses effrénées dans
la neige, de jeux avec les loups et les ours et des
cauchemars où, à chaque fois, Heuvelmans venait
vous tirer de votre paradis pour les besoins de la
science. Au matin, vous avez décidé de le tuer.



UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Parvenir à éloigner les soupçons de vous tout en faisant accuser celui qui a arraché la tête du professeur (le monstre ou un être humain...).
- Dissimuler votre passé d' " enfant sauvage "
- Trouver de l'argent pour acheter un billet de bateau afin de retourner dans votre forêt canadienne natale. Vous ne voulez plus avoir à faire aux humains et à leurs perversions.

PHRASES TYPIQUES

- Le professeur ? Vous savez, je le connaissais très peu.
- Mes parents ? Je ne les ai jamais connus.
- Non merci pas d'alcool. Je préfère un verre d'eau.

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 3 Points Action

Vous pouvez sortir du sous-marin avec un scaphandre sans que cela ne vous coûte trop cher, pour la simple raison que vous connaissez relativement bien ce genre de pratique.

• RÉPARER LE SAS INTERMÉDIAIRE

Coût : 4 Points Action (mais voir aussi ci-dessous)

Vous possédez l'équipement et le matériel nécessaire pour réparer le sas de sécurité du bathyscaphe. Il est primordial que cela soit fait avant la fin de la soirée afin que les joueurs puissent retrouver le grand air mais c'est surtout primordial pour que les pièces se trouvant derrière le sas puissent être visitées. Un autre joueur pourra vous aider en payant 2PA (la réparation ne vous coûtera donc que 2PA).

• UTILISER VOTRE POUVOIR DE SIXIÈME SENS

Coût : 2 Points Action

Vous possédez un pouvoir étrange, qui vous vient certainement de votre origine sauvage.

Vous pouvez, en vous concentrant quelques minutes sur un individu présent (vivant uniquement), avoir accès à quelques indices ayant trait à sa vraie nature.

VOS ACCESSOIRES

Un costume d'ouvrier très simple (une bête salopette fera parfaitement l'affaire). Ce rôle est certainement l'un des plus simples question look. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec le ou les objets suivants.

Une caisse à outils pleine de gros outils bien lourds (si elle est vide, on fera avec).

Des taches de cambouis sur toute la figure (du bouchon brûlé fera l'affaire faute de cambouis).



Une photo de vous peu après que le Pr. Heuvelmans vous ait ramené en Europe.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LITRE
ché à terme a
reculé de 13,7
132,6 millions
l'activité



Paul(a) Stuart

Torturé, Monomaniacque, Hyperactif

VÉRITABLE IDENTITÉ

Paul Stuart

VOTRE VIE, VOTRE OEUVRE

Vous êtes né en 1875 dans une banlieue de Manchester et vous fêtez cette année vos 50 ans. Votre vie a été relativement studieuse puisque vous avez brillamment suivi des études de construction maritime jusqu'à l'âge de 25 ans.

Vous êtes toujours célibataire ou, pour être plus précis, vous êtes marié avec votre travail, préférant souvent la chaleur de votre atelier à l'ambiance douillette de votre appartement. Vous avez construit des bateaux jusqu'en 1920 pour ensuite vous intéresser de près à tout ce qui touche les submersibles. Vous avez commencé par construire des tenues de plongée (scaphandres) puis avez conçu le plan d'un submersible de petite taille, prévu pour l'exploration des fonds marins. Une sorte de brouillon de celui qui vous transporte ce soir.

En 1922, vous terminez les plans de plusieurs types de sous-marins dont certains sont même achetés par les autorités anglaises. Cela vous permet de constituer un petit pécule même si cela ne flatte guère votre ego. Votre véritable but est de concevoir, construire et faire naviguer un de ces navires.

En 1923, votre premier prototype coule avec à son bord dix marins expérimentés dont trois étaient de vrais amis. Vous ne vous pardonnez encore pas aujourd'hui la négligence qui a causé leur perte. Cela provoque même quelquefois des cauchemars qui vous font vous réveiller en pleine nuit, complètement en sueur.

En septembre 1925, le professeur Heuvelmans vous contacte pour construire un bathyscaphe capable de pousser le monstre du Loch-Ness dans ses derniers retranchements. Vous commencez par refuser, prétextant que vos inventions ne sont pas faites pour transporter des excentriques en mal de sensations fortes. Heuvelmans vous quitte, enragé, en claquant la porte.

Il revient quelques jours plus tard et vous parle, à mots couverts, du premier accident de sous-marin et vous signale même qu'il existe un rapport officiel prouvant que la mort des marins est uniquement due à une erreur du constructeur. Mais Heuvelmans promet qu'il gardera ce document

caché et que cette nouvelle proposition de travail pourra effacer totalement ce terrible cauchemar (et ce non moins terrible échec personnel). Plus touché par cette deuxième raison que par la tentative de chantage, vous vous mettez au travail dès la fin du mois.

Mi-décembre le submersible est terminé et vous effectuez les premiers essais vous même (et avec l'aide d'un ouvrier talentueux : Sam Smith). A vous deux, vous parvenez à explorer quelques centaines de mètres carrés du lac et retournez ensuite au port pour annoncer la bonne nouvelle au professeur : la date du 31 Décembre est envisageable et le réveillon se passera bien sous les eaux du lac.

VOUS RECONNAISSEZ

Pour vous, Heuvelmans (le mort) est une sorte de paradoxe bien étrange. D'une part vous le détestez parce qu'il vous a fait chanter, mais d'autre part vous le remerciez de vous avoir donné une deuxième chance et de vous avoir permis de surmonter vos craintes et vos doutes pour construire un nouveau submersible.

Anthon Blake était le bras droit du professeur. Il vous semblerait étonnant qu'il sache où se trouve le document que vous recherchez.



SAMF
SATURDAY
SABATO

bebe
FUR

Dej
43

14



POUR VOUS LE MONSTRE C'EST ...

Sam Smith est votre ouvrier depuis le début des travaux. C'est un petit jeune qui se crève à l'ouvrage et qui peut travailler des heures sans se reposer. C'est un allié de choix et même pratiquement un ami. Le seul que vous ayez d'ailleurs, même si vous n'avez encore pas encore osé le lui dire.

Peter Kurten est un grand dégingandé certainement aussi idiot que musclé. Vous le méprisez surtout parce qu'il est Allemand et que vous n'aimez pas cette nation.

Jack Ripley n'est pas un homme de confiance, même s'il a financé toute l'expédition et qu'il est certainement encore près à payer bien plus. Pour vous, c'est donc un mal nécessaire.

Lord MacMulan n'a pas réellement pris contact avec vous, mais vous pressentez qu'il n'apprécie pas outre mesure de se déplacer sous les eaux. Certainement parce qu'il est légèrement claustrophobe. Plus sûrement parce qu'il pense que le secret du Loch (une grosse arnaque) doit rester bien cachée au fond de ses eaux troubles.

Edgar Saint-Gilles est un parasite comme il en existe tant dans les milieux bourgeois. Ce n'est pas un individu que vous voudriez fréquenter.

Sean Bolander est un journaliste, ami d'Heuvelmans. C'est peut-être lui qui a découvert votre problème avec le premier submersible. Il ne vous reste plus qu'à trouver une manière discrète de le questionner à ce sujet.

Vous n'avez aucun contact avec Pat Darver.

Sûrement quelque chose, mais vous vous en foutez complètement, préférant consacrer votre vie aux inventions et à la mécanique. Que le professeur y croit, grand bien lui fasse, mais ce n'est pas demain la veille que vous quitterez vos ateliers pour parcourir le monde à la recherche d'animaux inconnus.

JUSTE AVANT LA SOIRÉE

Vous avez passé les deux jours précédant le départ à vérifier les moindres coins et recoins du navire afin de détecter une éventuelle panne ou un très improbable attentat. Vous avez aussi pensé à utiliser cette soirée de réveillon pour dérober à Heuvelmans les documents vous concernant et qui pourraient tomber entre de mauvaises mains.

Une petite chose vous chagrine. Vous avez trouvé, ce matin, les scaphandres rangées d'une façon différente de la veille. Il se peut donc que quelqu'un les ait utilisées durant la nuit. Cela vous semble d'autant plus bizarre qu'ils n'étaient pas mouillés (ils mettent normalement une bonne journée pour sécher).



UNE BONNE SOIRÉE EN PERSPECTIVE

Vos principaux buts lors de la soirée sont :

- Trouver qui est l'assassin d'Heuvelmans afin qu'il puisse être jugé par les autorités compétentes.
- Récupérer les documents qui vous incriminent et avec lesquels Heuvelmans vous faisait "chanter".

PHRASES TYPIQUES

- Avec ce bathyscaphe, je peux vous emmener faire le tour de la Terre.
- Il y a autant de boulons sur ce navire que sur la Tour Eiffel.
- Les machines sont plus fidèles que les hommes. Enfin, normalement...

VOUS SAVEZ EN FAIRE DES CHOSES !

A part les actions dites "normales" décrites dans le dossier joueur, vous disposez des actions spéciales suivantes.

• CONTACTS TÉLÉPHONIQUES

Un constructeur de sous-marin : Philip Henry.

Un expert en armement de marine : James Steward.

• SORTIR DU BATHYSCAPHE

Coût : 3 Points Action

Vous pouvez sortir du vaisseau avec un scaphandre sans que cela ne vous coûte trop cher, pour la simple raison que vous êtes assez familier de ce genre d'exercice.

