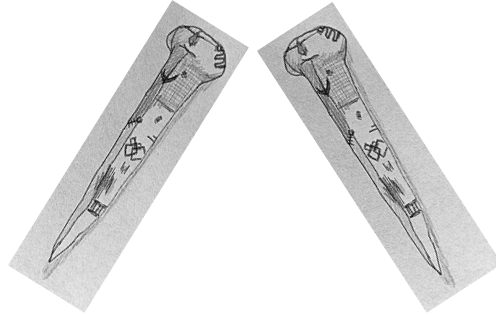


Pour quelques clous

Inspiration : Saffron et ZoR
Création et textes : Saffron
Illustrations : ZoR
Juillet 2020.



L'intrigue en quelques mots

L'intrigue de ce scénario est simple. Son attrait réside dans la façon d'interpréter les personnages non joueurs et de faire douter les joueurs sur leur véritable nature. Jusqu'au dernier moment, ils doivent s'interroger sur qui est le "Méchant".

L'aventure se passe à Yonkers, en 1952. Elle oppose des enquêteurs à en réalité deux Méchants : le premier est un groupe de militaires cachés sous une identité de banaux citoyens. L'autre est une créature cachée dans le corps d'un vieil homme, cible du premier groupe. Au cours d'une enquête de police banale, les PJ réalisent que le groupe est en train de mettre en place un rituel pour nuire au vieil homme. Tout naturellement, ils devraient tenter d'aider le vieux et de stopper le groupe. Mais petit à petit le doute survient. Car, en réalité, le groupe lutte contre le monstre qui s'est glissé dans le vieux. La fin est ouverte, seuls les joueurs en choisissent le dénouement.


Avertissement sur la rédaction du scénario

Le lecteur est averti que ce scénario est une histoire à faire jouer, ce n'est pas une histoire à lire. Contrairement à la majorité des scénarios qui sont rédigés à la façon d'une nouvelle, celui-ci ne l'est pas. Ainsi les informations sont données sous forme de phrases courtes, qui vont à l'essentiel, parfois seulement d'adjectifs.

Par exemple, un paragraphe qui aurait pu être : " le ciel s'assombrissait alors que l'orage grondait au travers de nuages menaçant les investigateurs d'une tonitruante pluie" est écrit pour le MJ comme ceci: " ciel qui gronde, sombre, orage menaçant, pluie imminente"

Ce style concis correspond mieux selon l'auteure à la prise en main rapide d'un texte qui sert de support à une description verbale d'un environnement.

Le but est d'aider le MJ à illustrer ses propos avec des mots clés rendus faciles à trouver.

Enfin, le texte *en italique*  est réservé au MJ, il donne les explications nécessaires à la compréhension du mystère.

Synopsis

Les investigateurs enquêtent sur le braquage d'une bijouterie en 1957 quelque part à Yonkers, banlieue au nord de New York.

Cette enquête les mène sur des traces africaines, vieilles de 40 ans. Mais ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à elles ...

L'histoire pour le MJ



Les services secrets militaires américains ratissent les USA à la recherche d'artefacts extraterrestres dans le but de créer une base de spécimens à étudier dans la zone 51 au Nevada. C'est le début du projet blue book. A Yonkers, leur équipe se nomme Davids, du nom du colonel qui chapeaute les militaires sur le terrain. Ils pensent extirper un alien du corps du professeur Joseph Abraham, ancien explorateur et archéologue spécialiste de l'Afrique à la retraite. Ils ne se doutent pas qu'ils ont en réalité affaire à une créature du Mythe.

Les Davids doivent pour cela disposer cinq clous en argent tout autour de la maison du professeur Abraham, en formant un pentacle, puis un dernier chez lui et intervenir au moment où la créature changera de corps. Ceci annulera la force de l'alien qui sera plus facile à capturer, mort ou vif, même si vif c'est mieux que mort. Évidemment, le sort du vieil homme importe peu.

Le professeur Joseph Abraham quand à lui est habité par la créature depuis bien des décennies. S'il lui arrive de profiter de ses propres facultés mentales et de sa conscience, la plupart du temps la créature se terre en son esprit et l'empêche d'agir à sa guise. Pour autant, elle se montre discrète et patiente. Elle attend le bon moment pour se transférer du corps trop vieux et usé de Abraham vers un autre plus jeune. Il a ainsi jeté son dévolu sur Richie, le neveu de son ancien ami, Phelps.

Et les investigateurs là dedans ?

Ils sont flics, journalistes ou détective privé.

Ils enquêtent sur le cambriolage de la bijouterie Carson's dans laquelle rien n'a été volé.

Pourtant ils vont découvrir qu'un objet étrange, un clou en argent orné de symboles africains, y a été déposé.

L'enquête va les mener d'un cambriolage à un autre où chaque fois rien n'a été volé mais un clou a été déposé. Puis de la cave des Davids jusqu'à la maison du vieux professeur, ils devront se forger leur opinion sur ce qui se trame vraiment et lors du final, ils devront choisir leur cible, les agents Davids, le vieux professeur ou cette chose immonde qui semble sortir des enfers ? A moins qu'ils optent pour la fuite.

La mission du MJ

Sous couvert d'une banale enquête policière se cache un exercice de déstabilisation des joueurs qui aboutira à une scène finale de prise de décision compliquée pour les joueurs, ce qui aura des conséquences graves pour les investigateurs.

Le rôle du MJ sera d'instiller le doute tout au long de la partie, tout en douceur, en utilisant les apartés afin de donner des infos ou des ressentis différents aux joueurs.

Pour cela, il utilisera quatre leviers que sont les Davids, le professeur Abraham, les clous et la géométrie variable de la maison de la scène finale.

Il rendra suspects les Davids, qui agiront comme des cultistes en mission pour sacrifier un vieil homme. Ce sera aisé puisque les Davids complotent. Pour autant, leur appartenance à une mission militaire secrète devra être bien dissimulée, avec seulement quelques indices lâchés par ci par là.

Le MJ jouera le vieux professeur parfois lubrique, parfois misérable, parfois capable de dévorer un humain, parfois tellement attristé par les événements de sa vie. Il est à la fois faible et dangereux, très déroutant.

Les clous feront vaciller la raison des investigateurs, tantôt comme des objets maudits dont il faut absolument se séparer, tantôt comme des objets très précieux. Là encore, le MJ donnera des infos contradictoires à ses joueurs afin de semer le doute.

Enfin lors du final, le MJ mettra en scène la géométrie variable du mythe lors de la montée des escaliers qui mènent à la scène finale, afin de vraiment surprendre les joueurs. Là aussi les apartés donneront des infos différentes aux joueurs sur la perception de cette montée des marches, ce qui ne manquera pas de les déstabiliser.

Ainsi le MJ devra insuffler le doute chez ses joueurs afin que lors du final ils hésitent à déterminer leur cible alors que le temps presse.

Déroulé du scénario

Une fois faite la présentation de la ville de Yonkers à cette époque, la scène d'introduction présente la quête donnée par le PNJ commissaire.

Dès lors, chaque joueur choisit son personnage et le MJ donne les aides de jeu "fiches d'information spécifique de chaque personnage" en plus de sa fiche de personnage.

L'enquête commence alors par le paragraphe "la bijouterie Carson".

Une fois ce paragraphe joué, le scénario est ouvert. Les joueurs choisissent vers quel PNJ ou lieu se rendre.

Les paragraphes "un vol au musée" et "vol d'un manuscrit à la bibliothèque" servent à remettre les joueurs sur les rails et à rythmer l'aventure. Il est préférable de les jouer dans cet ordre.

Le paragraphe "les Davids attaquent" peut être joué au moment qui convient le mieux au MJ pour rajouter de l'action ou provoquer un événement inattendu.

Enfin, le paragraphe "African Transfer" représente la scène finale.

Systeme de jeu : Cthulhu Hack remanié :

Le système de jeu utilisé est celui de Cthulhu Hack, des XII Singes.

Il est remanié de la façon suivante :

Lors des test de Torche et Bagou,

un score

de 4 sur D4 ou

5 ou 6 sur D6 ou
6, 7, 8 sur D8, ou
8, 9, 10 sur D10 ou
9, 10, 11 ou 12 sur D12

donne les informations nommées "échec" et "réussite" et "réussite excellente".

Un score de réussite simple donne les informations nommées "échec" et "réussite simple". Un échec donne seulement les informations nommées "échec".

Ainsi, lors du role play, vous donnerez les infos de base notées échec puis demanderez un test et augmenterez les réponses le cas échéant avec les infos notées réussite simple ou excellente.

En combat,

On utilise les Dés de vie comme ressource, tel qu'indiqué dans le livre de base pour décompter les dégâts.

La différence concerne le score autre que 1 ou 2. Dans ce cas, le personnage est touché mais sans blessure importante. C'est une blessure légère. Les blessures légères se cumulent comme suit :

Deux blessures légères par balle dégradent le Dvie d'un cran. ex : les balles ont égratigné la chair, sans perforation. La douleur monte. Tout le corps s'en ressent.

Trois blessures légères par arme blanche dégradent le Dvie d'un cran. ex : trois uppercut à la face ou trois entailles sans perforation. Le nez est cassé ou l'arcade sourcilière saigne abondamment, ou les plaies sont sans gravité mais ça fait mal en bougeant.

Les blessures légères se cumulent s'il n'y a eu aucun soin entre elles.

Lundi, commissariat de Yonkers

Circonstances d'environnement

Lundi 5 août 1957, Yonkers, NY.

Temps chaud, lourd, orageux. Ville atone, assommée par la chaleur.

C'est l'époque de Elvis Presley, Chuck Berry, Marilyn Monroe qui a épousé Joe Dimaggio le joueur de baseball.

Les restaurants servent en drive, directement dans la voiture. Le cinéma se regarde aussi en drive.

On monte à six passagers par voiture, sans se serrer.

L'Amérique est raciste et sexiste, l'industrie américaine offre de consommer à tout va. La télé se répand dans les foyers, c'est le rêve américain.

Choisir son investigateur

- **Yonkers** est la ville des losers.

Les gens qui réussissent vivent à New York, les autres zonent à Yonkers. Les investigateurs sont tous de Yonkers. *Donner le plan de la ville aux joueurs.*

- **Inspecteur Parker**, inspecteur de police

chargé de l'enquête sur le braquage de la bijouterie Carson.

La quarantaine, mal rasé, il porte une odeur de mélange de tabac et de café qu'on rencontre dans les bars du coin.

Typique inspecteur blasé qui en a trop vu mais n'a plus rien au monde que son job. Il ne touche plus une goutte d'alcool.

Ancien alcoolique, il parle peu de cet ancien vice qui lui a fait perdre tout : sa fiancée l'a quitté et il a bien failli aussi perdre son job de flic, pour faute professionnelle.

Mais le commissaire Bradley l'a sauvé de justesse, obligé à se sevrer et l'a gardé dans son service.

Même s'il sait qu'il ne montera jamais en grade, au moins a-t-il un emploi. Il connaît Greene et Barnes, avec qui il discute des fois sur une affaire. C'est pas bien illégal. Si ?

Il possède le dossier de l'enquête que lui a refilé Bradley; ainsi qu'un jeune flic, un bleu du nom de Young que le commissaire lui a collé dans les pattes.

Parker aime mieux bosser seul mais bon, Bradley a demandé de boucler cette affaire de cambriolage et d'emmener le "ptit" sur le terrain pour le former. Parker s'en fout un peu, en fait, comme du reste d'ailleurs...

