

Le livre maître : Une nouvelle histoire.

Ce scénario se déroule en 1920, à Arkham, ce supplément pourrait vous être utile, bien qu'il ne soit pas indispensable. Gardez toujours en mémoire que ce scénario est une enquête policière avec un mélange de fiction bien entendu, les joueurs devront avoir un bon niveau de roleplaying, vous devrez leur faire sentir la frustration d'une enquête, et qu'aucune piste n'est à négliger.

En quelques mots :

Il y a près de 40 ans (environ 1880), un sorcier appliquant un rituel sur un de ses livres a vu une de ses expériences rater lamentablement, et comble de malchance son esprit fut enfermé à l'intérieur de son livre. Le temps de s'adapter à sa nouvelle condition de vie, il prit son mal en patience, sa santé mentale déjà peu élevée le rendit fou au point d'oublier son ancienne vie, et il se prit tout simplement pour le livre. Ce dernier s'intitulant : 'Une nouvelle histoire' de Johnny Bigaïl (le nom du sorcier). Ses facultés étant d'écrire sur ce livre par l'intermédiaire de ses pensées, et d'effacer les pages à loisir (un peu comme un disque dur). Cependant le sorcier, ou le livre à votre choix, a un besoin d'existence et la folie le pousse à 'prendre' de nouvelles histoires en s'inspirant des personnes qui ont lu le livre. Ainsi leurs pensées et histoires sont transcrites à l'intérieur du livre.

L'histoire commence quand le livre arrive à la bibliothèque municipale d'Arkham ce 26 novembre 1924.

La véritable histoire :

Le livre est maintenant à la bibliothèque municipale d'Arkham, il attend patiemment que quelqu'un vienne à le lire pour s'emparer de son esprit et de sa mémoire pour former une nouvelle histoire. Mais avant cela, il a besoin d'un serviteur pour venir le chercher après l'acte effectué, voilà pourquoi il domine le concierge, ce dernier ayant accès à la bibliothèque au moment où il veut puisqu'il en est le concierge, de plus ce dernier lui servira de bouc émissaire s'il vient à être découvert, aux pjs d'être plus malins et de ne pas se faire avoir.

L'arrivée des pjs :

Si vous avez six joueurs à votre table, tout est parfait. Par contre s'il en manque 1 voire 2, veillez à ce que le dilettante ne joue que si le détective joue, a moins que vous ne changiez son histoire et trouvez une bonne cause pour que ce dilettante se trouve sur l'enquête.

Avec six joueurs certains se connaissent déjà. Le policier et l'officier médical effectueront leur première mission ensemble, le détective et le dilettante seront engagés par le directeur (M. Howard) de l'école primaire Jenkins 12\$ la semaine. Quant au journaliste il rencontrera les autres pjs sur les lieux de l'enquête sur le premier cadavre, envoyé par son patron de l'Arkham Advertiser. Arrangez-vous pour que l'étudiant trouve le corps de son frère le premier et qu'il avertisse la police.

Les cadavres :

Ce scénario est prévu avec quatre corps retrouvés, mais rien ne vous empêche d'en rajouter d'autres si vous pensez que votre partie risque d'être courte.

Tous les cadavres ont les mêmes symptômes, ils ont la bouche grande ouverte, les joues très creusées, les yeux révulsés et la peau très ridés (en fait la peau a séché à une très grande vitesse).

Les événements :

- Le premier cadavre : il est retrouvé chez lui normalement par son frère l'étudiant. Il se nomme André Spelling, il est instituteur à l'école primaire de Jenkins. Ici les indices pourraient être nombreux, son frère le joueur de base-ball pourrait être le suspect idéal, en effet il est le seul à toucher l'héritage. Pourquoi pas un autre professeur jaloux de M. Spelling, avec les lettres très amicales retrouvées dans le bureau de Mme MacWell l'institutrice. Mais l'indice le plus important est celui de la carte de la bibliothèque municipale retrouvée dans son portefeuille. Si les pjs vont se renseigner à la bibliothèque, M. Spelling a emprunté 2

livres, or seulement un seul est retrouvé chez lui : 'Le comportement des animaux dans le milieu humain'. Le deuxième livre est 'Le livre maître : Une nouvelle histoire', qui se trouve dans la bibliothèque.