• TROUVER UN OBJET CACHÉ

Coût : 1 Point Action

C'est une action commune à tous les joueurs et un bon moyen pour récolter de nombreux indices. Grâce à vos connaissances du bathyscaphe, toutes les pièces à fouiller vous coûteront 1 PA, alors que certaines coûtent 2 PA aux autres personnages moins habitués que vous à la configuration très spéciale des lieux.

• BIBLIOTHÈQUE

Coût : 1 Point Action

Cette compétence permet de parcourir très rapidement un ouvrage afin d'en saisir la substance en un laps de temps très court.

VOS ACCESSOIRES

Votre déguisement doit être à la fois élégant et relativement fonctionnel. Une casquette serait de bon ton. Vous devez obligatoirement vous présenter à la soirée avec le ou les objets suivants.

Un carton à dessin plein de plans divers et de documentations en tous genres.

Un mètre de menuisier en bois et un niveau à bulle.

L'année 1995 a été marquée
L'absence de l'accrédit sur les
dérivés. Alors que le 1.1994
ché à terme :
recul de 13.
132,6 millions
l'activité



Première série d'indices

Pour Sam Smith

Vous venez de couper l'arrivée d'air lorsque l'onde de choc a frappé le navire. Vous êtes sorti en catastrophe de la salle du sas, pour ensuite y revenir lorsque Stuart a remonté le corps du professeur.

Mis à part cela vous avez entendu, la nuit dernière, Stuart faire un cauchemar et hurler qu'il était un assassin. Il criait à tue-tête : "Je les ai tués, je les ai tués".



Pour Lord MacMulan

Vous admiriez les eaux troubles du lac en espérant que ce satané sous-marin ne découvre rien du monstre qui habite ses eaux. Vous avez été tiré de vos songes par l'onde de choc et par le bruit de cloche qui a suivi.

Mis à part cela vous vous sentez légèrement mal à l'aise depuis le départ... Peut-être une simple claustrophobie.



Pour Peter Kurten

La bombe a explosé au moment où vous avez appuyé sur le détonateur à distance. Vous avez ensuite attendu que la cloche d'alerte sonne pour vous rendre prestement au grand salon comme si de rien n'était, non sans avoir préalablement saboté le sas intermédiaire afin que la panique soit complète.

Mis à part cela, en explorant les berges du Loch, vous avez aperçu des hommes en train de roder autour des bateaux de pêche. Vous les soupçonnez d'être des saboteurs indépendantistes. La silhouette de MacMulan vous laisse supposer qu'il pourrait être l'un d'entre eux.



Pour Jack Ripley

Quand le bathyscaphe a été touché par l'onde de choc vous étiez en train de siroter tranquillement le cognac de feu Heuvelmans.

Mis à part cela vous vous demandez ce que pouvait faire Bolander que vous avez aperçu rodant en pleine nuit au bord du Loch.



Pour Edgar Saint-Gilles

Vous tentiez de forcer la porte du bureau de Heuvelmans lorsque l'onde de choc et le bruit de la cloche d'alerte ont semé la panique dans le navire. Vous avez juste eu le temps de retourner à votre cabine en catastrophe avant de rejoindre les autres au salon. Mis à part cela vous trouvez que Stuart a l'air anormalement nerveux.



Pour Paul Stuart

Lorsque l'onde de choc a frappé le navire vous étiez dans le bureau d'Heuvelmans. Quelques secondes avant, vous avez vu la poignée de la porte se tourner et la porte s'entrouvrir. Le bruit de la cloche d'alerte et un début de cavalcade ont couvert votre sortie. Vous n'avez vu personne entre le bureau et le sas de sortie (où vous avez hissé le corps du professeur). Vous vous êtes ensuite rendu dans le grand salon.

Mis à part cela vous êtes persuadé, après avoir enquêté un peu auprès de vos amis locaux, que le mécène de cette expédition, Jack Ripley compte tuer le monstre afin de l'empailler et de créer un parc d'attraction sur les berges du lac.



Pour Sean Bolander

Au moment où l'onde de choc a frappé le sous-marin vous étiez justement en train de penser que le poison allait bientôt faire effet. Vous vous rendez directement (en fait, au moment où la cloche sonne) dans le grand salon et vous voyez Sam Smith qui, paniqué, sort de la salle du sas en courant... Mis à part cela vous avez lu un article dans un hebdomadaire scientifique qui parlait d'une découverte critique en matière d'armement sous-marin. Stuart y était décrit comme le constructeur d'un tout nouveau type de torpille.



Pour Pat Darver

Avant que l'onde de choc ne vienne frapper le navire, vous aviez la ferme intention de fouiller le bureau d'Heuvelmans. Arrivé dans le couloir, vous avez vu Edgar Saint-Gilles en train de bricoler la porte dudit bureau. Vous avez rejoint le salon sans qu'Edgar ne vous voit.

Mis à part cela vous vous souvenez que votre père (Heuvelmans) a élevé un enfant sauvage il y a quelques années et que cela avait rendu votre mère folle de jalousie.



année 1995 a été marquée
baisse de l'activité sur les
dérivés. Alors que le LIFU
ché à terme a
recul de 13,
132,6 millions
l'activité

Objets Cachés à découvrir

1 ou 2 PA selon les pièces

Souvenez-vous que les indices concernant un lieu doivent être donnés un par un dans l'ordre indiqué. Personne ne doit obtenir deux renseignements au cours de la même action.



POUR L'ORGANISATEUR UNI-
QUEMENT

SALLE DES MACHINES

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

L'indice est une déduction que peut faire n'importe quel personnage en étudiant un peu la salle des machines. Lisez l'indice au joueur sans lui donner.



SALLE DES MACHINES



POUR L'ORGANISATEUR UNI-
QUEMENT

SALLE DES SCAPHANDRES

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Ces deux indices correspondent à une inspection des scaphandres. Lisez-les au joueur sans les lui donner.

Le bathyscaphe suit une sorte de programmation qui lui fait faire un tour partiel du lac en une soirée. Il sera revenu à son point de départ aux alentours de minuit. Le trajet qu'il va suivre est certainement indiqué en salle de navigation.



SALLE DES SCAPHANDRES 1

La tenue d'Heuvelmans est couverte de sang et le casque est complètement arraché du reste de la tenue. La déchirure n'est pas nette.



SALLE DES SCAPHANDRES 2

Vous notez que trois tenues ont des noms gravés sur le bord du casque : Smith, Stuart et Heuvelmans.



POUR L'ORGANISATEUR UNI-
QUEMENT

SAS DONNANT SUR L'EXTÉ-
RIEUR

1 Point Action pour Trouver un Objet
Caché dans cette pièce

Les indices 1 et 3 sont des déductions que
peuvent faire les personnages. Lisez-les
mais ne leur donnez pas.

L'Indice 2 est la casquette de Sam Smith.
Stuart la reconnaît immédiatement. Les
autres personnages peuvent l'apprendre en
interrogeant Anthon Blake. Cet Indice ne
peut être donné qu'une fois. Si vous pou-
vez donner une vraie casquette, c'est tant
mieux.



SAS 3

En étudiant la pompe qui fournit l'air
aux scaphandriers en sortie, vous
comprenez que Heuvelmans n'a pas reçu
tout l'Oxygène qu'il aurait du.



SAS 1

La porte de sortie semble être légère-
ment faussé. Une telle panne ne peut
être due qu'à une explosion venant de l'ex-
térieur.



SAS 2

Vous trouvez une casquette d'ouvrier.



SAS 3

En étudiant la pompe qui fournit l'air
aux scaphandriers en sortie, vous
comprenez que Heuvelmans n'a pas reçu
tout l'Oxygène qu'il aurait du.



POUR L'ORGANISATEUR UNI-
QUEMENT

SALON D'OBSERVATION

1 Point Action pour Trouver un Objet
Caché dans cette pièce

Cet indice correspond à une inspection
de la pièce. Lisez-le au joueur sans le lui
donner.