- **Young**, Policier en patrouille :

il est le bleu, celui qui débute depuis quelques mois à peine. Assigné comme tous les jeunots d'abord à la circulation, on l'a vite repéré pour le mettre aux patrouilles.

20 ans, brun, belle gueule mais hélas, italien. Sorti deuxième de sa promo car comme lui a expliqué son formateur il était hors de question qu'un macaroni sorte major. Peu importe, il a de l'ambition, il se sait capable et courageux. Il compense sa taille moyenne presque petite par son sprint et sa droite fulgurante.

Young espère bien faire ses premiers pas en enquête aujourd'hui et prouver qu'il fera un excellent inspecteur.

Il ne connaît aucun des autres investigateurs.

- **Detective Barnes**, détective privé employé par Lili Carson.

Trente ans, célibataire, souvent amoureux, encore plus souvent oublieux, costume bon marché mais optimiste quand même, rasé et légèrement coupé, bien coiffé, sent l'après rasage bon marché. Chapeau mou, sourire charmant. Il y croit encore un peu et ne veut pas finir aussi paumé que Parker. Il connaît Parker et Greene, ils se sont déjà mutuellement aidé par le passé.

Barnes en a marre de ces filatures, divorces et autres gamins fugueurs à retrouver. Il espère une affaire moins ordinaire, quelque chose qui le sorte de cette routine qui lui tape sur le système. Ou alors un gros client plein aux as, qui lui rapporte assez pour se barrer sur la côte Ouest au soleil.

Barnes a besoin d'action et surtout de fric !

- **Greene**, journaliste des faits divers au Yonkers' Gossips.

Elle est bien évidemment présente aux aurores pour obtenir un scoop. Elle aide la police régulièrement grâce à ses contacts et obtient ainsi quelques infos juteuses pour ses papiers en retour. Elle connaît ainsi Parker et a déjà rencardé le détective Barnes par le passé.

Greene espère le scoop de choix, le super scoop, une grosse affaire sur Yonkers. Sa direction, New Yorkaise, verrait alors de quelle plume elle est capable et elle pourrait même se trouver une meilleure place dans un journal à New York. Ah, New York... elle en rêve ! Environ 25 ans, elle stagne dans ce journal de Yonkers, elle perd son temps et son talent. Blondinette au regard affuté, curieuse, fouineuse, elle n'a pas froid aux yeux. Dégourdie, pas toujours dans la légalité. Attention, elle n'a pas le permis de conduire.

Vous avez une affaire à résoudre

Lundi 5 août 1957, Yonkers, New York. 9h10.

Temps chaud, lourd, orageux.

Adresse : Angle Warburton Avenue et Main Street.

A la radio : Chuck Berry "School days"

Commissariat de police de Yonkers qui se remplit peu à peu. Le brouhaha des conversations monte lentement, bourdonnant.

Le commissaire Bradley : cinquantaine, moustache brune, crâne rasé, grand, corpulent, bougon, transpire déjà, maugrée. Chemise sans veston ni cravate.

Il confie rapidement et sans autre détail à l'inspecteur Parker le dossier du braquage de la bijouterie Carson's. *(Donner aide de jeu du dossier de l'enquête à Parker.)*

Il confie aussi à Parker un jeune flic, Young, qui était en patrouille la nuit dernière. Parker doit lui montrer le travail sur le terrain.

Parker et Young peuvent faire connaissance.

Greene est présente, elle cherche un scoop, tend l'oreille vers la discussion de Bradley.

Test Torche de Greene pour saisir quelques mots au vol au milieu du brouhaha :

Echec : braquage bijouterie

Réussite : bijouterie Carson's

Réussite excellente : la nuit dernière

Aux trois investigateurs de discuter entre eux ou pas, de savoir s'ils partent tous les trois ensemble ou pas et où.

Si Young parle seulement à Parker de ce qu'il a vu la nuit dernière dans une cave, faire jouer **test torche** à Greene pour voir ce qu'elle en apprend.

Barnes de ce temps a reçu sa mission *(voir sa fiche)*. A lui de décider où il va et avec qui il parle de son affaire.

Le braquage de la bijouterie Carson

Objectif de la scène : intriguer

Rendre Carson suspect.

Intriguer les investigateurs sur le fait que rien n'a été volé, que le cambriolage a été fait avec beaucoup de maîtrise et de sang froid.

Circonstances d'événements

Adresse : angle de Prospect et Hawthorne.

Quartier commerçant, bourgeois.

Un immeuble de 2 étages, avec cave sans ouverture.

Donne sur une rue commerçante devant et sur une ruelle derrière.

Automobile noire, garée derrière, bien entretenue, moyenne gamme.

Chacun vaque à ses occupations en ce lundi matin. Quelques chalands font leurs emplettes avant que la chaleur de l'après-midi ne devienne intenable.

Les commerces étaient fermés lors du cambriolage, aucun voisin n'aura d'infos à apporter.

George Carson

52 ans, marié, sans enfants.

Chauve, yeux clairs, petit, ventru, rigide, sans humour ni fantaisie, rasé bien net.

Très nerveux, cache de la colère et cache encore plus une excitation vindicative.

Evénements

Carson attend les policiers. Hésitant. Préfère les faire entrer par la porte arrière.

Panonceau sur la porte d'entrée "fermé".

Dès que les investigateurs auront quitté les lieux, Carson se précipitera retrouver son acheteur potentiel, Cyrus.

Interroger les gens

Test de bagou

Echec :

Carson arrive toujours avant l'employée et repart après, soit 8h00 et 19h30.

Ce matin il a constaté l'effraction, a immédiatement visité toute la bijouterie sans trouver le voleur.

Il a appelé sa femme Lili par téléphone pour lui demander des explications, vers 8h10, depuis le téléphone du café en bas de la rue. Elle a écouté l'entretien.

Carson a alerté la police à 8h48.

L'employée, Johanne Milles, 26 ans, brune naïve, a été mise en congé ce jour dès qu'elle est arrivée prendre son poste à 8h30.

Les infos qu'elle peut donner sont :

Le patron était très énervé et nerveux.

Madame Lili n'a jamais été vendeuse, elle tient les comptes et possède les clés. Elle vient tous les jours vers 16h30 et repart une heure après.



Entre 8h20 et 8h40, Carson fouille la bijouterie pour constater ce qu'on lui a volé. Rien ne l'a été. Il retire d'un mur un clou d'argent gravé de symboles étranges au moment où Mme Milles arrive. De peur qu'elle ne le surprenne, il la renvoie chez elle sans détail. Il prend ensuite le temps d'évaluer le clou qui vaut beaucoup d'argent. Il le garde pour le revendre en secret à un collectionneur, Cyrus. La somme qu'il pourrait en tirer lui permettrait de faire face à la demande de divorce; c'est une petite vengeance pour lui.

Réussite simple :

Il explique en serrant les dents que sa femme Lili 42 ans souhaite divorcer mais il refuse.

C'est encore une de ses passades mais elle reviendra, comme à chaque fois.

Elle est partie vivre avec Hank Bauer, 35 ans, un joueur de baseball des Yankees.

Carson est persuadé que c'est Hank qui est venu cambrioler sa bijouterie pour lui faire peur et le forcer à accepter le divorce.

Carson vit dans un quartier chic mais très austère, sur St Mary's street.

Hank et Lili vivent chez Hank dans une maison bourgeoise d'un quartier coquet sur Broadway à Yonkers.

Réussite excellente

George est très nerveux, excité. A la fois anxieux à cause du cambriolage et excité comme s'il avait remporté une grande victoire.

Les lieux



Rien n'a été volé nulle part dans l'ensemble de la bijouterie. Ni la caisse ni aucune vitrine ou coffre.

Seules la porte arrière et les portes de communication entre les étages ont été forcées.

C'est une bijouterie modeste mais propre. Bourgeoise. Des photos de George Carson jeune ornent les murs montrant qu'il a reçu quelques prix et récompenses pour son travail. La porte principale donne sur la rue commerçante.

Elle mène directement sur le magasin au fond duquel s'ouvrent deux portes. L'une jamais verrouillée qui donne sur la cuisine. L'autre verrouillée à chaque fermeture du magasin qui donne sur les étages.

Chaque étage est fermé par une porte verrouillée qui donne sur l'escalier. Seuls les deux Carson en ont les clés. Toutes ces portes qui donnent sur l'escalier ont été forcées.

Les portes entre les pièces d'un même étage n'étaient pas verrouillées.

Test torche

Echec

Au rez-de-chaussée

L'alarme a été coupée

Le cambrioleur est entré par la porte arrière qui donne sur la petite cuisine. Rien de particulier. Placard à balais et nettoyage.

La porte de l'escalier a été forcée.

Le reste est intact.

Au sous-sol

il n'y a aucune trace de brutalité nulle part

Seuls Carson et Lili y descendent.

La porte de l'escalier a été forcée.

au premier étage

L'ambiance est très cosy. Il y a 2 salons réservés aux clients aisés.

ici non plus rien n'a été volé, tout est intact.

au deuxième étage

c'est le bureau de Carson avec la salle d'estimation des différentes pièces: même chose, rien de volé.

Réussite (quand l'investigateur réussit le test de torche en fouillant attentivement les lieux)

l'alarme a été coupée aisément

Le cambrioleur visiblement est passé partout, il a tout visité, il n'a rien volé

Les portes ont été forcées proprement avec un instrument, sans casse.

Un tout petit tas de poussière de plâtre se trouve au bas d'un mur *dans la pièce au choix du MJ*

Réussite excellente (quand l'investigateur réussit très bien son test de torche en fouillant les lieux)

Le petit tas de poussière de plâtre se trouve à l'aplomb d'un trou percé plus haut. Le trou est profond de 8 cm et d'un diamètre de 2cm. Vide. Récent.

George est surpris en le voyant et ne sait rien à ce sujet. Il se fâche, file téléphoner à son assureur.

Test sagesse : une réussite montre que Carson réagit très violemment à cette découverte et qu'il est vraiment très nerveux, voire surexcité. Pourtant il est bien victime dans cette affaire.



en réalité il en a retiré un clou d'argent qu'il cache. Sa colère lui sert de prétexte pour se soustraire à l'interrogatoire des investigateurs et masquer sa gêne. Et il en profite pour vite appeler son acheteur, Cyrus le collectionneur. Si plus tard les investigateurs cherchent à qui George Carson téléphone à ce moment-là, ils découvriront que c'est à Cyrus.

Entretien avec Lili Carson



Objectif de la scène : glaner des infos

Fausse piste.

Renvoie sur George Carson.

Circonstances d'environnement

Joli quartier résidentiel, calme, coquet, fleuri, pelouses arrosées, joli pavillon.

Temps orageux en matinée, orage en après midi

Quartier de blancs, les Noirs y sont employés dans les demeures.

Voiture bleue pâle devant la maison.

A la radio : Abbey Lincoln & Kenny Dorham - 1957 - That's Him! - 05 That's Him

Évènement

La bonne répond à la porte : M. Bauer est sorti, mais la maîtresse de maison peut les recevoir.

Lili : blonde, quarantaine, mince, grande, yeux vifs, femme de caractère, séduisante, parfumée. Maquillée et parée de bijoux.

Reçoit les investigateurs avec amabilité et fermeté.

Leur demande d'être rigoureux dans leurs questions et dans leurs conclusions. Peu à peu, elle prend la discussion en main, comme si elle était leur employeuse.

Bagou

Echec

Elle vit ici, avec Hank Bauer.

Test sagesse : elle en est vraiment amoureuse et ne retournera pas avec Carson

Elle s'occupe de la gestion de sa bijouterie.