- Le deuxième cadavre : retrouvé le lendemain soir dans une ruelle, c'est le corps d'un étudiant dénommé Henry Sullivan. Là encore, il y a peu de preuves à retrouver si ce n'est la carte de la bibliothèque. On peut étudier en fonction de l'endroit où se trouvait le corps que l'étudiant avait parcouru la moitié du chemin entre la bibliothèque et son appartement. Si les pjs se renseignent à la bibliothèque, il leur sera dit qu'Henry avait emprunté 'Le livre maître : Une nouvelle histoire', hélas ce dernier est toujours dans le rayon des romans.

- Le troisième cadavre : il est retrouvé sur le bureau de la bibliothécaire de Melle Whitmarsh le lendemain soir, c'est un étudiant qui l'a secondée entre ses heures de cours. C'est le concierge qui a retrouvé le corps et c'est d'ailleurs lui qui prévient la police : voulant déplacer le corps, il s'est vu contraint d'appeler la police car Melle Whitmarsh est arrivée. Cette fois un indice peut être trouvé sous le bureau, c'est une bague en or gris sur laquelle sont gravées les initiales J.H (Joshua Henfield le concierge).

- Le quatrième cadavre : c'est celui de la femme de ménage, retrouvée le lendemain matin près de son balai, qui est cassé ainsi que ses lunettes, ce qui prouve qu'elle s'est débattue avant de mourir (en effet le sorcier après ces quatre meurtres et le contrôle quasi permanent du concierge a vu ses points de magies diminuer en flèche et a eu besoin de l'aide physique du concierge pour maintenir la femme de ménage). Si on interroge le concierge ce dernier étrangement à un œil au beurre noir : « Oui ceci est normal, euh ! Une bande de petits voyous traînait près de la bibliothèque et ils ont déjà cassé plusieurs carreaux, lorsque je suis intervenu ils m'ont jeté, euh, des pierres. »

Les Pnjs principaux :

Voici une liste des pnjs principaux, si vous désirez en rajouter, n'hésitez pas, ceci compliquera l'enquête, toutefois veillez à ce que cela ne tourne pas en roman de Mary Higgins Clark...

-Mlle Ellen Whitmarsh : Cette femme de 57 ans vit seule et ne s'est jamais mariée, elle a un caractère très difficile et n'hésite pas à dévisager quelqu'un qui lui semble soupçonneux. En effet elle n'aime pas trop les questions, elle a la parole dure et dirige la bibliothèque depuis plus de 20 ans alors ce ne sont pas des petits problèmes (les meurtres) qui changeront sa manière de travailler. Cette dame hors de cause pour les meurtres, un peu sourde, et ayant une totale confiance en son équipe ne facilitera pas le travail des pjs. Son explication pour le retour des livres après les meurtres s'arrêtera à : « Je ne sais pas, peut-être que la personne a rapporté le livre avant de quitter la bibliothèque, mais je ne me rappelle pas l'avoir vue, vous savez à mon âge... »

-Joshua Henfield le concierge : C'est un homme un peu simplet, il parle peu et ses réponses se terminent par oui, non, peut-être. Il est bien bâti, mais d'après les employés il ne ferait pas de mal à une mouche. Il vit à l'intérieur de la bibliothèque, où on y trouve ses appartements, il a bien sur les clefs de chaque porte et peut donc entrer et sortir à loisir de cette bâtisse. Contrôlé par le sorcier il ramène le livre après chaque meurtre, il se rend compte de ce qu'il fait mais quelque chose l'empêche de parler. Sous le contrôle du sorcier il sera prêt à tuer si les pjs l'empêchent de faire son travail. Ce que les pjs doivent faire, c'est le surveiller : en effet tous les soirs vers minuit le sorcier le rappelle près du livre pour continuer son contrôle, là on peut voir une petite lueur s'échapper du livre et Joshua acquiescer de la tête bêtement. De plus, les pjs pourront remarquer que ce dernier récupère le livre après chaque meurtre et le remet dans le rayon ésotérique. Si Joshua est arrêté et que le livre est toujours à sa place les meurtres recommenceront un peu plus tard.