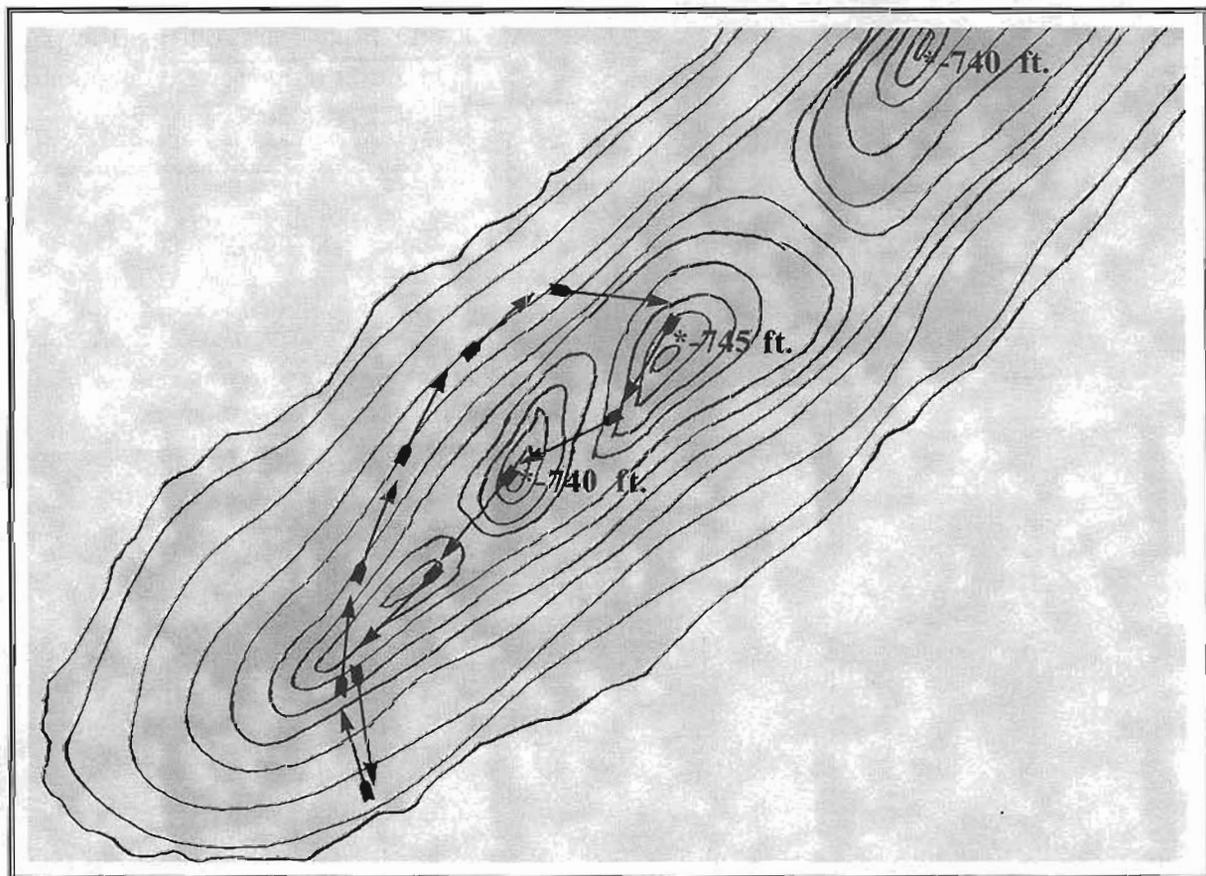


POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

SALLE DE NAVIGATION

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

L'indice est une carte des fonds marins avec le tracé du trajet que doit suivre le bathyscaphe durant la nuit. En comparant cette carte avec celle qui est dans la cabine de Bolander on peut se rendre compte que les trois croix rouges correspondent aux endroits les plus profonds du lac et que le bathyscaphe sera dans leurs parages entre 21h30 et 21h45 ainsi qu'entre 23h30 et 23h45. Cela indique les moments où les structures ctulhuiennes vont être visibles de la salle d'observation. La troisième croix n'est pas sur le trajet de ce soir.



SALLE DE NAVIGATION

Vous trouvez une carte décrivant avec précision les fonds-marins du lac.



POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

LABORATOIRE

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Le corps du professeur se trouve dans cette pièce, mais ce n'est pas un indice à découvrir (pour l'inspection du corps cf Le corps du Pr Heuvelmans). Toutefois, il y a un indice à trouver, c'est le manuscrit du Pr Heuvelmans. Seul un joueur ayant la compétence Bibliothèque peut analyser le contenu du manuscrit après avoir parcouru l'ouvrage pendant une dizaine de minutes (cf Les Livres trouvés).



LABORATOIRE

Au milieu d'une pile de papiers couverts de notes incompréhensibles, vous découvrez un manuscrit intitulé " Nessie et Moi. Une étude historique et zoologique de la créature du Loch Ness par le Pr. Heuvelmans ".



POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

CUISINE

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Il s'agit du verre ayant contenu le poison ingéré par le Pr. Heuvelmans. Aucune analyse chimique n'est possible à bord du bathyscaphe. Par contre si un personnage trouve la fiole qui a contenu le poison (dans la cabine de Bolander), il fera le rapprochement entre les deux produits. Vous pouvez mettre un peu de poudre (aspirine ou farine) dans le fond de la fiole.

Trois verres sont placés sur l'évier. Les trois ont contenu du whisky mais l'un des trois porte les traces d'une sorte de poudre qui s'est déposé sur le bord.



CUISINE



POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

CABINE DU PROFESSEUR HEUVELMANS

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Les indices 1 et 3 sont des reconnaissances de dettes, dont l'une est celle que Saint-Gilles cherche à récupérer.

L'indice 2 est une vieille lettre rédigée par Heuvelmans qui souhaitait adopter l'enfant sauvage (Smith). Si Smith (qui a tué Heuvelmans par rancœur) trouve cette lettre, il perdra 1 Point de SAN et devra avoir l'air " secoué " pendant quelques minutes.

L'indice 4 ne peut être récupéré qu'à partir de 23h00. Blake/Heuvelmans est en train de faire disparaître tous les travaux de sa vie. Il compte certainement mourir une deuxième fois, cette fois-ci définitivement. Lisez l'indice au personnage sans le lui donner.



CABINE DU PROFESSEUR
HEUVELMANS 1

Dans un tiroir, vous trouvez une lettre.

Institut Royal des Sciences

Je soussigné Pr. Heuvelmans, reconnait avoir emprunté ce jour, 12 Novembre 1925, la somme de 6,000 livres à monsieur Jack Ripley, en sus de la somme déjà versée dans le cadre de l'expédition visant à débusquer la créature inconnue qu'abrite le Loch-Ness.

Pr. Heuvelmans,

Institut Royal des Sciences

Messieurs

Déçu de ne pas avoir reçu de réponse de votre part, je soussigné, Pr. Heuvelmans, déclare demander de devenir le tuteur légal d'un jeune enfant dit "sauvage" trouvé par moi au cours d'une expédition au Canada. Je pense être à même de lui donner toute l'affection et surtout toute l'éducation qui le ramèneront dans le giron de la civilisation. Le confier à un orphelinat serait une grave erreur pédagogique envers un être essentiellement différent des autres enfants de son âge. Ne soyez pas complice, par indifférence ou par négligence, du malheur d'un jeune être humain qui ne demande qu'à vivre parmi les siens.

Pr. Heuvelmans,



CABINE DU PROFESSEUR
HEUVELMANS 1

Dans une malle, vous trouvez une lettre.



CABINE DU PROFESSEUR
HEUVELMANS 3

Sous le lit du professeur, vous trouvez une reconnaissance de dettes.

Je soussigné monsieur Saint-Gilles, reconnaît avoir emprunté ce jour, 14 Novembre 1925, la somme de 6,000 livres à monsieur Heuvelmans. Cette somme lui sera rendue au plus tard le 3 Janvier 1926.

Saint-Gilles



CABINE DU PROFESSEUR
HEUVELMANS 4

Une photo du professeur, dans une forêt tempérée, accompagné par un groupe de chasseurs, des chiens et un enfant sauvage d'une dizaine d'années. Le gosse est attaché dans une cage comme un animal.

Tous les papiers appartenant à Heuvelmans sont entassés dans cette pièce. Ils sont tous trempés d'essence et déchirés pour la plupart. Blake/Heuvelmans est en train de faire disparaître tous les travaux de sa vie. Il compte certainement mourir une deuxième fois, cette fois-ci définitivement.



POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

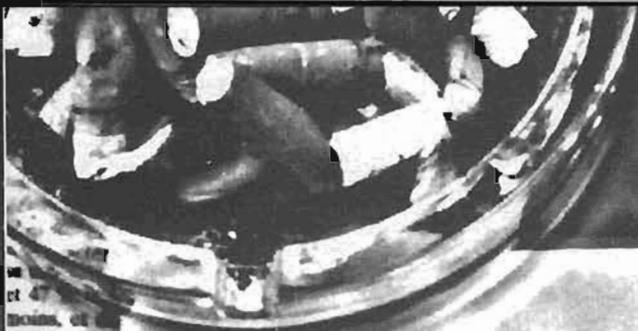
BUREAU DU PROFESSEUR HEUVELMANS

2 Points Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Les Indices 1 et 2 sont des photos concernant l' "enfant sauvage". L'indice n°3 est le rapport d'expertise d'un cabinet d'assurances qui établit la responsabilité de Stuart dans un accident ayant coûté la vie à dix marins.



BUREAU DU PROFESSEUR
HEUVELMANS 1



BUREAU DU PROFESSEUR
HEUVELMANS 2

Vous trouvez
une photo.



Watts, Watts & Watts
Assurances Générales
7 Dumbarton Road
Glasgow

Fait le 17/8/23

Monsieur

Il s'est avéré que l'accident qui a entraîné la mort des dix marins suscités (voir annexe A) a été causé par un défaut de fabrication dudit submersible. Monsieur Paul Stuart ayant été le seul concepteur de cet appareil, il semble évident que la faute lui incombe.

Annexe A : Barrow, Dunridge, Kalliwell, Thomson, Sweet, Lee, Harris, Jefferson, Wallace, Duke.



BUREAU DU
PROFESSEUR
HEUVELMANS 3

Le tiroir du bureau
d'Heuvelmans
contient une sorte de rap-
port d'expertise d'un cabi-
net d'assurance.



POUR L'ORGANISATEUR
UNIQUEMENT

CABINE DE BLAKE

1 Point Action pour Trouver un
Objet Caché dans cette pièce

Cet indice ne peut être récupéré
qu'à partir de 22h30. Il est écrit d'une
main tremblante sur un petit bloc.