Elle a été mise au courant par George ce matin vers 8h10.

George devra signer les papiers du divorce. Il ne peut pas en être autrement.

Hank et elle étaient hier soir à une soirée de gala à NY. Ils sont rentrés vers minuit. Il est parti courir actuellement.

Si on lui en parle ou en montre, elle ne sait rien au sujet des clous. Elle estime que c'est en argent massif et en propose un prix faramineux.

Réussite simple

Elle ne reviendra pas dans la maison conjugale.

N'a jamais été battue.

Elle espérait que George devienne un artiste, pas un petit homme d'affaires étriqué. Elle est déçue de ce qu'il est devenu.

Elle divorce, reprend la bijouterie et le fond de commerce, lui laisse la maison et sa voiture.

La bijouterie est à son nom à elle, achetée avec l'argent donné par son père, M. Bride.

Elle reconnaît retirer de l'argent régulièrement de la caisse pour se payer des toilettes, mais c'est légal et déclaré.

Elle soupçonne George de tenter de détourner des bijoux avant le divorce.

Réussite excellente

Elle gère les comptes et retire tout l'argent de la bijouterie régulièrement soit disant pour se payer des toilettes, en réalité pour éviter que George n'investisse ailleurs.

Elle le soupçonne d'avoir acheté quelque chose de précieux et de le lui cacher. Raison pour laquelle elle a missionné le détective Barnes.

Suivre George Carson



Objectifs de la scène: perte de temps, glaner des infos

Rendre Carson très suspect.

Intercepter peut-être le clou et comprendre de quoi il s'agit.

Leur faire perdre du temps avec Cyrus qui est une fausse piste.

Circonstances d'événements

Mi-journée, pause méridienne.

Orageux, quelques éclairs, la pluie menace.

Passants et conducteurs un peu agacés par le temps.

Circulation un peu encombrée par les gens qui partent déjeuner.

Musique d'ambiance : Oan Kim et the dirty jazz, Crime jazz.

Événements

Carson quitte sa boutique après avoir réparé avec des planches clouées.

Il part avec sa voiture noire, direction Buena Vista, un quartier populaire et se gare devant un restaurant discret.

Test agilité

Pour suivre Carson en voiture sans se faire repérer

S'il est repéré, Carson se gare et confronte les investigateurs devant le restaurant en arguant qu'il est la victime d'un cambriolage, pas le suspect.

Les clients s'occupent de leurs affaires ici. Chacun regarde ailleurs.

Carson déjeune avec un homme à fine moustache, yeux de belettes, mince et taille moyenne. Ni beau ni laid. Quelconque.

Au cours du déjeuner, les deux hommes échangent un petit paquet contre une enveloppe remplie. Si le test d'agilité a été raté et donc que les investigateurs sont repérés, l'échange aura lieu si discrètement que les investigateurs ne verront rien.

Test torche

Echec

La transaction n'est pas vue par les investigateurs.
L'homme à la fine moustache ne leur évoque rien.
Carson et lui déjeune tranquillement.

Réussite simple


Les investigateurs voient la petite boîte mais pas l'enveloppe lors de l'échange.
L'homme à la fine moustache est un type riche qui essaie de se fondre dans la masse de ce restaurant.

Réussite excellente

Les investigateurs voient l'intégralité de la transaction.
L'homme à la fine moustache se fait appeler Cyrus, c'est un dilettante, collectionneur d'art.

Test Bagou pour discuter avec Carson ou Cyrus, au sujet de l'objet de la transaction : le clou

Echec

La transaction est légale.
Le clou est un ancien objet d'art légué à Carson par sa grand-mère. N'en sait pas plus.
Le clou semble effectivement ancien.  Voir le paragraphe "observer les clous d'argent" pour savoir comment chacun réagit en présence du clou.
Cyrus oppose qu'il fait ses affaires tel qu'il le veut et il a raison légalement.

Réussite simple

La transaction est légale du moment que son montant apparaît dans les comptes financiers de la bijouterie.
Le clou est une pièce acquise dans une brocante il y a longtemps par sa grand-mère et que Carson revend pour essayer de donner un peu de cash frais à la bijouterie. Sa femme est très dépensière.
Cyrus coopère tranquillement et explique qu'il fait ses affaires tel qu'il le veut et il a raison d'un point de vue légal.
Il se définit comme collectionneur et mage à la fois.
Il indique qu'un initié africain, sans autre précision, (Révérend Paul ou Bomo Yusse) pourrait les renseigner sur le clou.

Réussite excellente

La transaction est légale du moment que son montant apparaît dans les comptes financiers de la bijouterie. Donc que Carson établit une facture.
Carson a trouvé le clou dans la bijouterie ce matin, dans le mur. Il ignore ce que c'est mais ça vaut cher pour un collectionneur.
Cyrus explique avec élégance et coopération qu'il fait ses affaires tel qu'il le veut et il a raison d'un point de vue légal.
Cyrus explique que c'est un objet rituel africain, magique. Un marabout (trouver le révérend Paul dans l'annuaire) ou un occultiste (trouver Irene Boncoeur dans l'annuaire) pourraient en dire davantage sur le clou.

Il le propose à vendre aux investigateurs pour le triple du salaire annuel de Parker. Avec beaucoup de charme naturel, il leur raconte qu'il est sorcier, que ce clou lui servira à invoquer des esprits de magie, ce qui est un parfait bobard, destiné à leur faire perdre du temps. Pendant que les flics l'écoutent, des voleurs dérobent des objets qu'il pourra racheter.

Les mystères de la cave de Davids et son souterrain jusqu'à une grange.



Objectifs de la scène: tension et action

Entrer dans le mystère.

Augmenter la tension, le risque, entrevoir qu'il y a quelque chose de vraiment louche, bien loin de simples cambriolages.

Circonstance d'évènements



Vos investigateurs souhaiteront peut-être commencer par les infos détenues par Young, ou scinder le groupe en deux pour se rendre d'une part à la bijouterie et dans le même temps dans la cave de l'immeuble, sur les indications de Young. Auquel cas, ce paragraphe sera utile assez rapidement. Sinon, il sera probablement pour plus tard.

Tout en béton. Morne. Gris. Silence. Frais. Contraste avec l'extérieur chaud et agaçant. Tout bruit fait par les investigateurs résonne dans les caves.

Adresse : Clinton Building, 4th South Clinton Avenue, Yonkers.

Musique : aucune, silence.

Évènement

Descente dans la cave de l'immeuble de Davids.

Le couloir de la cave s'ouvre sur des portes à droite et à gauche, toutes identiques, en acier. Il y en a 16.

Les portes sont toutes fermées à clé, parfois complétées par un verrou, parfois d'une chaîne à cadenas.

Chacune porte un numéro d'appartement ou un nom.

Celle que Young a remarquée est notée 12 sur la porte. Fermée à clé. **Dextérité pour la crocheter, Force avec double désavantage pour la défoncer.**

Test de torche

Echec

La cave comporte une pièce de 4m de long sur 3 de large.

A gauche en entrant, une étagère le long du mur, avec un sac noir, des boîtes métalliques rectangulaires. Ils renferment du matériel photographique professionnel.

A droite, en entrant, deux chaises vides, face au mur de droite.

Sur le mur de droite, une carte de la ville, avec cinq lieux annotés et entourés de photos.

Un cercle passe par les cinq lieux.

Photos de jour et de nuit de la bijouterie, la banque, le commissariat, le musée d'art Africain, la bibliothèque.

Bonne technique photographique, aucun sens artistique malgré les efforts pour prendre les lieux sous différents angles et lumières.

Réussite simple

Le mur arrière est creux, il y a une autre pièce derrière.

Il y a une porte escamotée qui s'ouvre sur une petite arrière salle de 3X1.5 m.

Elle est vide hormis une trappe au sol, verrouillée par un cadenas.


Test dextérité pour le crocheter ou **de force** pour le briser en s'aidant d'un objet.

La trappe et la porte cachée sont bien entretenues, pas de bruit.

La trappe mène vers un souterrain, sombre, frais, cimenté, sans aucun éclairage de prévu.

Réussite excellente

Il y a une cachette dans l'arrière cave, près de la trappe. Un bloc de ciment se découpe sur le sol et une cache en dessous renferme:

- sac de soie noire avec 1 clou d'argent restant  (6 au total, moins ceux déjà placés à bijouterie, biblio, musée, banque. Il reste un clou pour le commissariat, en possession actuellement des Davids. Celui qui reste dans la cachette de la cave est destiné à chez Abraham)
- Dossier dans une enveloppe craft : donner adj "dossier *book project*"

Enfermés !

Au moment où les investigateurs sont occupés dans la salle arrière, quelqu'un verrouille la porte d'entrée de la cave. Les investigateurs entendent seulement un bruit de ferraille qui laisse penser à un cadenas, une chaîne, une barre en fer. Ne savent pas précisément. Sont enfermés dans la cave.

A eux de choisir s'ils ouvrent cette porte qui vient d'être refermée sur eux ou s'ils passent par le souterrain ou autre chose.

Le souterrain

Cimenté, sans aucun éclairage. Frais. Silencieux. Date d'il y a quelques décennies.

Un bruit d'eau monte aux oreilles des investigateurs après 5 minutes de marche (environ trente rounds). Ce sont les égouts d'eaux usées.

Si les clous ont été pris dans la cachette, quelqu'un est là !

Avant d'arriver à la fin du souterrain, une lueur apparaît au fond du couloir devant les investigateurs.

Sans sommation, ça tire dans leur direction. Ça tire pour tuer. C'est Alexander.

Son objectif est de tuer les investigateurs et leurs reprendre les clous.

S'il n'a pas le dessus, il fuit par la trappe au fond des souterrains, côté grange.

S'il est fait prisonnier, un autre Davids tapis dans les parages le tue puis fuit vers la trappe coté grange qu'il bloque une fois en haut.

Si c'est impossible et que Alexander est fait prisonnier, il ne dira rien jusqu'à la fin de l'opération African Transfer.

S'il est emmené au commissariat, c'est un bon moyen pour lui de placer un clou là bas.

Le trajet dure encore environ 10 rounds en marchant, 5 en courant. Apparaissent des marches en béton qui montent vers une autre trappe en bois dans le plafond.

Test sagesse pour savoir où à peu près on se situe sous la ville. (*Grange de chez Abraham*)

La trappe qui remonte est bloquée par un objet lourd (tas de bois ou charrette) mais déplaçable **avec un test de force réussi**.

Test torche

Quelqu'un d'autre est passé récemment dans le souterrain.

La trappe est ancienne et a été utilisée il y a peu.

Elle grince, rouillée. La barre de verrouillage est rouillée et cassée récemment.

La grange

Classique, en bois, sans fenêtre, une porte sur l'avant.

Chaud, étouffant.

Tas de bois de chauffe, charbon, outils de jardinage, vieille charrette dans un coin. Des pots en terre, du terreau, rien qui sort de l'ordinaire.

La porte s'ouvre sur le grand jardin d'une vieille maison de ville.

Bruit de la ville grouillante tout autour.

Un vieux traîne des pieds pour remonter les marches de son perron et rentrer dans la maison. (*Abraham*)

Un vol au musée



Objectifs de la scène : intriguer, déstabiliser

Intriguer les investigateurs sur le fait que c'est le même mode opératoire, la même nuit.

Intriguer les investigateurs sur le clou d'argent s'il est trouvé.

Déstabiliser les investigateurs grâce aux réactions diverses des investigateurs et des PNJ, au contact du clou s'il est trouvé.