*For 16 Dex 11 Con 16 Tai 14 Pou 1 Bonus aux dommages + 1d4 Pv 15
Coup de poings : 70 % Se cacher 45% Ecouter 35 %*

- Le livre : ou devrait-on dire le sorcier. Ce dernier n'a pas de caractéristique, sauf les points de magie et le pouvoir. Grâce aux sorts du sorcier il peut contrôler et capturer l'âme des pauvres lecteurs. Par contre si les pjs s'intéressent de plus en plus au livre, ce dernier tentera si le pj est seul de s'en débarrasser en attirant tout

d'abord son attention, en faisant tomber le livre par exemple, puis si le pj s'intéresse au livre alors il capturera son esprit.

Pouvoir : 21, points de magie : 21

Les sorts : Appâter les humains, Domination, Epuiser le pouvoir, Lévitacion, Suggestion mentale, Voler l'âme (fonctionne comme voler la vie, si ce n'est que le sorcier récupère l'esprit de la victime pour écrire son livre, jet de pouvoir contre pouvoir, le gagnant fait perdre 1d4 points de magie au perdant, si le pj est vaincu, son âme est absorbée, une fois ce sort lancé le pj ne peut se détacher du livre sans l'aide d'un autre intervenant.).

- Joseta Mercia : Femme de ménage, c'est une cubaine qui ne comprend pas bien l'anglais, assez ronde et une voix qui porte avec un rire assez grave. Elle aime bien discuter avec les clients de la bibliothèque, c'est une femme très polie et son accent attire de nombreux curieux.

- L'étrange client : Il se peut que cette personne soit montrée du doigt à la bibliothèque par la bibliothécaire, en effet depuis quelques jours cet homme reste toute la journée à la bibliothèque au rayon ésotérique et parfois historique, il pourrait faire une fausse piste idéale. En fait, il s'agit simplement du médium du village Gerrhardt Winch qui se ressource pour ses prochaines petites aventures.

Les indices :

- Ils sont en effet peu nombreux, les pjs devront suivre plusieurs personnes qu'ils jugeront être coupables ou non au lieu de faire les rats de bibliothèque. Toutefois vous êtes libre d'en rajouter à votre manière. N'oubliez pas les cartes de la bibliothèque sur chaque cadavre. De plus si les deux officiers de police se plongent dans leurs archives, ce qui pourra durer toute une journée voire plus selon leurs jets de bibliothèque, ils découvriront qu'en 1890 le cadavre de Johnny Bigaïl (l'écrivain du livre OH ! Oh ?) a été retrouvé dans une cabane au sud d'Arkham à la lisière d'un bois, son cadavre avait les mêmes symptômes que les derniers corps retrouvés. A cette époque rien ne fut retrouvé chez lui selon le rapport à part des livres et des fioles. Si les pjs se rendent à la cabane à moitié rongée par le temps ils n'y découvriront qu'une goule assoiffée de sang, s'il s'en débarrasse et pense à la fouiller alors ils trouveront le journal intime de Bigaïl. Dans ce journal, il se dit avoir remarqué depuis peu sur lui un étrange pouvoir, et le dernier jour de son journal indique que des connaissances en ésotérique sortent de son cerveau sans qu'il ne puisse donner une seule raison à tout cela, il a appliqué ses nouveaux rituels dans un livre qu'il a intitulé 'Le livre maître'.

Conclusions :

Les pjs devront remarquer que c'est bien le livre qui donne des ordres au concierge, si jamais ils ne trouvent pas cela et bien dommage pour eux. Si par contre eux découvrent cela sans tuer le concierge he bien à l'inverse bravo. Pour se débarrasser du livre ils n'ont qu'à le brûler, à moins que vous n'accordiez une possibilité au dilettante de le congédier avec des jets de pouvoir contre pouvoir, le gagnant faisant perdre 1d4 points de magie au perdant, le premier tombé à zéro sombre dans l'inconscience !

PS : N'oubliez pas bien sûr tous les jets de santé mentale que les pjs devront effectuer et que vous penserez nécessaires.

Maintenant MJ amusez-vous bien, et faites-moi un petit jet de pouvoir après avoir lu ce scénario !

Scénario écrit par : **Vince** (toute ressemblance avec une quelconque personne ne serait que pur hasard, toute reproduction non autorisée est interdite. Ne pas jeter sur la voie publique.)

Je rigole... .