CABINE DE BLAKE

Sur la table vous trouvez ceci

de lever son
Il me parle et je le vois
lorsque je ferme les yeux.
Il n'a pas de tête mais je
sais que c'est lui!
Il me parle mais je
ne peux lui répondre.
Je sais en parler à quelqu'un
mais je ne fais confiance à
personne.
Mon Dieu aide-moi





POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

CABINE DE BOLANDER

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Il y a de nombreux indices à récupérer dans cette pièce. Les deux premiers ont un rapport avec son appartenance au culte de Cthulhu. L'indice 1 doit être collé sur le livre amené par le joueur incarnant Bolander. Le livre ne peut être analysé que par un personnage ayant la compétence "Bibliothèque". La carte marquée en trois endroits peut être comparée à celle trouvée dans la cabine de pilotage. Le dernier indice est la fiole qui contenait le poison administré à Heuvelmans, donnez la fiole amenée par le joueur incarnant Bolander (disposez un peu de poudre - aspirine ou farine - dans le fond de la fiole).

*Pages Arrachées au
Livre d'Alhazred*



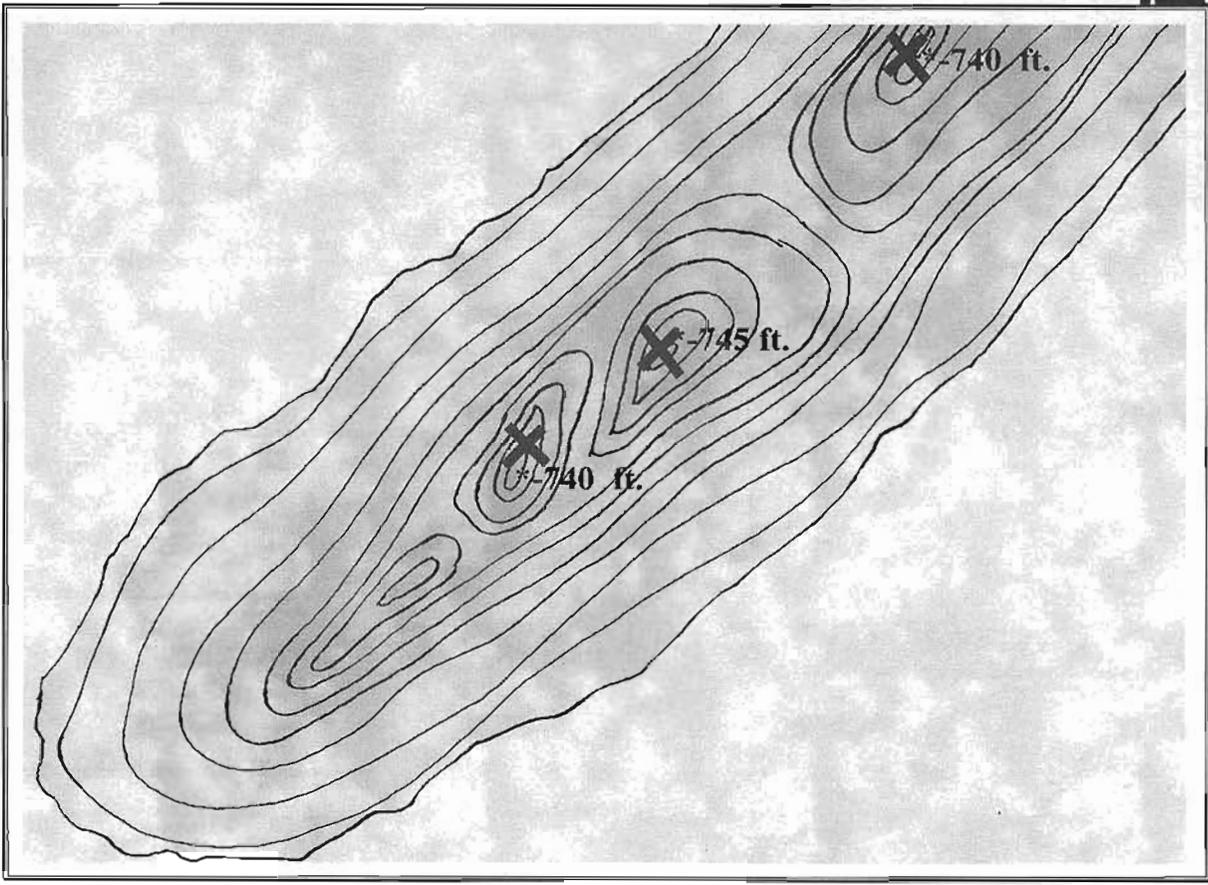
ED. MYSTIC ATON

Sous le matelas
de la cabine
vous trouvez un
livre à la couverture
bien étrange.



CABINE
BOLANDER 1

recal de 13,3 %, pour revenir à 132,6 millions de contrats échangés. L'activité sur le MATIF accuse un repli de 23,9 %, avec un total de 71,1 millions de lots traités en un an. Partiellement atteints, le contrat...



CABINE BOLANDER 2

Le placard de Bolander recèle un plan.



CABINE BOLANDER 3

Dans un placard, vous trouvez une curieuse fiole qui semble avoir contenu une sorte de poudre.

POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

CABINE DE KURTEN

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

L'Indice 1 est le détonateur qui a servi à Kurten pour faire sauter la tête d'Heuvelmans, vous devez alors donner à celui qui fouille le " détonateur à distance " qu'a amené le personnage incarnant Kurten.

Ripley peut établir que les munitions de l'indice 2 sont celles d'un Luger.

Le texte de l'indice 3 est : à mon fidèle chien de Guerre. Les initiales sont celles de Hitler.



CABINE KURTEN 1

Dans le placard de la cabine vous trouvez un appareil bien étrange.

meinem treuen kriegshunde

A#H



CABINE
KURTEN 2

Dans le placard, vous trouvez deux chargeurs pour un pistolet.



CABINE
KURTEN 3

La table de nuit contient un petit carnet d'adresse. Sur la page de garde on peut voir une dédicace.



POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

CABINE DE RIPLEY

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Les indices 2 et 3 sont les instructions codées de Ripley. Elles sont très simples à décoder, il suffit en effet de décaler chaque lettre d'une place pour en saisir le sens.

Le texte de l'indice 2 est : Cher agent,

Nous ne savons pas exactement en quoi cette histoire de chasse au Nessie peut nous apporter quelque chose mais il est sûr que cette affaire intéresse les services secrets des autres nations européennes.

Bonne chance et bonne chasse

Le texte de l'indice 3 est : Jack,

Prenez bien soin de vous, les espions étrangers n'ont pas l'habitude de faire dans le détail. S'il se cache quelque chose dans le Loch, c'est certainement à un pays étranger que nous le devons.

Bonne chance et bonne chasse



CABINE DE
RIPLEY 1

Dans le tiroir de la table de nuit vous trouvez plusieurs balles de revolver.

Difs bhfos,

opvt of tbwpot qbt fybdfnfou fo rvpj dfuuf ijtupjsf ef dibttf
bv ottjf qfvu opvt bqqsufu rvmrvf diptf nbjt jm ftu tvs rvf
dfuuf bggbjsf joufsfttf mft tfswjdf tdfsfut eft bvusft obu-
jpot fvspqffooft.

Cpoof dibodf fu cpoof dibttf.



CABINE DE
RIPLEY 2

Vous trouvez cet
étrange message



CABINE DE
RIPLEY 3

Vous trouvez cet
étrange message

Izbj,

Oqdm dy ahdm rmhm cd untr, kdr drohmr dsqzmfdr m nms k
gzahstcd cd ezhqd czmr kd cdszhk. R hk rd bzbqd ptdkptd bgnrd
czmr kd knbg, b drs bdqszhmdldms z tm ozxr dsqzmfdr ptd mnt
kd cdunmr.

Anmmd bgzmbd ds anmmd bgzrrdK.



CABINE DE
SMITH 1



CABINE DE
SMITH 2

Sur la table de nuit de la
scabine, une photo
assez ancienne du profes-
seur. Il est accompagné de
sa femme.

Dans le placard de la
cabine, on peut trou-
ver du matériel électrique.

Dans la table de nuit,
un bâton tellement
rongé qu'il en est devenu
très fin.



CABINE DE
SMITH 3



POUR
L'ORGANISATEUR
UNIQUEMENT

CABINE DE SMITH

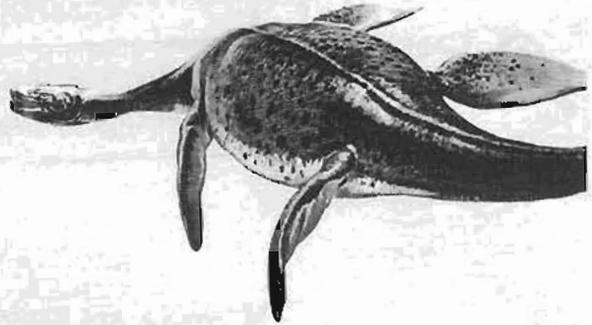
1 Point Action pour
Trouver un Objet Caché
dans cette pièce

L'indice 2 est une fausse
piste, il ne s'agit que de
simples réserves pour l'équi-
pement du sous-marin.

L'indice 3 est le bâton que
Smith est obligé de ronger à
cause de la croissance anor-
male de ses dents.

Amis de la nature, Amis de l'Écosse

Ne laissez pas la technologie et l'argent détruire notre patrimoine national. Le Loch et son " monstre " doivent rester vierges de toute occupation étrangère. Un jour viendra où nous devons nous lever pour combattre comme nos ancêtres se sont battus pour nous.