Circonstances d'environnement

A partir de 10h30 ce même jour les investigateurs sont alertés qu'il y a eu un cambriolage au musée d'art africain la nuit dernière, donc la même nuit du dimanche 4 au lundi 5 août 1957.

La température monte. Ciel orageux.

Gens atones, transpirant.

Adresse : angle Broadway et Hudson Street

Musée de second ordre, peu remarquable. Bâtiment ancien, briques, sans étage. Un jardin à l'arrière. Une vieille grille ceinture le tout. A l'entrée, une plaque de cuivre remercie le principal donateur du musée, un professeur spécialiste de l'Afrique.

Musique d'ambiance : Dead Can Dance "Yulunga (Spirit Dance)"

Deux hommes attendent dans l'entrée, un blanc à l'allure pincée et un noir qui semble son subalterne.

Conservateur : Mr Jenkins, 64 ans. Costume trois pièces, chapeau à la mode. Petites lunettes rondes en acier. Décontenancé par la situation.

Gardien de nuit : Mr Jo, 63 ans, noir. Désolé d'avoir raté le voleur, s'excuse platement, penaud.

Évènement

test bagou et torche

Echec

La ronde était normale, rien de suspect. Chaque ronde commence à l'heure pile et dure environ 45 minutes. De 22h à 7h00.

Vers 3h30, Mr Jo a trouvé la porte arrière fracturée, a fouillé partout mais n'a vu personne ni rien entendu. Il a donc attendu, un peu décontenancé que le conservateur arrive ce matin, à

10h00, pour lui signaler. Ce dernier a prévenu la police au cas où, même si rien ne semble avoir été dérobé.

Sur place il n'y a rien de volé

L'alarme a été coupée


C'est un musée qui présente différentes pièces d'art africain, ramenées pour la plupart par des archéologues et des habitants de Yonkers partis en safari.

Réussite simple

L'alarme a été coupée aisément. La serrure de la porte arrière a été forcée proprement, sans casse. Le voleur a grimpé par-dessus le mur d'enceinte en s'aidant d'un gros arbre dans l'angle du jardin.

Une plaque à l'entrée remercie un archéologue qui a contribué largement à enrichir la collection du musée, Joseph Abraham, en 1912, 1916 et 1917.

Réussite excellente

Un clou d'argent est encastré *quelque part, peu importe où, au choix du MJ*. Un petit tas de poussière de plâtre attire l'œil d'un investigateur  *qui fait une réussite excellente ou qui sait quoi chercher ou qui se souvient du tas de poussière de plâtre de la bijouterie*. Il se trouve à l'aplomb d'un trou occupé par le clou d'argent. Ce dernier est difficile à ôter sans instrument. **Test force.**

Il est tout en argent, orné de symboles. Certainement africains.

S'il est montré à Jenkins, il ment en disant qu'il appartient au musée. S'il est démasqué, il propose de le racheter, très cher. Mr Jo est choqué de voir Jenkins agir ainsi, ce n'est pas son genre.

Il y a également des photos des expéditionnaires :

Professeur Abraham, dont le nom figure aussi sur la plaque de cuivre de remerciements à l'entrée du musée.

son guide Bomo Yusse dit l'Africain,

Larry Buckman (mort en 1950),

Will Copperland mort en 1917 lors de la traversée de retour. Il est tombé par-dessus le bastingage, alors qu'il était saoul. On dit qu'il était dans un état mental lamentable au retour et qu'il buvait beaucoup.

Sur une des photos de 1917 un jeune homme blanc pose à côté de Abraham et lui ressemble beaucoup. Si un investigateur se renseigne, il s'agit de son fils, Raymond, mort lors de l'expédition de 1917.

Si aucun investigateur ne trouve le clou ou qu'ils partent du musée en le laissant à sa place, alors Mr Jo complètement affolé donne l'alerte : les photos disparaissent ! En effet, sous les yeux des investigateurs les photos de l'expédition de 1917 s'altèrent jusqu'à devenir quasiment blanches. **Test santé mentale**

Rencontre avec Alexander Davids



Objectif de la scène : soupçonner le méchant sans pour autant avoir de preuve.

Faire soupçonner les investigateurs qu'Alexander organise une opération contre quelqu'un. Un assassinat ? Un vol ? Un rituel ?

Circonstance d'évènements

L'orage éclate, les éclairs déchirent le ciel. Température toujours étouffante malgré la pluie. Immeuble modeste, cage à lapins, peu de verdure. Grilles autour de terrains vagues, entre chaque pâté d'immeubles.

Constructions récentes, après crise de 29, érigées par les magnats de l'immobilier.

Efficace, rentable, morne, bétonné, gris sombre.

Adresse : Clinton Building, 4th South Clinton Avenue, Yonkers.

Il y a plusieurs Davids dans cet immeuble de 4 étages.

Alexander, appart 12; Beth, appart 43. Les investigateurs doivent choisir lequel visiter.

Musique d'ambiance : LA Noire. OST. 2011. Minor 9th.

Événement

Appart de Alexander Davids

Meublé sommairement, sans rien de très beau, rien d'artistique, pas de photos aux murs.

Labo de photographe installé dans une chambre, cartons pleins de photos rangés en ordre.

Très bien rangé, ordonné.

Photos de Davids

Excellente technique, très bonne maîtrise. Aucun sens artistique.

Qui est Alexander Pharrell Davids

27 ans (alpha). Brun, grand, mince, grosses moustaches, cheveux mi-longs. Visage carré, quelconque.

Dès que les investigateurs ont trouvé le souterrain, Alexander disparaît et ne reviendra pas à son appartement que les investigateurs pourront fouiller.

Si le souterrain n'a pas été découvert, Alexander reçoit les investigateurs avec gentillesse.

Répond quand on l'interroge, sinon garde le silence.

Test sagesse ou intelligence ou torche

Echec

Se présente comme artiste photographe urbaniste, prépare une exposition sur la ville de Yonkers, c'est pourquoi il prend des photos de jour et de nuit des différents quartiers; il

développe lui-même ses photos dans son appartement où il a installé un laboratoire à lumière rouge.

C'est bien lui qu'a vu Young lors de sa patrouille la nuit dans le couloir des caves de l'immeuble. Il rentrait de reportage.

Vit seul. Pas de poste de télé ni de téléphone.

Réussite simple

Vêtement bien repassé, discret, plutôt isolé.

En faisant des recherches administratives, on trouve :

- qu'il est propriétaire de son appart au 1er étage de l'immeuble (4 étages), depuis environ un peu moins d'un an.
- Alexander est un prénom totalement dépassé dans les années 50.

Réussite excellente

Trop athlétique et bien ordonné pour être un artiste. Manque de naturel, de fantaisie.

Son apparence et ses manières ne collent pas avec le portrait d'un artiste .

En se renseignant aux archives, cadastres, syndic de l'immeuble, armée, etc... :

- Son appart a été payé par Austin Davids
- Il n'y a aucune trace d'un Alexander Davids dans le milieu artistique.
- Infos de CIA ou FBI sur lui : Alexander Pharel Davids est un nom d'emprunt, fiché "top secret armée".

Des recherches sur Austin Davids donne avec un **test de torche** :

Echec

Colonel armée américaine, sans précision

Réussite simple ou excellente

Toute autre info sur Colonel Davids est top secret.

Il n'y a aucune trace d'un Alexander Davids dans l'armée



Militaires membres du groupe secret du Colonel Davids.

L'opération African Transfer consiste à repérer et capturer mort ou vif un alien qui se serait glissé dans le corps de Abraham.

Le groupe secret du Colonel Davids enquête sur des choses étranges en relation avec la zone 51.

Alexander prend des photos de repérage pour capturer Abraham.

Il sait et il pense que Abraham est un alien déjà aperçu en 1917 en Afrique là où le vrai archéologue Abraham menait ses fouilles.

Alexander est convaincu que les clous d'argent africains permettent de bloquer le passage de l'alien d'un corps à un autre. Il veut ainsi le capturer au moment du transfert, hors du corps, et le ramener à la zone 51.

Il est aidé par :

Beth Tamie Davids 25 ans, militaire sous couverture d'une secrétaire qui n'a aucun emploi en fait. Elle se rend chaque jour à un bureau vide dans un immeuble proche de chez Abraham, pour y récolter les infos et aider Alexander. (Beta) vit au 4eme étage, même

immeuble. Elle est calculatrice navigatrice de formation militaire. Dans l'équipe, son rôle est de calculer les coordonnées des lieux où les clous doivent être installés.

Gary Mathew Davids, 33 ans, sous couverture de mécano dans un garage non loin (Gamma). S'il est interrogé, il feint ne rien savoir puis disparaît dès que possible. Il est l'homme de main s'il faut récupérer des clous sur les investigateurs, par exemple.

Delaunay Taylor Davids (Delta) : 28 ans, PNJ en plus si besoin, à improviser. Il réagit comme Gary.

Ils le remplaceront s'il est dans l'incapacité de poursuivre et l'aideront à emporter l'Alien puis à nettoyer le site et effacer toutes les traces.

Ils donneront aux investigateurs un choix simple : se taire ou mourir.

Ils tirent pour tuer, sans sommation.

Les Davids attaquent

Le MJ devra garder à l'esprit de jouer un épisode improvisé contre les Davids.



Les Davids tenteront une fois de reprendre les clous pris par les investigateurs.

Ce sera dans l'ordre Alexander et Beth; Gary remplace Alexander si ce dernier est incapable.

Pour cela, ils peuvent par exemple provoquer un accident de la route pour les intercepter lors d'un combat. Les attaquer dans le souterrain, les enfermer dans la cave, dans un appartement, dans le souterrain. En kidnapper un pour l'échanger. Les détrousser dans une ruelle ou un simple vol à la tire dans un lieu fréquenté. Les Davids pris se tairont jusqu'au dénouement, quoiqu'il leur arrive, ils sont prêts à mourir pour leur mission, ils sont prêts à tuer l'un des leurs pour qu'il ne parle pas.

Cet épisode permet de rajouter de l'action et de la tension, au moment où le MJ en a besoin pour relancer la dynamique de la partie s'il en a besoin.



Objectif de la scène: action

Surprendre les joueurs : quelqu'un lutte dans l'ombre contre eux et est prêt à la violence pour les contrer.

Circonstances d'événements :

Le long d'un quai ou dans une rue peu passante, à la pénombre de début de soirée, ou au moment le plus chaud de la journée quand les gens restent chez eux pour s'abriter.

Dans un lieu public, un bar, un restaurant très fréquenté.

De préférence contre un investigateur seul, au maximum deux investigateurs ensemble.

Musique d'ambiance : The Devil and the Almighty Blues, "Storm Coming Down".

Exemples d'événements

Accident de la route

Une voiture percute volontairement et à grande vitesse la voiture de l'investigateur.

Test de dextérité pour garder le contrôle.

Immédiatement après, tous les passagers font un **test de Constitution**, avec désavantage si le test de dextérité a échoué.

En cas d'échec, l'investigateur est blessé, il fait un **test DVie**.

De suite après, un nombre de Davids égal au nombre d'investigateurs dans le véhicule, les menace d'un révolver pour obtenir les clous. Au besoin, il attaque au corps à corps pour appuyer sa requête. Si un investigateur tente de se rebiffer, le Davids tire.

Une autre voiture se tient à l'écart, moteur en route, c'est le véhicule de fuite du Davids.

Un combat peut s'ensuivre, en gardant à l'esprit que tout Davids fait prisonnier peut être abattu par un autre. Les Davids sont là pour récupérer les clous, ils tuent sans hésiter.