 POUR L'ORGANISATEUR
UNIQUEMENT
CABINE DE MACMULAN

1 Point Action pour Trouver un
Objet Caché dans cette pièce

 POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT
CABINE DE SAINT-GILLES

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché
dans cette pièce

L'indice 2 peut être analysé par un personnage
ayant la compétence " Bibliothèque "



CABINE SAINT-GILLES 1

Dans le tiroir de la table de nuit vous trouvez un jeu de 52 cartes qui semble avoir pas mal servi.



CABINE SAINT-GILLES 2

Dans le placard de la cabine on peut trouver un livre " Connaissances interdites et sombres sercets par le vénérable Cornélius Adrianus "

Mlle Lucy Connors Mardi 28 Mai 1905
124 Clapham Road
Londres

Ma tendre amie

Je passerai comme prévu Samedi en huit, dans la soirée. J'apprécierais que vous portiez l'ensemble de soie que je vous ai offert dernièrement.

Pr. Heuvelmans

Dans le tiroir de la table de nuit vous trouvez un billet qui a l'air assez ancien.



POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

CABINE DE SAINT-GILLES

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

Il s'agit d'un billet adressé par Heuvelmans à sa maîtresse Lucy Connors avant qu'il ne mette fin à leur relation.



CABINE DARVER



POUR L'ORGANISATEUR UNIQUEMENT

CABINE DE STUART

1 Point Action pour Trouver un Objet Caché dans cette pièce

C'est le plan du sous-marin construit par Stuart qui coûta la vie à dix marins.



CABINE STUART

Le placard de la cabine est rempli de nombreux papiers mais on peut voir, sur nager sur le dessus, un plan de bathyscaphe (pas celui où se trouve les joueurs) copieusement raturé et barré de rouge.

l'année 1995 a été marquée
L'absence de l'incendie sur les
dérivés. Alors que le 1.1994
ché à terme l
recul de 13.
1326 millions
l'activité

Le Cadavre d'Heuvelmans

INSPECTION DU CORPS DU PROFESSEUR HEUVELMANS

1 Point d'Action

Les indices qui suivent peuvent être obtenus plusieurs fois de suite. Contentez-vous donc de les lire sans donner physiquement l'indice au joueur. Il existe quatre indices différents, chacun correspondant à un moment de la Soirée Enquête. Regardez votre montre discrètement à chaque fois qu'un joueur inspecte le corps.

ENTRE 19 ET 20 HEURES

 Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

Le reste du corps est exempt de toute trace, blessure ou ecchymose.

ENTRE 20 HEURES ET 21 HEURES

 Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

Sur tout le reste du corps, sous la peau du mort, se trouvent de petites masses rondes et dures d'une taille équivalente à une pièce de 1 franc. Il est impossible de connaître la nature de ces objets étrangers sans autopsier le corps.

ENTRE 21 HEURES ET 23 HEURES

 Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

On peut voir distinctement, sous la peau, de petits vers ou de petites chenilles se déplacer sur tout le corps. De temps en temps, les créatures plongent vers l'intérieur du corps. Aucune créature n'apparaît par la plaie ouverte. Le corps prend une teinte ocre et la peau devient comme parcheminée.

Vous perdez 1 point de SAN.

ENTRE 23 HEURES ET MINUIT

 Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur.

Le corps est entièrement desséché et ne semble plus contenir aucun liquide vital. Le corps semble creusé de petites galeries, comme s'il avait été habité par une colonie de petites créatures fouisseuses. Même les os du professeur se réduisent en poussière si on déplace le corps.

Vous perdez 1 point de SAN.

AUTOPSIE DU CORPS DU PROFESSEUR HEUVELMANS

2 Points d'Action

Il existe quatre indices différents, chacun correspondant à un moment de la Soirée Enquête. Regardez votre montre discrètement à chaque fois que le médecin autopsie le corps.

ENTRE 19 ET 20 HEURES

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur. La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le reste du corps est légèrement ridé, mais pas plus qu'après avoir pris un bon bain, ce qui est tout à fait normal. Le corps est un peu trop rigide vu l'heure de la mort. Deux explications à cela : soit le professeur est mort avant, soit son corps se décompose plus rapidement que la normale. Une seconde autopsie, dans une heure ou deux par exemple, sera certainement nécessaire pour éclaircir ce point.

ENTRE 20 ET 21 HEURES

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur. La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le corps est très anormalement décomposé. Il commence même à sentir très mauvais. Pire encore, le corps est couvert de petites boules, sous la peau, de la taille d'une pièce de un franc. La boule est une sorte de "nid" et contient une vingtaine de larves d'aspect étrange. Les animaux sont des vers, cela ne fait aucun doute, mais ils ne semblent pas être marins.

Vous perdez 1 point de SAN.

ENTRE 21 ET 23 HEURES

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur. La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le corps est fripé et ne contient plus aucun fluide corporel. Il est traversé de façon incessante par de gros vers de la taille d'un ver de farine géant (Zoophobia Morio : 3 ou 4 centimètres). Le corps en contient, à vue de nez, au moins une centaine. L'extraction d'un de ces animaux est relativement simple même s'il meurt dès la sortie du corps. Il est impossible de tous les récupérer. La décomposition du corps et l'apparition des vers est tout à fait anormale.

Vous perdez 1 point de SAN.

ENTRE 23 HEURES ET MINUIT

Le corps du professeur est méconnaissable. Sa tête est en effet entièrement absente et le cou n'est plus qu'une bouillie infâme. A vrai dire, si vous ne l'aviez pas personnellement vu partir en scaphandre, vous n'auriez pas pu être certain que ce corps soit celui du professeur. La tête n'a pas été coupée du corps mais a été emportée par une explosion de faible puissance. Vous ne trouvez malheureusement aucune trace du type d'explosif utilisé (certainement à cause du temps passé dans l'eau).

Le corps du professeur est entièrement desséché et ne contient plus aucun fluide corporel. Même les os se réduisent en poussière lorsqu'on les touche. Le corps contient en outre plusieurs dizaines de vers. Ils sont tous morts et pratiquement aussi desséchés que le corps. La décomposition rapide du corps est totalement anormale et peut être due à l'effet d'un poison particulièrement toxique. La poussière créée par les os du corps ne doit en conséquence surtout pas être inhalé. Quant aux vers...

Vous perdez 1 point de SAN.

Indices pour la salle d'observation



LE SOUS-MARIN ALLEMAND

Sortant des eaux boueuses et rougeâtres du lac apparaît une énorme masse de métal qui a la forme d'un cigare géant. Le sous-marin, car c'en est un, semble échoué sur les hauts-fonds du Loch. Avant que les eaux obscures ne le dérobent à votre regard vous pouvez remarquer un bien curieux drapeau sur son avant : le drapeau de la kriegsmarine (la marine militaire allemande).



LE TEMPLE DÉDIÉ À CTHULHU

Le bathyscaphe hante le fond du lac, à quelques dizaines de mètres au-dessus d'un champ d'algues qui semble s'étendre sur plusieurs centaines de mètres. Soudain, surgissant de la boue rouge dans laquelle vous vous déplacez, un bâtiment cyclopéen marque le paysage de sa forme improbable. Ses tours, ses murs et ses fenêtres sont autant d'insultes au bon goût et la statue qui domine le tout est une véritable horreur, tellement ignoble d'ailleurs qu'il vous est difficile de la contempler plus de quelques secondes sans avoir un haut le coeur. Le bathyscaphe change de cap mais ne parvient pas à fuir assez vite cette vision d'horreur : la statue représente en fait un monstre aquatique humanoïde dont la tête est une sorte de poulpe obscène.

Vous perdez 3 points de SAN



1 Point Action

Cette grande pièce possède un immense hublot qui permet, de temps en temps, d'observer ce que contiennent les eaux boueuses du Loch-Ness. Le bathyscaphe se déplaçant, aucune vision ne sera possible plus de 15 minutes de suite, même s'il est possible de voir certaines scènes plus d'une fois dans la soirée (le sous-marin tourne en rond au fond du lac). Quand un personnage décide d'observer l'extérieur du navire, il vous suffit de regarder votre montre. Si l'heure correspond à une vision possible, faites lui lire le passage qui correspond à cet événement.

Heures

Entre 19h45 et 20h00
Entre 20h30 et 20h45
Entre 21h30 et 21h45
Entre 22h30 et 22h45
Entre 23h00 et 23h15
Entre 23h30 et 23h45

Événements

Monstre du Loch-Ness
Sous-marin allemand
Temple dédié à Cthulhu
Temple dédié à Cthulhu
Sous-marin allemand
Monstre du Loch-Ness

Si un personnage se trouve dans la salle d'observation alors qu'un autre est en train d'effectuer une sortie, signalez au joueur qu'il aperçoit une silhouette vêtue ou non d'un scaphandre sortir des flanc du bathyscaphe.



NESSIE

Les eaux boueuses du lac semblent s'agiter de quelques étonnants remous. Une masse de la taille de votre submersible passe non loin de lui et fait légèrement trembler le navire. La créature refait un passage et vous pouvez ainsi l'observer tout à loisir. C'est certainement un mammifère, probablement un cousin des otaries. Il est deux à trois fois plus grand qu'un morse et possède un cou que ne renierai pas une girafe. Il semble jouer pendant quelques secondes avec le navire puis disparaît dans l'obscurité du lac. L'animal décrit par Heuvelmans dans ses recherches est bien réel. Qu'une sorte de phoque dévore la tête d'un scaphandrier vous apparaît désormais impossible...