Une fois les clous récupérés, ils partent.

Aggression dans une ruelle

Alors que l'investigateur se trouve seul, le long d'un quai, dans une ruelle, dans une rue sans personne, **Test sagesse** pour détecter la présence d'un Davids. Il l'accoste et le menace d'un poignard. Il réclame les clous, sous peine de tuer. Un combat peut s'ensuivre.

Un véhicule attend le Davids un peu plus loin, moteur en route, conducteur prêt à mettre les gaz.

Vol à la tire

Si l'investigateur n'a pas été prudent et conserve le clou n'importe où dans une poche ou dans un sac, un Davids le bouscule et s'excuse, puis continue son chemin jusqu'au prochain embranchement où il monte dans un véhicule qui démarre en crissant des pneus.

Test dextérité avec désavantage pour s'apercevoir du vol de suite et avoir une chance d'intercepter le Davids. Un combat peut éclater, le Davids est armé d'un couteau et cherchera à fuir avec le clou, ou tuer pour prendre le clou.

Enfermé

Si un ou deux investigateurs se trouvent dans le souterrain sans prudence, des Davids peuvent les y enfermer et bloquer les accès avec des objets très lourds.

Test Force avec double désavantage pour ouvrir.

Le premier échec entraîne un **test de Constitution** pour savoir si l'investigateur fatigue. Le deuxième échec, un test avec désavantage, le troisième échec et les suivants un test avec double désavantage.

Chaque échec au test de Constitution entraîne un épuisement de l'investigateur qui doit se reposer durant 20 minutes ou dégrader son DVie.

Peut-être le retrouvera-t-on mort, là, dans quelques années....

Vol d'un manuscrit à la bibliothèque



Objectifs de la scène: comprendre, déstabiliser, glaner des infos

Montrer le clou aux investigateurs.

Déstabiliser les investigateurs grâce aux réactions diverses des PJ et des PNJ, au contact du clou.

Les mettre sur la piste d'Abraham et du Spirit's Club.

Circonstances d'événements

Orageux, quelques éclairs, la pluie menace.

Personnel et visiteurs un peu agacés par le temps.

Foule dans les rues et restaurants pour la pause déjeuner.

Mi-journée.

Adresse : 1st et 2nd South Riverdale.

Beau bâtiment ancien, en angle.

Des arbres le bordent, offrant un accès facile au toit en terrasse. Juste au-dessous se trouvent les archives.

Musique : Sofoc - Film Noir II [Revelation of the Zeppelin] Jazz Noir

Évènement

A la mi journée, la directrice de la bibliothèque de Yonkers alerte la police car un vol y a été commis.

Le commissaire charge ses policiers investigateurs d'enquêter. L'info fuite aussi aux oreilles de la journaliste qui y travaille souvent sur ses articles et connaît donc la directrice, Kate Lewis.

Les investigateurs peuvent aussi arriver à la bibliothèque pour se renseigner sur un sujet au moment où la directrice vient juste de découvrir le vol. Ça tombe bien !



Test torche et bagou pour rien car ici toutes les infos suivantes sont découvertes au fur et à mesure, quel que soit le résultat des tests.

Directrice : Kate Lewis, décontenancée. Chignon grisonnant. Épaisses lunettes. Quelques rides, sans maquillage. S'emmitoufle d'un éternel châle en laine grise.

En se rendant aux archives au grenier, un employé, Morris, a découvert que quelqu'un s'est introduit là.

Par le toit.

Aucun ne sait quand.

Les archives ont été visitées.

Pas les étages en dessous. La porte du grenier était fermée et non forcée.

Il manque un ouvrage dans le rayon des manuscrits inclassables.

C'est un livre sans importance, écrit par M.Farren, "Les témoignages du Spirit's Club", 1930. Dans le bois de l'étagère, juste au-dessus, se trouve un clou en argent qu'aucun PNJ n'a remarqué. Facile à voir, pas besoin de faire un test. Difficile à retirer sans instrument. **Test force**



Faire réagir les investigateurs et les PNJ suivant les indications données dans le paragraphe sur les clous d'argent.

Mme Lewis connaît Farren avec qui sa sœur aînée est sortie étant jeune. Il faisait des tours de magie avec des cartes. Plus tard, il est devenu copain avec le club de spiritistes de Harvey, l'épicière. Mais tout cela est très vieux, avant la crise de 29.

Observer les clous d'argent



Objectif de la scène: déstabiliser

Mettre les investigateurs mal à l'aise au contact du clou

Circonstances d'événement

Peu importe quand et où.

Le clou est très froid en main, magnifique.

Long d'environ 8 centimètres et 2 cm de diamètre.

Le corps est ouvragé de symbolique étrangère.

Les PNJ voudront systématiquement les acheter à prix très élevés.

Du moment qu'un des Davids en possède un, il sera placé dans la maison d'Abraham, même si c'est au tout dernier moment lors du final.

Événement

L'investigateur qui le voit ou le touche fait un **test de Charisme**. Peu importe le résultat, l'effet du clou est le suivant :

sur un personnage hésitant et timide : impression de libération, puissance

sur un personnage moteur dans la partie : malaise, dégoût, il ne veut plus le voir, il doit l'éloigner de lui

sur un personnage avare, possessif, qui travaille seulement pour l'argent : le clou l'attire et il a besoin de le posséder, c'est son précieux

sur un personnage cartésien : panique inexplicable, désespoir

sur un personnage blasé : joie

etc.... essayer de donner un effet inverse de la tendance du perso.

Evidemment chaque investigateur ressent un effet différent.

Vous pouvez donner le même effet à des personnages qui s'opposaient et des effets différents à des personnages qui étaient alliés ou en duo, de manière à rebattre les cartes des liens entre personnages.

Le but étant de déstabiliser les joueurs, toujours dans l'optique de la préparation du final African Transfer.

Test intelligence

L'observer provoque des avis différents sur son origine ou sa facture : objet rituel africain très ancien; simple objet du XVIIIème siècle; belle pièce historique africaine mais sans valeur; objet biblique; objet de grande valeur; probablement dérobé d'un trésor d'un grand chef africain, etc...

Rencontre avec Abraham



Objectifs de la scène: déstabiliser

Mettre les investigateurs mal à l'aise vis-à-vis de Abraham. C'est la scène majeure de l'enquête du scénario car elle prépare les réactions des investigateurs lors du final.

Faire osciller les joueurs entre un sentiment d'empathie et de dégoût, utiliser des apartés pour leur inspirer ces sentiments différents. Changer la voix, l'intonation, les coups d'œil et les attitudes de Abraham selon les moments.

Circonstances d'événements

3rd north Clinton Avenue, Yonkers.

De jour, l'orage gronde et il pleut des cordes, sous une température chaude du mois d'août.

De nuit, calme plat. Lugubre. Les arbres du jardin forment des ombres fantomatiques. Des chats rôdent dans la pénombre, ils filent en crachant lors du final.

Richie arrive en fin d'après-midi, les bras chargés de victuailles pour le repas du soir.

Musique : Malignant Cloud - Swami LatePlate

Evénements

Une grille grinçante ferme le jardin au fond duquel subsiste une maison, au milieu des immeubles modernes. Un chemin de gravillon mène jusqu'à la porte de la maison, parfait sentier pour qu'un petit vieux se casse la figure.

Rue fréquentée devant en journée, pas en nuit.

Cloche à l'entrée pour sonner.

Abraham marche lentement en traînant des pieds pour les accueillir, croyant que c'est Richie qui a du mal à pousser la grille.

Maison familiale bourgeoise de Abraham

Torche ou bagou

Echec

Quartier d'immeubles récents tout autour, seule maison encore restante.

Entourée d'un haut mur avec un grand portail de fer forgé.
Grand jardin, bien entretenu
Une grange : encombrée de vieilleries, pas d'animaux, outillage de jardin, vieille charette inutilisée, bois de chauffe.
Maison grande, un étage, un grenier.
Il refuse de vendre le terrain depuis longtemps malgré des offres élevées

Réussite simple

Maison issue de la fortune de son épouse Janet.
Dans la grange, sous un tas de bois, se trouve une trappe qui descend vers un souterrain.



Si un investigateur est enfermé dans le souterrain, adapter la quantité de bois ou l'obstacle qui maintient la trappe fermée en conséquence.

Réussite excellente

Pas de jardinier, pas de femme de ménage, personne n'y entre jamais.
Dans la grange, la trappe grince, non huilée.
La barre de verrouillage est rouillée et cassée récemment.
Si on l'emprunte, le souterrain mène à l'arrière de la cave de Davids. (ex cave de harvey)



Jouer "le souterrain" s'il ne l'a pas encore été mais à l'envers : les Davids attaqueront les investigateurs qui parviennent à la trappe côté immeuble. Si l'investigateur est seul, il sera assommé et amené à la maison d'Abraham pour servir de réceptacle lors du transfert. S'ils sont plusieurs investigateurs et n'ont pas pris de clou, il n'y aura aucune attaque. S'ils sont plusieurs investigateurs et qu'ils ont pris des clous, les Davids tenteront une embuscade pour les leur reprendre.

Joseph Abraham archéologue

né en 1879 , 78 ans



Attirer la compassion des investigateurs envers lui, les faire le protéger contre les Davids. En même temps, faire ressentir un certain malaise en sa présence. Lors des rencontres avec lui, il inspire une sorte de fatalisme triste ou une sorte de malaise contrebalancé par la peine dans ses yeux ou il a des regards presque pervers envers les investigateurs qu'il envisage (pour les "occuper"). Les faire douter entre un vieux lubrique qui voudrait bien coucher avec l'un d'eux, de préférence Young, ou un cannibale ou un simple sénile rongé par la maladie d'Alzheimer. Ils en viendront d'eux même à le soupçonner de pédophilie envers Richie.

Torche et bagou

Echec

Voûté, maigre, regard triste, sorte de fatalisme, grande fatigue, semble fragile, cachotier, demande l'âge des investigateurs, les reluque soudainement avant de leur déclarer "vous êtes jeune, vous, quel âge avez-vous ?" d'une voix chevrotante.

Il en invite un à dîner, pas forcément la demoiselle mais le plus jeune des messieurs. Il cuisine lui-même avec l'aide du petit Richie qu'il attend d'ailleurs pour la fin d'après-midi. Richie l'aidera à cuisiner et restera dîner.

Richie est le neveu de Phelps, l'épicier. Il déclare bien aimer le petit Richie, en se léchant les lèvres. *(pas besoin de test, les joueurs seront inquiets et déstabilisés rien que comme cela. Ca marche à tous les coups)*

Perd un peu la tête et les fait répéter. Cuisine très bien. Offre le thé et des gâteaux excellents.



Avec une force colossale pour son âge, Abraham est en réalité "occupé" par une créature (Larve) qui a investi son corps il y a 40 ans en 1917 en Afrique pour échapper aux Chasseurs. (voir paragraphe sur Bomo Yusse)

Faire entrevoir cela à un seul investigateur un peu par hasard. ex: il pousse un meuble lourd qui le gêne, déplace une vieille charrette dans la grange, etc... puis de suite après demande de l'aide pour attraper un objet en hauteur. **test de santé mentale (choc)**

Archéologue de renom jusqu'en 1917, date à laquelle il rentre d'une expédition en Afrique(Kenya). Il se retire alors dans sa maison familiale de Yonkers; il donne quelques cours à l'université puis se fait de plus en plus discret.

Ne va jamais à l'église, vit seul.

Aucune photo chez lui : il pleure quand on lui parle de son fils. Tous ses autres souvenirs sont au musée.

Quelques objets africains mais peu car la plupart sont au musée.

Il ne parle de sa femme que si on lui en parle en premier, ne sachant plus trop où elle est *(il ment)*

Au sujet de Bomo Yusse, il révèle : né en 1900 au Kenya, extrêmement pauvre, 9 frères et sœurs, travaille comme guide dans la jungle et dans la brousse pour l'expédition d'Abraham.

Quand les investigateurs partent, le dernier à quitter les lieux sent le regard du vieil homme qui le déshabille de façon quasi lubrique dans son dos. A moins que ce soit un cannibale ?

Test santé mentale (choc).

Et avec une voix chevrotante, il salue " à très bientôt, j'espère vous revoir".

Réussite simple

Sans maladie, aucun médecin, aucun dossier médical nulle part, il ne prend aucun médicament.

Marié, sa femme est partie il y a longtemps.

Réussite excellente

Il a présidé le club de spiritisme Spirit Club, fondé en 1925 par le brocanteur Harvey.

Le Club est dissout en 1930, après la crise de 1929 et la faillite de Harvey.

Fils, Raymond, mort il y a 40 ans en Afrique à l'âge de 14 ans.

Sa femme est hospitalisée car elle est folle.

Se renseigner sur Janet Abraham



Objectifs de la scène : intriguer

Jeter le doute sur Joseph Abraham et ce qu'il s'est passé au Kenya en 1917.

Circonstances d'événements

Sanatorium Ste Bianca

Blanc, carrelage, fraîcheur, odeur de chlore, cris de dément invisibles, portes de métal, grilles, personnel brusque.

Musique : The round up - Swami LatePlate

Evénements

Un investigateur peut rendre visite à Janet mais il est averti qu'elle n'a plus sa tête.

Attention, elle peut se montrer dangereuse, elle a essayé de tuer son mari.

Torche

Echec

Née en 1885 d'une riche famille d'origine écossaise.

Toujours en vie, 72 ans.

internée à l'asile Ste Bianca depuis 1921.

mariée à l'âge de 17 ans avec Joseph Abraham

fil en 1903, Raymond, décédé à 14 ans.

Elle a des yeux gris déments, droguée aux médicaments, ses poignets portent des traces de liens récents. Certains jours, le personnel est obligé de l'attacher.

Réussite simple

Ray est mort lors de l'expédition en Afrique. Selon son père Joseph il serait mort de maladie mais Joseph n'a jamais donné aucun détail.

Elle a alors 32 ans, elle alterne entre alcoolisme, dépression, tentative de suicide, tentative de meurtre contre Joseph Abraham qui finalement la fait interner en 1921.

Réussite excellente

Elle n'a reçu aucune visite de Abraham

Bagou

Elle continue encore en 1957 à déclarer que Abraham n'est pas son mari qui n'aurait jamais laissé mourir leur fils en Afrique; qu'il y a imposture. Elle veut toujours le tuer.

Se renseigner sur les clous d'argent



Objectif de la scène : glaner des infos, comprendre

Circonstances d'événement

Musique : The Skeleton Key- O Death

Des infos peuvent être obtenues de :

la bibliothèque

se reporter à son paragraphe s'il n'a pas encore été joué.

Irène Boncoeur la botelliste :

aveugle, mulâtre, sans age, elle fait de la divination en construisant un objet dans une bouteille de verre fumé noir. Peau ridée, doigts très longs aux ongles cornus. Belle voix qui porte et qu'elle module savamment.

Boncoeur vit dans une cabane de fortune, presque à l'extérieur de la ville.

Odeur de bois, de rhum, de chair de volaille, de fumée. Pénombre.

Elle tourne en rond autour du client sans le toucher, trois fois. Puis elle lui tend une bouteille de verre noir dans laquelle il doit verser l'argent de son paiement. Il doit ensuite revenir le soir, après la tombée de la nuit et elle lui rend la bouteille avec un objet dedans.

Pour les personnages, ce sera un tout petit cercueil en bois, vide, avec un mollusque noir cloué dessus. Pour le découvrir, il est impossible de distinguer à l'intérieur ou de faire sortir l'objet. La bouteille doit être obligatoirement brisée. Mais selon Irène, briser une bouteille de verre noir fait se réaliser la prophétie qu'elle renferme.

Irène refuse de toucher les clous, elle fait une syncope en leur présence. Elle indique seulement que c'est puissant et présage de danger.

Le révérend Paul, marabout africain :

très grand, noir, cheveux longs noués en une grosse tresse, habillé en blanc. Arnaqueur, embobineur, menteur.

Sa boutique se situe dans le quartier noir où les flics y sont plutôt mal venus. Ils seront repérés et on le leur fait savoir.

La boutique est garnie d'objets de piètre qualité, en rapport avec le vaudou, les religions asiatiques, catholique, kabbale, etc... une boule de cristal trône sur une table, devant un jeu de tarot. Des osselets de toutes couleurs et formes, d'origine tant animale qu'humaine, se mélangent à des dés multifaces devant une coupelle dans laquelle fume un encens au parfum fort.


Ca pique les yeux dès qu'on entre.

La voix du révérend vrombit dans toute la pièce. Il demande systématiquement de l'argent avant de causer; c'est pour l'orphelinat, les blessés de guerre, l'hôpital, les veuves, etc...

Bagou ou torche

“au passage se poseront les clous, alors stagneront le Temps et le Mal”

Si les PJ souhaitent passer du temps à traduire eux-même dans une bibliothèque, cela leur prend une heure et un test INT réussi; si c'est un échec, le temps de traduction monte à

1h30. ( les joueurs peuvent tenter leur chance avec un traducteur en ligne sur internet, ça marche !)

Se renseigner sur Bomo Yusse



Objectifs de la scène : compréhension, pression de temps

Connaître l'origine des clous

Comprendre leur utilité

Engager une course contre la montre : si les investigateurs comprennent qu'il vaut mieux que les clous soient à leur place lors de l'intervention des Davids, ils peuvent acheter ceux de Bomo pour remplacer ceux qu'ils ont prélevés. Mais le temps de faire tout cela prend au moins 3 heures.

Circonstances d'événement

Il y a une heure de route de Yonkers à NY et pareil au retour.

Bomo Yusse de son nom actuel M. Justin Bommer est en plein déménagement. Il quitte un appartement trop petit de Harlem pour une belle maison de Brooklyn.

Des gens, tous des Noirs, font la chaîne pour charger des cartons et des meubles dans un grand camion. Enfants qui courent partout. Femmes qui bavardent et surveillent les hommes qui transportent. Sont tous contents.

L'orage menace, ils doivent faire vite.

Musique : The Drifters - Money Honey

Événement

Bagou

Echec

Adresse actuelle : Harlem, NYC.

57 ans, entraîneur d'athlétisme, marié, 5 enfants. 4 petits enfants.

Mince, petite bedaine, s'entretient bien, cheveux qui commencent à blanchir, non fumeur.

Sourire bienveillant, homme très gentil, caractère souple, tout en gentillesse et innocence.

Bomo dit de lui-même être né en 1900 au Kenya, extrêmement pauvre, 9 frères et sœurs, immigré aux USA en 1917.

travaille comme guide dans la jungle et dans la brousse pour l'expédition d'Abraham.

Si ces infos sont cherchées autrement qu'en lui parlant : né en 1900 en Afrique du Sud, 9 frères et sœurs, immigré aux USA en 1917.

Les infos suivantes sont inconnues de Abraham; obtenues soit par Bomo lui-même ou par université ou par service de l'immigration ou par le marabout Révérend Paul, etc...

Exilé aux USA en 1917, il loge dans un quartier correct alors qu'il est immigré et très jeune. Il prend le nom de Justin Bomer.

Il devient un athlète peu connu, coureur de fond et de marathon.

Au cours du temps il déménage dans des quartiers moins chics, puis à Harlem où il entraîne des jeunes à la course à pied. Il change alors son origine, disant venir d'Afrique du Sud.

Aujourd'hui il déménage car il a assez d'économies pour vivre dans une maison plus grande.

Réussite simple

Infos obtenues de Bomo lui même seulement en lui parlant

Il a 17 ans en 1917 quand Abraham lui demande de le mener jusqu'à ce que sa tribu nomme " la caverne du mal ". Ne sachant quoi faire, il demande conseil à ses parents et au chef du village qui tous lui interdisent de le faire.

Pourtant il désobéit à tout le monde en menant Abraham jusqu'à la caverne mais il n'entre pas là-bas avec lui.

Il s'enfuit en empochant l'argent payé par Abraham, qu'il donne à sa famille avant de partir seul pour les USA.

Il travaille comme entraîneur d'athlétisme.

Il déménage car avec ses enfants qui travaillent et les revenus de sa femme, ils ont assez d'argent pour vivre dans une plus grande maison.



Il vit assez bien au début, ne souffre pas de faim ni de manque de logement car il vend les clous petit à petit pour survivre. Il en garde douze.

Réussite excellente

Infos obtenues de Bomo lui même seulement en lui parlant

Il reste hors de la caverne, voit approcher un groupe de 8 chasseurs blancs, pas là pour des animaux ni pour un safari. Des gens étranges.

Il empoche l'argent payé par Abraham et au lieu de l'attendre, il vole la sacoche d'un des chasseurs blancs étranges puis s'enfuit. Il donne l'argent à sa famille puis file vers les USA, avec son butin volé en main. Il s'agit de 18 clous d'argent (Kucha). Il s'en sert pour se payer la traversée jusqu'aux États-Unis.

En 1957, il possède encore 12 clous d'argent, il ignore à quoi ça sert.

Il y a 3 mois Alexander Davids lui a acheté 6 clous. Avec cet argent, il s'est payé une grande maison à Brooklyn pour toute sa famille.



Ce que Bomo ignore : Ayant volé les clous d'argent les 8 chasseurs échouent à tuer la créature cachée dans la caverne du mal. Elle tue le fils de Joseph, Raymond, et passe alors dans le corps de Abraham. Elle tue 7 chasseurs et le dernier s'enfuit, fou.

L'épicier Phelps et son neveu Richie.



Objectif de la scène : renforcer les hypothèses, tension

Montrer que Phelps est fou, suite à des choses qu'il a vues il y a longtemps et auxquelles il voue une croyance indéfectible.

Rencontrer l'innocent futur sacrifié éventuel : Richie.

Renforcer l'impression que quelque chose va se passer.

Circonstances d'événement

L'orage fait rage. Boutique qui tourne bien. Il y a sans cesse des clients, ce sera compliqué de lui parler. Bonne odeur, agréable. Beaux produits. Légère odeur d'encens.
musique : Bad bad whisky. Colin James.

Événement

Phelps offre un café si les investigateurs sont trempés.

Il est sympa.

56 ans, dégarni, yeux de fouine toujours à l'affût, tablier gris, crayon sur l'oreille, bon commerçant, bonne bouille un peu joufflue.

Richie : 12 ans, brun, yeux naïfs, content, toujours souriant. Encore un gamin même s'il travaille déjà depuis un an. Toujours prêt à aider.

Bagou

Echec

Reste évasif, a oublié les détails d'autrefois, reste sympathique.

Marié, sans enfant.

Porte un pendentif en argent en forme de patte de poulet. C'est dérangeant.

Abraham : c'est un ancien copain de jeunesse. Il a beaucoup vieilli, pauvre homme, Phelps le sert encore et lui envoie son neveu Richie pour porter les courses.