Vous perdez 1 point de SAN.



INDICES À RÉCUPÉRER LORS D'UNE SORTIE À L'EXTÉRIEUR

Voir les feuilles des personnages pour le coût en PA

Chaque fois qu'un personnage sort du sous-marin à l'aide d'un scaphandre, il suffit de lui faire tirer 1D6 et de consulter la table suivante. Toute autre sortie après la première entraîne obligatoirement un fiasco intégral (ou, au mieux, quelques poissons de très grande taille histoire de mettre un peu d'ambiance).

Note : même si c'est Bolander qui sort sans scaphandre, il est quand même relié au submersible par un câble de sécurité afin de pouvoir être remonté en cas d'urgence.

Si un personnage se trouve dans la salle d'observation alors qu'un autre est en train d'effectuer une sortie, signalez au joueur qu'il aperçoit une silhouette vêtue ou non d'un scaphandre sortir des flancs du bathyscaphe.



(1, 2) BANC DE POISSONS

Le personnage marche au fond de l'eau au milieu d'un immense banc de poissons. Tout d'un coup, comme s'ils venaient de sentir une présence étrange, tous les poissons filent à grande vitesse et sont absorbés par les eaux rouges du lac.



(3) PRÉSENCE AQUATIQUE

Une énorme forme longue d'au moins 10 mètres vous frole et vous renverse d'un coup de nageoire. Tout cela s'est passé si vite qu'il vous a été impossible de voir ce que c'était. Votre chute a apparemment déclenché un vent de panique dans le sous-marin et vous vous sentez remonté grâce au câble de sécurité.

Vous perdez 1 point de SAN.



(4) MONOLITHE DE PIERRE NOIRE

Vous tombez devant une grande colonne de pierre noire de deux mètres de haut. Elle est entièrement couverte d'algues et de mollusques divers mais vous parvenez à voir, avant de remonter, la silhouette d'un homme à tête de pieuvre à son sommet.

Vous perdez 1 point de SAN.



(5) HUMANOÏDE SOUS-MARIN

Votre sortie se fait sans encombres mais les eaux du lac sont encore plus sombres qu'ailleurs. Vous devez vous trouver très loin de la surface. Soudain, une forme humaine se profile à quelques mètres de vous. Vous pensez d'abord avoir affaire à un autre scaphandrier mais la créature se retourne et son visage torturé de chaînon manquant entre l'homme et le poisson vous glace d'effroi. La créature vous regarde de ses yeux blancs et vides avant de disparaître en nageant à grande vitesse.

Vous perdez 2 points de SAN.



(6) MASSE DE TRÈS GRANDE TAILLE

Alors que votre sortie est presque terminée vous apercevez à travers l'eau boueuse du lac une longue forme immobile. Cela ressemble à un sous-marin échoué. Vous tentez de vous en approcher mais le câble de sécurité vous retient, vous rappelant qu'il est temps de remonter.



UTILISATION DU POUVOIR DE SIXIÈME SENS

(Sam Smith : 2 PA)

Si Smith utilise son sixième sens, lisez-lui l'indice correspondant à la personne qu'il "sonde". Mis à part le cas d'Anthon Blake, qui à partir de 23 heures devient Heuvelmans, si Smith sonde plusieurs fois un personnage, il obtient le même résultat.



SUR ANTHON BLAKE (ENTRE 19 ET 23 HEURES)

Cette créature est fidèle mais triste. Elle vient de perdre un être cher. Elle fera tout pour que son maître repose en paix. Mère Nature ne souhaite pourtant pas lui venir en aide.



SUR ANTHON BLAKE (ENTRE 23 HEURES ET MINUIT)

L'esprit de cette créature ne recèle qu'un seul sentiment : la VENGEANCE. Pire encore, l'esprit resté ne correspond pas au corps qui l'accueille. Votre corps entier est parcouru de frissons. Veuillez agir de cette façon lorsque vous retournerez dans la pièce principale.

Vous perdez 1 point de SAN.



SUR SEAN BOLANDER

Cette créature est étrange et elle est alliée à une créature plus étrange encore. Prenez soin de vous tenir le plus éloignée possible de cette entité.



SUR PETER KURTEN

Cette créature défend son clan et sa tribu. Elle est fanatique et ne reculera devant rien pour aider ceux qu'elle aime et qui ont besoin d'elle.



SUR JACK RIPLEY

Cette créature possède, sous des apparences primitives et désinvoltes, un esprit fort et conquérant. Elle est ici pour défendre sa tribu et combattre ses ennemis.



SUR LORD MACMULAN

Cette créature défend son clan et sa tribu. Elle hait la plupart des autres créatures présentes ce soir. Elle est noble et poursuit un but plus noble encore. Ce pourrait être un allié de poids.



SUR EDGAR SAINT-GILLES

Cette créature est perverse et solitaire.



SUR PAT DARVER

Cette créature est un "sans clan". Elle erre de part le monde à la recherche de sa famille et de son identité. Elle est cependant perverse par un esprit de vengeance évident.



SUR PAUL STUART

Cette créature est entièrement perverse par la jalousie, elle est de plus véritablement possédée par la technologie et n'a plus aucun lien avec Mère Nature.



SENSIBILITÉ AUX PHÉNOMÈNES PARANORMAUX

(MacMulan : 2 PA)

Si MacMulan utilise son pouvoir à propos de l'un des éléments répertoriés ci-dessous, lisez-lui l'indice correspondant. Tout autre tentative avant 22h. est sans résultats et les points actions ont été dépensés pour rien.



LE VERRE trouvé dans la cuisine ou LA FIOLE trouvée dans la cabine de BOLANDER

Ces récipients ont contenu quelque chose d'ignoble quelque chose pour causer la mort de la façon la plus atroce qui soit.



LE LIVRE TROUVÉ dans la cabine de BOLANDER.

Ce livre contient de terribles secrets que l'humanité doit ignorer pour son propre bien.



LE CORPS DU PROFESSEUR

Cette homme a été victime d'une mort infâme. Son âme a quitté son corps pleine de colère et de haine.



BOLANDER

Cet être n'est pas normal, il abrite des choses inhumaines.



MONOLITHE, PROFOND OU CITÉ CTHULHUIENNE

Ces choses, ces êtres ne devraient pas exister. Ils sont une menace pour l'humanité.



N'IMPORTE QUELLE TENTATIVE À PARTIR DE 22 HEURES

Il y a une âme errante à bord du bathyscaphe, elle est animée par la soif de vengeance.



FAIRE LES POCHEs

2 Points Action

Voici les indices que certains personnages sont sensés porter sur eux. Seuls les personnages ayant la compétence "faire les poches" (Saint-Gilles, Ripley) y ont accès.

MacMulan : Il s'agit de l'agenda de MacMulan les "soirées pêches" sont les expéditions de sabotage.

Smith : c'est une photo de Smith, peu d'années après qu'il ait été ramené en Europe, cette photo est identique à celle qui peut être trouvée dans le bureau d'Heuvelmans.

Les armes : Elles peuvent être volées si c'est le cas demandez au joueur de vous remettre son arme, vous la donnerez ensuite discrètement au personnage pick-pocket. Expliquez au nouveau possesseur leurs conditions d'utilisation.



SMITH

Une photo



SUR BOLANDER

Le portefeuille de Bolander contient une photo le représentant devant une sorte de monolithe surmonté d'une tête de poule.



SUR MACMULAN

Un agenda avec, au moins deux soirs par semaine, une marque et deux mots : soirée pêche. La dernière date correspond au 29 Décembre.



SUR DARVER

Dans son portefeuille, une carte de médecin anglais au nom de Pat Connors.



SUR RIPLEY ET KURTEN

Une arme



STUART

Une photo ancienne où l'on peut voir une dizaine de marins prêts à partir sur le bord d'un quai, non loin d'un sous-marin. Vous n'y reconnaissez personne.

Hôpital Saint James Glasgow

*Docteur : Pat Connors
Service de Médecine générale*

Le doyen : R. Hubert



CONTACTER LE QG

(Jack Ripley : 1 Point Action.)

La communication est établie sur un résultat de 2 ou plus sur un dé 6.

Le QG des services secrets anglais ne répondra qu'à une seule demande d'information sur chacun des participants au voyage. Le joueur ne peut enquêter que sur un seul personnage à la fois. Il reçoit les informations ci-dessous au bout d'une demie-heure (prenez-le à part pour lui signaler que sa radio H.F. vibre pour indiquer un appel).

Les services secrets n'ont aucun renseignement concernant les personnages qui ne sont pas mentionnés ci-dessous.



SEAN BOLANDER

Aucune fiche signalétique.

A fait six mois de prison pour avoir profané une sépulture dans un cimetière de Boston (USA).

A fait un mois de prison pour avoir fait brûler une église à Los Angeles (USA).



LORD MACMULAN

Semble être affilié à un mouvement écologiste violent.

Semble être affilié à un parti politique pronant l'indépendance de l'Écosse.

MacMulan n'a aucun casier judiciaire.



EDGAR SAINT-GILLES

Est interdit dans la plupart des casinos d'Angleterre et de France.

A fait un mois de prison pour recel de faux billets.

A fait deux mois de prison pour arnaque en utilisant de prétendus pouvoirs de médium.



PAUL STUART

Est supposé concevoir des sous-marins pour une nation ennemie (vraisemblablement l'Allemagne).