Spirit's Club : histoire ancienne, groupe de copains qui avait inventé ça pour attirer les filles. Et ça marchait !

Adresse du spirit's club : se souvient mal, sur Clinton Avenue.

Réussite simple

Il teste les investigateurs pour savoir s'ils sont capables de comprendre l'occulte ou s'ils vont le prendre pour un fou. Il a l'habitude des perplexes.

Abraham : vieux camarade, homme de connaissances; il l'admire; s'il sent que les investigateurs rodent autour de Abraham, il se montre menaçant: ne pas l'ennuyer ni lui faire de mal, c'est son ami.

Richie : un bon gars, qui doit apprendre à travailler dur. Il a de grands desseins pour lui car il va en faire un cuisinier.

Spirit's Club : c'était à la fois pour attirer les filles et à la fois si réel. Parfois, ils ont entendu des esprits, vu des forces que les perplexes ne peuvent pas admettre. Mais lui, il y croit. Il sait que cela existe.

Il a d'ailleurs préparé de la sanquette qu'il a versée dans une coupelle devant une langue de bœuf, sur une étagère dans l'arrière boutique. C'est de là que monte l'odeur d'encens.

Test santé mentale (choc)

Adresse du Spirit's Club : à la place des nouveaux immeubles de logements, sur Clinton Avenue.

Réussite critique

Il s'empare dans des considérations ésotériques : cet orage de jour est signe annonciateur d'une métamorphose. Les planètes sont alignées, c'est pour bientôt. D'ailleurs la langue a tourné au bleu la nuit dernière. C'est la première fois depuis des décennies que ce phénomène apparaît.

Abraham : homme incroyable, aux talents surnaturels. Il est une sorte de sorcier africain blanc.

Richie: Il va initier son neveu auprès de Abraham et vivre avec eux quelque chose d'incroyable. Ce sera une révélation pour Phelps. Refuse d'en dire plus (en fait il ignore en quoi cela consiste.)

Spirit's Club : ses débuts dans le spiritisme et l'étude des magies. Il doit beaucoup à Harvey et Abraham dans ces domaines car le premier lui a enseigné les techniques, le second lui a montré qu'il existe autre chose que ce que l'on connaît, si on sait lire l'univers, évidemment.

Adresse du Spirit's Club : Cave du Clinton Building, 4th South Clinton Avenue, Yonkers. Ignore si elle existe encore.

Se renseigner sur le spirit's club



Objectifs de la scène : compréhension, tension

Dépense de temps

Compréhension : fait le lien entre immeuble de Davids et maison de Abraham.

Un peu de tension.

Circonstances d'événement

La bibliothèque offre un abri temporaire contre la pluie qui se déchaîne dehors.

Le vent souffle et fait craquer le bois de la charpente, le personnel ferme les volets qui battent. Quelqu'un plaisante en disant qu'on va devoir lire à la bougie comme autrefois dans les manoirs.

musique : Bad bad whisky. Colin James.

Événement

Se renseigner à la bibliothèque (**Torche**) dans les archives des journaux de l'époque et quelques livres qui relatent la vie avant crise dans le quartier.

Echec

Ca prend 3 h

Fondé en 1925 par le brocanteur Harvey, installé dans le quartier commerçant de l'époque.

Présidé par Abraham jusqu'en 1930.

Groupe d'amateurs de spiritisme et d'occultisme; se réunissent dans la cave de la boutique.

Surtout pour y attirer des conquêtes.

En 1929 et en 1930, les commerces ferment et le quartier est racheté en 1936 par des investisseurs immo qui le rasent et y construisent des immeubles d'habitation pas cher en 1940. La cave est close lors de ces travaux.

réussite simple

Ca prend 2 h

Autres membres réguliers connus en 1925 : Harvey 61 ans Mitchell 38 ans Phelps 24 ans et Farren 39 ans.

1957 : Harvey 93 ans, en vie, sénile; Mitchell 70 ans mort de vieillesse; Farren 71 ans mort d'une maladie, Phelps 56 ans, épiciériste dans le quartier.

1957 : Harvey raconte à qui veut l'entendre qu'il a vu "les pattes du cerveau" un soir que Abraham et lui menaient une séance. Il semble subjugué par Abraham.

réussite excellente

Ca prend 1 h

1925 : Les 4 creusent un tunnel secret qui relie la cave de Harvey's à la grange de Abraham, afin d'aller vouer un culte à Abraham qui leur a montré plus ou moins ses pouvoirs de sorcier africain. Cela les a subjugués.

La créature fait cela afin de les garder en réserve pour occuper leur corps le moment venu.

1957 : Abraham impose le silence à Phelps en échange de lui faire voir un jour très prochain toute la splendeur de sa puissance. Phelps est prêt à lui offrir son neveu Richie pour cela.

l'éclairage faible coupe brusquement et plonge tout le monde dans le noir pile lorsque l'investigateur termine d'apprendre ces infos.

La banque et le coffre de Beth Davids.

Objectifs de la scène: récompense partielle

Confirmer la localisation des clous (pentacle)

Tenter de démanteler ce que les Davids ont fait: victoire partielle contre leur opération.

Circonstances d'événements

Pluie chaude, température très chaude. Eclairs.

Bâtiment d'autrefois, en pierres grises, bien préservé, massif, solennel.

Les voix sont feutrées. Le mobilier en bois patiné. Le sol de marbre.

La plupart des gens sont des hommes en costume trois pièces, sérieux. Quelques femmes en tailleur noir servent au guichet; les rares clientes féminines sont ostensiblement aisées.

Adresse : Main street et Hawthorne.

Evénements

Beth Davids y a déposé quelque chose dans son coffre fort privé il y a une semaine.

Il n'y a que si les investigateurs se renseignent à la banque et interrogent spécifiquement le personnel sur un dénommé Davids qu'ils l'apprennent.

Accéder au contenu du coffre nécessite l'autorisation écrite du loueur du coffre, donc de Beth Davids, pas de sa présence. Demander l'intervention d'un juge pour faire ouvrir le coffre prendra plusieurs jours.

(test bagou et sagesse et torche selon l'action entreprise)

Beth

Appart 43, Clinton Building, 4th South Clinton Avenue, Yonkers.

Elle peut être rencontrée chez elle avant 8h30 et après 18h30.

Echec

(Sagesse)

Elle est blonde coiffée en chignon retro, yeux bruns derrière des lunettes aux verres épais, sourire innocent. Visage quelconque, voix calme, coopérative avec les investigateurs.

Elle répond agréablement à leurs questions. Mais ne donne aucune info si on ne pose pas de questions.

(Bagou)

Elle ne connaît pas l'autre Davids. Ni Abraham.

Elle a bien ouvert un coffre il y a une semaine pour y ranger les affaires personnelles suite au décès de son père il y a un mois à New York.

Elle donne son autorisation écrite à contre-cœur pour que les investigateurs accèdent à son coffre. Elle refuse de les accompagner, ne comprenant pas pourquoi elle devrait assister.

Elle refuse également qu'ils fouillent chez elle, ce qui est son droit car ils n'ont aucun mandat contre elle.

Elle habite cet appartement depuis six mois.

Elle travaille comme secrétaire chez Fishers, une entreprise d'import export dont le bureau se situe à 10 minutes à pied, sur Hudson Street.

(Torche)

Sa cave est vide.

Réussite simple

(Sagesse)

Elle est très calme et se maîtrise parfaitement.

Ses ongles sont courts.

Ses sourcils sont châains.

(Torche)

Aucun Davids n'est décédé il y a un mois d'après les archives nécrologiques.

Si on la suit jusqu'à son bureau, ce dernier comporte une boîte aux lettres au rez-de-chaussée. Au dernier étage, le bureau de Fishers comporte seulement un téléphone, un bureau, un cahier avec des calculs, une chaise et des jumelles.

(Intelligence) permet de comprendre que les calculs sont ceux des coordonnées de navigation. Elles indiquent des lieux en ville à Yonkers: la banque, le commissariat, une maison, un musée, une bijouterie et la bibliothèque.

Si on pense à demander à la standardiste des téléphones, celle-ci indique que le dernier numéro appelé est le garage Chaco, dans North Clinton Avenue.

Réussite excellente

(Sagesse)

Beth est musclée et sportive.

(Torche)

Ses lunettes sont du simple verre sans grossissement.

En fouillant son appartement en son absence :

- Elle possède une tête à perruque dans sa salle de bains.
- Dans le placard de la chambre, un double fond cache un sac rempli d'armes militaires non référencées: revolver, couteau de combat et fusil à pompe. Il n'y est plus si elle a disparu car elle l'a évidemment emporté.

Le coffre bancaire de Beth

Il contient un clou d'argent.

Si les investigateurs ouvrent le coffre, Beth disparaît de son appartement et de son bureau. La ligne de téléphone du bureau est coupée. Elle enlève ses lunettes et sa perruque blonde pour se coiffer d'un carré court châain. **Test torche avec désavantage pour la reconnaître**

Le Garage Chaco

Personne ne connaît Beth. Certains ont vu une femme blonde discuter discrètement avec

Gary. C'est peut être elle, peut être pas.  (voir paragraphe les Davids pour le MJ)

Le commissariat



Objectif de la scène: récompense partielle

Montrer que les Davids n'ont peur de rien, pas même de la police.

Montrer qu'ils vont au bout d'une mission.

Confirmer la localisation des clous (pentacle)

Circonstances d'événement

Pluie battante. Temps chaud, orageux.

Le commissariat grouille de monde, dans un vacarme de voix et de machines à écrire.

Ça cocotte les parfums des prostituées, des flics, des secrétaires, des clodos et des plaignants.

Événement


La meilleure façon pour l'un des Davids de placer un clou dans le commissariat est de se faire arrêter (ivresse, par les investigateurs, etc...). Peu importe lequel d'entre eux.

Il cache alors le clou dès son arrivée au commissariat avant d'être fouillé. Il le cache donc rapidement, sous le bord d'un bureau ou dans les toilettes, dès qu'il le peut et comme il le peut donc plutôt mal.

test sagesse pour voir Davids agir; en cas d'échec, faire un **test torche** pour trouver le clou mal dissimulé sans savoir qui l'y a mis.

Le Davids garde ensuite le silence, y compris emprisonné. Il attend la fin de l'opération African Transfer pour être libéré sur ordre militaire.

S'il ne peut pas le faire, il envoie un autre Davids non repéré qui porte une fausse plainte pour vol à la tire. Davids se renseigne sur la façon de porter plainte. Pendant que le policier en fonction au bureau le fait patienter dans le couloir, il en profite pour enfoncer un clou d'argent dans une fente du parquet usé. Puis il part sans donner suite. Le policier trouve ce comportement étrange. Il en parlera si on interroge et sinon il le racontera aux collègues

autour d'un café.  (Penser à faire raconter l'anecdote quand un investigateur se trouve au commissariat)

Le clou est facile à trouver si on sait ce qu'on cherche. Le **test de torche** permet de savoir combien de temps cela prend : 15 minutes si très bien réussi, 30 si réussi, 1h si échec.

African transfer



Objectif de la scène : final

Combat final

Les investigateurs doivent choisir leur cible et leur action.

Circonstances d'événement

Maison de Abraham, la nuit.

Lumières éteintes au rez-de-chaussée. Une lumière allumée à l'étage.

La pluie a cessé, l'orage s'est tu.

Silence.

Musique d'ambiance début : Dead Can Dance "Summoning of the Muse"

Musique d'ambiance lors du transfert et du départ des Davids de chez Abraham "Come And Go With Me- The Dell Vikings "

Événement

Abraham tente de séquestrer soit un investigateur soit Richie Fordvenu lui porter ses courses soit un des Davids venus pour l'attraper.