Paul n'a aucun casier judiciaire.



TÉLÉPHONER

1 Point Action

Attention, la communication n'est établie que sur un résultat supérieur ou égale à 4 sur 1 dé 6.

Chacun des contacts ci-dessous ne répondra qu'aux sujets spécifiquement indiqués même si la conversation simulée peut permettre de rendre le tout plus vivant.



HANS GRUBER

(contact de Peter Kurten, services secrets)

- Espion Anglais : il est possible que la région abrite des espions Anglais simplement parce que le sous-marin a pu être repéré sans que les Allemands s'en rendent compte.

- Structure sous-marine : aucun rapport avec aucun pays connu.

- Jack Ripley : n'est pas signalé comme espion mais peut très bien en être un. Il voyage beaucoup en Europe, ce qui le rend suspect.

- Sean Bolander : n'est pas signalé comme espion mais peut très bien être au service des USA puisqu'il a passé de nombreuses années là-bas. Il est connu pour ses accointances avec de nombreux cercles ésotériques très puissants.



RAYMOND GHANA

(contact de Saint-Gilles)

- " Pages arrachées au livre d'Alhazred " :

Ce Alhazred a écrit un bouquin assez célèbre : le Nécronomicon. Ce dernier parle d'un dieu censé posséder un royaume sous-marin. Ses adeptes sont complètement jetés et assez dangeureux, ce ne sont pas des hommes d'affaires, mais d'authentiques fanatiques.

- La description d'un être à la tête de poulpe : correspond à Cthulhu, dieu vivant sous les eaux et qui attend que ses serviteurs lui permettent, grâce à divers rituels, de se réveiller et de dominer la Terre. Très fanatisé mais les rares sectes qui adorent ce Cthulhu n'ont aucun humour.



EARL JAMES

(contact de Darver)

- Blessure du professeur : aucun animal connu n'a pu causer cette blessure. A la rigueur un grand requin blanc, mais il ne pourrait survivre dans les eaux du lac. De plus un grand blanc n'aurait pas mangé que la tête.

- Monstre (une fois observé) : cela ressemble à un mammifère marin et ce n'est finalement pas une mauvaise option pour un monstre habitant dans de l'eau froide.

- Créature observée lors d'une sortie (Profond) ; aucune trace de cette créature dans aucun document. Vous êtes sûr de ne pas avoir forcé sur le champagne ?

- Ville au fond du Loch Ness : inconnu, mais obligatoirement datant d'une période très ancienne (le Loch lui-même est très vieux).



JUSTIN MACMURDOCK

(contact de Bolander)

- Stuart : a été accusé d'avoir coulé un de ses sous-marins par négligence.
- Peter Kurten : sportif ayant reçu la récompense du fair-play aux derniers jeux olympiques. Citoyen Allemand exemplaire. Héros de la catastrophe du Lusitania.



TIM BROWN

(contact de Bolander)

- Créature observée à partir du sous-marin ou lors d'une sortie (Nessie) : cet animal correspond à la thèse du Pr. Heuvelmans. Une sorte d'otarie...



BIBLIOTHÈQUE 1 Point Action

(Ripley, Stuart, Saint-Gilles, MacMulan)



" PAGES ARRACHÉES AU LIVRE D' ALHAZRED "

L'ouvrage trouvé dans la cabine de Bolander.

Ce livre est sans aucun doute l'oeuvre d'un fou furieux. Il y est fait mention de dieux anciens et extraterrestres dont la description vous donne froid dans le dos. Le texte évoque un certain Cthulhu endormi sous les mers, attendant son heure pour revenir se faire adorer au jour car "N'est pas mort qui a jamais dort. Au long des ères peut mourir même la mort.". Vous y lisez aussi un passage qui concerne les " profonds " : " Ces êtres mi-homme mi-poisson n'ont pas oublié les Grands Anciens et comptent parmi leurs plus fidèles serviteurs. [...] Ils demeurent habituellement sous les mers et rares sont les humains qui ont aperçu leur corps immonde. Néanmoins, il est sûr qu'ils s'accouplent aux fils d'Adam pour donner naissance à des êtres à l'apparence humaine mais dont le coeur est tourné vers Celui qui Délaisse. "

Vous perdez 1 Point de SAN.



PHILIP HENRY

(constructeur de sous-marin)

- Sas bloqué : ne peut-être fait que par débutant. Tout mécanicien un tant soi peu intelligent l'aurait bloqué d'une façon bien plus efficace.



JAMES STEWARD

(expert en armement de marine)

- Blessure de Heuvelmans : aucune arme connue à ce jour ne peut causer une telle blessure. Mais on a eu vent de fameux progrès accomplis récemment dans le domaine des explosifs par les ingénieurs allemands.

- Description du sous-marin Allemand : un submersible de la kriegsmarine spécifiquement conçu pour l'espionnage. N'est probablement pas armé.



" NESSIE ET MOI "

L'ouvrage trouvé dans le Laboratoire

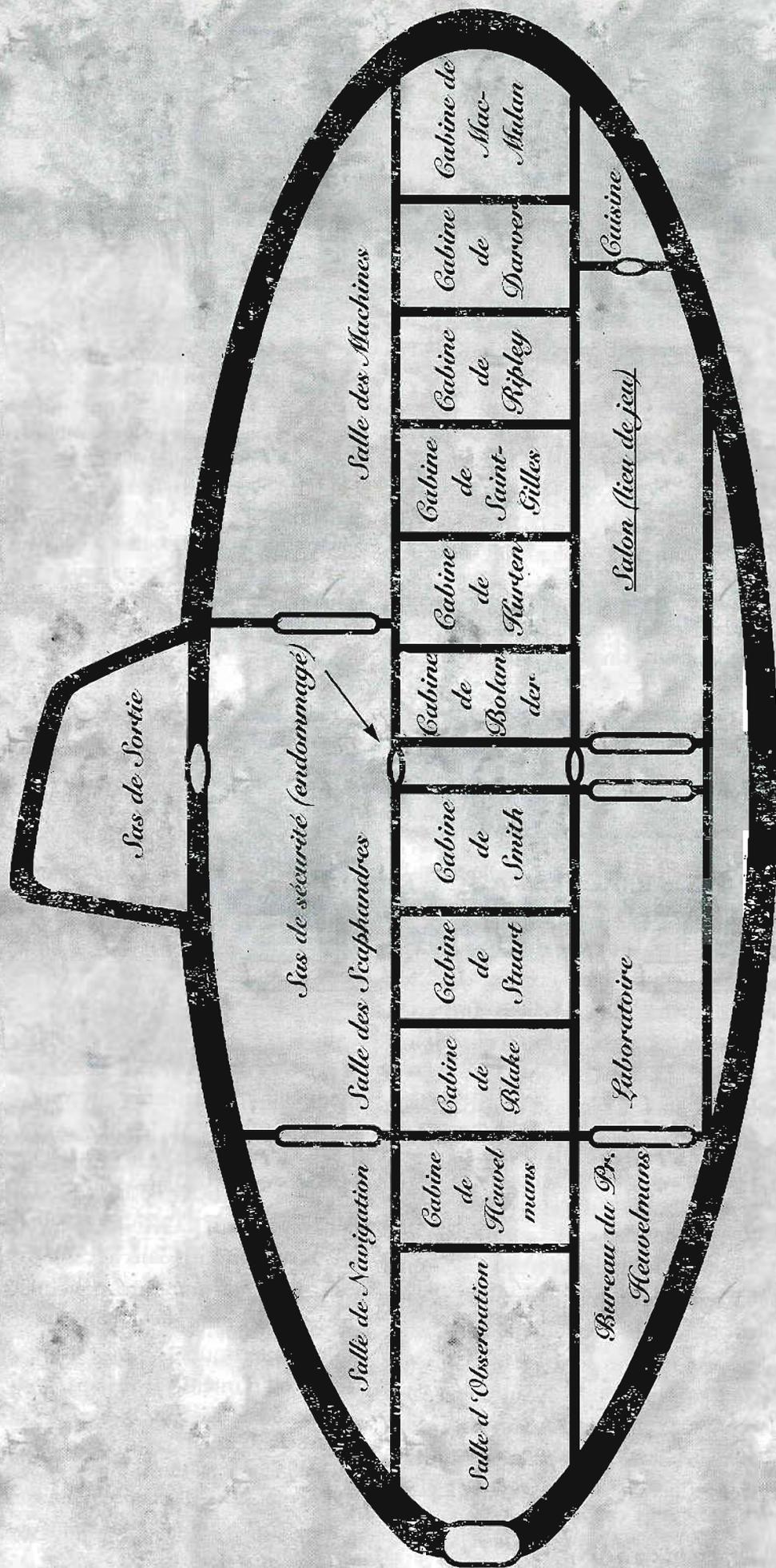
Ce livre écrit par feu le Pr. Heuvelmans fait le tour de la question " Nessie " tant d'un point de vue historique que zoologique. L'hypothèse retenue par le Pr. Heuvelmans est celle de l'existence dans les eaux du Loch d'une race de mammifères amphibies de la famille des Pinnipèdes, comme l'otarie ou le phoque. Le professeur suppose, en recoupant différentes informations que le " monstre " ressemble à une " espèce d'otarie dotée d'un coup particulièrement long ".



" CONNAISSANCES INTERDITES ET SOMBRES SECRETS PAR LE VÉNÉRABLE CORNÉLIUS ADRIANUS "

L'ouvrage trouvé dans la cabine de Saint-Giles
En dépit de son titre prétentieux, cet ouvrage n'est qu'un ramassis de superstitions et de traditions ésotériques compilées sans rigueur. Rien de secret ou d'interdit là dedans.

Plan du Bathyscaphe de l'Expédition "Nessie dans son Milieu Naturel"



Le Fin Mot de l'Histoire

Il y a très longtemps : une cité dédiée à Cthulhu fut élevée sur le site qui sera connu plus tard sous le nom de Loch Ness. Cette cité est habitée par les profonds. Ces créatures vivent habituellement dans les eaux salées, mais les eaux saumâtres du Loch correspondent avec la mer du Nord par des canaux souterrains.

1903 : le Pr. Heuvelmans se marie avec Élisabeth Henry en juin et la trompe dès la fin de l'année, avec une jeune femme rencontrée lors de la soirée du réveillon organisée par le club des anciens élèves de Harvard (il en fera partie quelques années plus tard).

1905 : le professeur Heuvelmans termine brillamment ses études à l'université de Harvard. À 30 ans, c'est déjà un passionné de zoologie et de paléontologie. Il est spécialisé dans l'étude des mammifères marins. Cette même année, Einstein formule la théorie de la relativité. En juin, sa femme Élisabeth découvre sa relation avec Lucy Connors et somme son mari d'y mettre fin. Il obtempère et rompt avec Lucy avant qu'elle ait pu avouer qu'elle est enceinte. Ce fils naturel s'appelle Pat Connors.

1908 : Heuvelmans se lie d'amitié avec Bolander, un journaliste qu'il rencontre dans la région des grands lacs africains, lors d'un voyage censé prouver la réalité d'un curieux animal carnivore d'Afrique noire : l'ours nandi. Heuvelmans revient bredouille.

1909 : Heuvelmans organise une expédition infructueuse au Népal, à la recherche de l'abominable homme des neiges (le yéti). Il est accompagné par Bolander qui prend même quelques photos d'une prétendue empreinte de pas du monstre. Il perd de vue Bolander à la fin de l'année alors que ce dernier enquête sur une série de meurtres étranges à Boston (USA).

1910 : premier coup de filet en février lorsqu'Heuvelmans explore les forêts du Canada à la recherche du Sasquatch (autre nom de Big Foot, sorte de yéti d'Amérique). Il découvre un "enfant sauvage" qui semble avoir été élevé par des loups. Il le promène d'expositions en laboratoires afin de trouver des crédits pour continuer ses recherches. Il s'en désintéresse dès que le "perit d'homme" retrouve (ou trouve) forme humaine.

1915 : la première guerre mondiale fait rage et le Lusitania, un navire civil, est coulé par un sous-marin allemand sur les ordres exprès de la Kriegsmarine. Peter Kurten, jeune citoyen allemand est un des rares survivants, il sauve plus d'une dizaine de personnes de la noyade grâce à ses dons innés pour la nage.

Janvier 1924 : Heuvelmans, pensant que la catastrophe du Lusitania n'est autre que l'oeuvre d'un monstre marin, interviewe les rares survivants et se lie d'amitié avec Peter Kurten.

Mars 1925 : lors d'une réception donnée en l'honneur des grands sportifs de 1925, Peter Kurten rencontre un politicien hargneux et charismatique : un certain Adolf Hitler. Il est subjugué par la personnalité du leader politique et en mai il entre dans les services secrets du futur dictateur afin de l'aider à prendre le pouvoir.

Juin 1925 : Suite aux manoeuvres des nazis infiltrés dans l'armée, un sous-marin allemand est envoyé dans le Loch Ness. Ce sous-marin d'espionnage doit servir de base arrière aux agents qui tentent de noyauter les mouvements indépendantistes écossais. Dès la fin de l'été, la marine de guerre allemande n'a plus de nouvelles du sous-marin allemand dont l'équipage a été exterminé par les " profonds " qui hantent le Loch.

Août 1925 : Heuvelmans décide de s'attaquer à un mystère qui lui tient à coeur : le monstre du Loch-Ness. En septembre il prend contact avec un certain Paul Stuart qui vient de perdre un des bathyscaphes de sa fabrication. Dans un premier temps, Stuart méprise les délires du professeur et l'envoie sur les roses. Heuvelmans apprend alors que Stuart a causé la mort des dix marins qui composait l'équipage du sous-marin à cause d'un bête problème technique. Faisant quasiment chanter Stuart pour le décider à l'écouter, Heuvelmans lui demande de construire un nouveau prototype dans le Loch-Ness. Celui-ci cède aux menaces..

Octobre 1925 : Jack Ripley, un jeune aristocrate dilettante et espion à ses heures (pour les services secrets de sa gracieuse majesté) trouve le projet d'Heuvelmans complètement délirant et finance l'expédition avec ses rentes. Bolander réapparaît après plus de dix ans d'absence et propose à Heuvelmans de faire un reportage sur le voyage. Ce dernier accepte sans aucune arrière

pensée, trop content de retrouver son ami. Pour terminer son travail à temps, Stuart engage un jeune mécanicien qui s'est présenté spontanément à son atelier et qui sera son second lors du voyage. Ce garçon se présente comme Sam Smith mais n'est autre que l'enfant sauvage qu'a découvert Heuvelmans.

Novembre 1925 : Edgar Saint-Gilles, un anglais d'origine française, " médium " excentrique et joueur de cartes, retrouve la trace de son ancien ami d'université Heuvelmans et décide de le suivre dans ses recherches, pensant qu'il y a de l'argent à se faire si le monstre existe vraiment. Heuvelmans se rend compte que son ami est accablé par des dettes de jeu et, avec l'intervention de Ripley, lui prête de l'argent. Heuvelmans fait le tour de ses amis afin de trouver quelques participants de plus à son expédition. Peter Kurten est de ceux là. Il commence par refuser puis, après quelques jours de réflexions, supplie Heuvelmans de lui garder une place. Ce dernier ne se fait pas prier.

Décembre 1925 : Heuvelmans, alors qu'il prépare d'arrache-pied l'expédition du 31 Décembre 1925, la désormais célèbre "Nessie dans son milieu naturel", rencontre un jeune Lord local qui lui demande l'autorisation de faire partie du voyage. MacMulan est en réalité un indépendantiste écossais, farouchement écologiste qui n'apprécie guère une expédition susceptible de causer du tort à sa " Nessie ". Un très jeune médecin passionné par la cryptozoologie, Pat Darver (de son vrai nom Connors et fils naturel du Pr. Heuvelmans) est le dernier invité à trouver sa place dans le sous-marin en cette fin d'année 1925.

CE QUI S'EST PASSÉ

Tous les invités d'Heuvelmans se sont arrangés pour être là pour une raison qui n'a que très peu de rapport avec le monstre du Loch-Ness. Plusieurs auraient bien eu envie de tuer le professeur. Trois (quand même) ont mis leur plan à exécution. Au lieu de mourir une simple fois, Heuvelmans est donc mort plusieurs fois en même temps. Voilà pour quoi :

Le premier meurtrier est Sam Smith qui a été totalement dégoûté par la façon dont Heuvelmans l'a sorti de sa forêt natale pour l'exhiber comme un monstre de cirque à la face du monde dans le seul but de se faire mousser. Il a patiemment attendu son heure, réussissant tant bien que mal à devenir un mécanicien acceptable. Lorsqu'Heuvelmans est sorti en scaphandre en fin

d'après midi afin d'inspecter la coque, Sam n'a eu aucun mal à couper l'arrivée d'air.

Au moment même où l'air cessait d'arriver dans le tuyau, une onde de choc terrible a touché le sous-marin : le monstre venait-il d'attaquer et de décapiter Heuvelmans ? En fait, c'est Peter Kurten qui a utilisé une petite charge d'explosif pour faire sauter la tête du professeur afin de mettre fin à l'expédition qui risque de découvrir l'épave du sous-marin allemand.

Les deux premiers tueurs ne devraient cependant pas en avoir trop sur la patate puisque le professeur serait mort de toute façon, dans d'atroces souffrances. Il a en effet été empoisonné par son " ami ", le journaliste Bolander, quelques minutes avant sa sortie, c'est à cause de ce poison que le corps du Pr. Heuvelmans s'est décomposé anormalement vite. Sean est devenu, depuis quelques années, un serveur du grand Ancien Cthulhu et a tué le professeur pour protéger les vestiges d'une ville sous-marine dédiée à ce dieu impie et qui se trouvent eux aussi dans les eaux troubles du Loch.

COMMENT POUVIEZ-VOUS LES DÉMASQUER

Plusieurs indices trahissent Kurten : l'identification de l'accident comme étant une explosion, la découverte du détonateur, celle du sous-marin allemand, celle de son arme et enfin, celle de la dédicace d'Hitler sur son carnet.

Plusieurs indices trahissent Bolander: la fiole de poison trouvée dans sa cabine et surtout les nombreux éléments qui démontrent son appartenance à une secte Cthulhuiennes (Son livre, sa carte avec les emplacements des temples et plusieurs renseignements téléphoniques).

Plusieurs indices trahissent Smith : Heuvelmans n'a pas reçu assez d'oxygène et la casquette de Smith peut être trouvée près du sas de sortie, ce qui fait de lui un bon suspect. Le mobile peut être découvert si l'on comprend qu'il n'est autre que l'ancien enfant sauvage (grâce aux photos que lui et le Professeur possédaient par exemple).