Si un investigateur est prisonnier des Davids, c'est lui qui sert de réceptacle pour recueillir la Larve.

Aux douze coups de minuit, le temps ralentit dans la maison, l'espace se déforme et les logiques spatiales de l'architecture sont bouleversées aux yeux et oreilles des investigateurs.

La créature sort par la bouche d'Abraham pour entrer par celle de sa proie, sous forme de larve.

Tant que la Larve est dans un corps, elle s'en sert pour combattre; le corps devient une poupée de chiffon, animée par une force insondable. La Larve attaque, en plus des pieds et poings de l'humain "occupé".

Si tous les clous d'argent sont à leur place

Le transfert échoue, Abraham meurt et tombe en poussière, la créature meurt aussi entre les deux corps. Elle reste là, on peut la ramasser ou en faire ce qu'on veut.

S'il manque un clou d'argent

Le transfert aura bien lieu, la Larve investit l'autre corps puis combat.

Un exemple de final

Lorsque les investigateurs sont aux alentours de la maison d'Abraham vers minuit, la seule lumière est celle d'une pièce à l'étage. Un cri. Un autre si les investigateurs ne réagissent pas.

Au rez-de-chaussée, tout est éteint.

Au 1er étage, du bruit : des pieds qui raclent le sol, des bruits de coups, un cri étouffé qui ne parvient pas à sortir d'un gosier.

L'escalier de bois qui mène au 1er étage.

Lorsqu'un investigateur le gravit, il lui semble être extrêmement ralenti. Il n'en finit pas de le gravir. **(test santé mentale)**

Ceux qui le regardent le voient soit ramper au sol sur les marches de bois, soit ramper sur le mur à sa droite. Il est donc perpendiculaire au sol et pourtant ne tombe pas.. Les paroles sont déformées, ralenties, comme si on était sous l'eau. **(test santé mentale)**

Tout investigateur qui gravit l'escalier est soumis à ce ralentissement; tout investigateur qui le regarde est soumis à cette vision.

Une fois en haut, le bruit de lutte provient de la chambre sur la droite.

Abraham est assis dans un fauteuil, maintenu à la gorge par Alexander qui y met toute la force de ses bras tendus.

Alexander fait dos à l'entrée et donc à l'investigateur si bien que ce dernier ne peut pas clairement voir ce qu'il se passe. Il lui semble que Alexander est en train d'étrangler Abraham. Il voit les pieds de Abraham taper au sol, comme s'il convulsait ou s'étouffait face à la force de Alexander.

Devant la fenêtre de la chambre se tient un autre Davids, par exemple Gary, un fusil en main.

Au sol, il y a une grande caisse noire ouverte d'environ 2m sur 1m. Elle est isolée, telle une glacière. Capitonnée, telle un cercueil noir.

Gary attend que Alexander en finisse ou que Abraham en finisse. Dans tous les cas, son objectif est d'emporter la créature, peu importe dans le corps de qui.

En réalité, la créature est en train de s'extirper de la bouche d'Abraham pour entrer telle une énorme limace grisâtre dans celle de Alexander. Remplacer Alexander par Richie ou par un investigateur si cela s'y prête.

L'investigateur a trois rounds pour agir, ensuite la créature aura terminé son transfert ou sera morte si tous les clous sont en place.

Si l'investigateur se montre agressif, Gary le met en joue; sinon, il se contente de regarder le combat entre Abraham et Alexander. Il n'hésitera pas à tirer sur Alexander si celui-ci rechigne à remplir la mission et/ou à se faire infester.

Alexander (ou Richie) tourne alors la tête vers l'investigateur pour lui demander de l'aide, paniqué.

L'objectif du MJ ici est de semer le doute chez les joueurs: vont-ils attaquer ? et si oui, qui : Abraham ? Alexander ? Gary ? fuir ? mettre le feu ? Ils doivent en tout cas agir vite, soit donc sous trois rounds. Après quoi la Larve est passée dans son nouveau corps et Abraham tombe en poussière **test Santé mentale.**

Test de santé mentale lorsqu'un investigateur découvre la larve.

Si elle est attaquée, elle combat, essayant d'infester son adversaire.
Une fois dans un corps, c'est terminé. Ce nouveau corps peut combattre s'il est attaqué.
Les investigateurs peuvent alors abattre l'infesté ou fuir ou le capturer, etc...
Les Davids présents feront tout pour emporter l'infesté et effacer leurs traces.
Ils proposent aux investigateurs le silence ou la mort. Et mettent leur menace à exécution sans attendre.

Les Personnages joueurs : fiches et infos spécifiques

INFOS POUR YOUNG

Il était de patrouille la nuit dernière.

Vers les 2h30 du matin, il a été appelé avec son collègue, Marcus Bennets, pour une dispute conjugale. C'était à l'appartement 23, 2ème étage, au Clinton Building sur 4th south Clinton Avenue, Yonkers.

Un couple se battait à coups de poings et de poêles et le mari avait kidnappé le petit chihuahua Fifille puis s'était réfugié dans son box de cave de l'immeuble.

Pendant que son coéquipier discutait avec le mari battu, Young aperçut vers 3h45 du matin un homme tout habillé de noir passer dans le couloir de la cave sans leur prêter la moindre attention. Eux se trouvaient à l'autre extrémité du couloir mais Young s'est rapproché de la porte de la cave de l'homme.

Il portait des chaussures souples noires, un chapeau mou noir, un par-dessus noir. L'homme est entré dans son box de cave avec un gros sac sur l'épaule puis en est ressorti quelques minutes plus tard sans le sac et s'en est allé.

Young par la porte entrouverte a eu le temps de voir sur le mur du box un grand plan de la ville de Yonkers avec des photos de différents endroits (4 ou 5) dont la bijouterie Carson. Ce lundi matin il a donc référé au commissaire qui l'a adjoint à l'inspecteur Parker. Il va enfin sur le terrain pour enquêter ! c'est son baptême du feu.

INFOS POUR BARNES

Il vient d'être embauché ce matin même par Lili Carson. A 8h30, à son bureau où elle s'est déplacée.

Elle s'est présentée sous le nom Carson-Bride. Bride est son nom de jeune fille.

Il a perçu qu'elle est riche. Elle le paie très bien.

Lili souhaite le divorce mais Carson s'y oppose.

Elle veut savoir si son futur ex mari détourne des bijoux de la bijouterie avant le divorce. En effet l'établissement appartient à Lili. En cas de divorce il lui revient. George reste avec la moitié des bénéfices. Mais les bijoux font partie du fond de commerce donc reviennent à Lili.

INFOS POUR GREENE

Elle est au courant du cambriolage et de biens d'autres détails croustillants sur le couple Carson.

L'épouse, Lili, est volage et enchaîne les romances. Sa dernière conquête est un joueur de baseball des Yankees, Hank Bauer, avec qui elle aurait emménagé depuis mai 1957. Mais ce n'est qu'une rumeur, personne n'a encore pu vérifier.
Elle sait aussi que George Carson est aux abois financièrement.

Si le nom de Bride est évoqué, il lui rappelle une famille riche de New York, qui travaille dans l'architecture et la décoration d'intérieur.

Si le nom de Davids est évoqué, cela ne lui parle pas du tout.

Si le nom de Cyrus est évoqué, c'est un collectionneur d'art, qui n'hésite pas à s'adresser aux cambrioleurs et receleurs.

INFOS POUR PARKER

Le dossier adj de la bijouterie Carson's.

Police de Yonkers, NY

Dossier Cambriolage Carson's

Numero : 6343/13/1957 B

Objet de la plainte : effraction, cambriolage. La porte arrière du bâtiment a été forcée. Toutes les portes intérieures qui étaient verrouillées ont été forcées. L'alarme a été désactivée.

Plaignant : William.D.Carson

Adresse du plaignant : 553, St Mary Street, Yonkers

Adresse du délit : Bijouterie Carson's, Angle Prospect et Hawthorne, Yonkers

Date du délit : nuit de dimanche 4 août 1957 à lundi 5 août 1957

Enregistrement de la plainte : appel téléphonique du plaignant, lundi 5 août 1957, 8h48.

Inspecteur en charge : inspecteur Parker, Commissariat de Yonkers

Rapport d'enquête :

<i>PARKER</i>		<i>torche</i>	<i>D8</i>	<i>équipement</i>	<i>capacités</i>
<i>force</i>	<i>10</i>	<i>bagou</i>	<i>D6</i>	<i>pistolet D8</i>	<i>déduction</i>

dextérité	13	santé mentale	D6	auto cabossée	fuyant comme une anguille
constitution	9	dégâts armés	D6	fusil à pompe D6	attaque surprise
sagesse	11	dégâts sans arme	D4	briquet, cigarettes	
intelligence	8	richesse	D6	menottes	
charisme	9	Dvie/points vie	D8/10	lampe torche	

YOUNG		torche	D6	équipement	capacités
force	13	bagou	D4	revolver D6	musclé
dextérité	10	santé mentale	D6	uniforme et plaque	crochetage
constitution	10	dégâts armés	D6	matraque	médecin de terrain
sagesse	9	dégâts sans arme	D6	menottes	
intelligence	8	richesse	D4	trousse crochetage	
charisme	10	Dvie/points vie	D10/14	batte de baseball	

GREENE		torche	D6	équipement	capacités
force	8	bagou	D8	calepin, stylo	mental d'acier
dextérité	11	santé mentale	D8	carte de presse	érudit
constitution	7	dégâts armés	D6	lampe torche	réseau
sagesse	10	dégâts sans arme	D4	appareil photo	

intelligence	15	richesse	D6	maquillage	
charisme	11	Dvie/points vie	D6/9		

BARNES		torche	D8	équipement	capacités
force	10	bagou	D6	pied de biche	échappée belle
dextérité	13	santé mentale	D6	automobile fanée	gros bras
constitution	11	dégâts armés	D6	revolver D6	vigoureux
sagesse	10	dégâts sans arme	D4	appareil photo	
intelligence	9	richesse	D4	faux badge de flic	
charisme	7	Dvie/points vie	D8/11	flasque d'alcool	

Aides d'improvisations et autres aides de jeu

PNJ principaux

Abraham avec la Larve

Dvie D6 / Points vie : 24

Armure : 1

Malus au toucher : -4 pour la saisir car elle est gluante

Attaque : enserrement 6, lacération 1D12

Abraham sans Larve tombe en poussière, ce qui occasionne un test de santé mentale.

Les Davids

Alexander ou Gary ou Delaunay : DVie : D10 / Points Vie : 14. Dégâts armés/ non armés : D8/D6

Beth Davids : Dvie D6 / Points Vie : 10. Dégâts armés/ non armés : D8/D4

PNJ secondaires : Cyrus

Sans âge certain, maquillé, élégant, caméléon.

Collectionneur riche, il s'amuse de ses interlocuteurs, leur faisant croire qu'il est pasteur, sorcier ou explorateur.

Il se joue sans cesse des gens, avec amusement, pour son propre plaisir.

Et pendant qu'il raconte n'importe quoi aux enquêteurs, ceux-ci laissent du champ libre aux cambrioleurs de tout poil, avec qui il commerce souvent.

Il n'a aucune idée de ce qui se trame réellement.

Liste d'improvisations

Noms de famille

Pearson, Tuxley, Jackson, Cooper, MC Corgan, Bell, Hill, Baker, Cox, Ward.

Liste de Prénoms

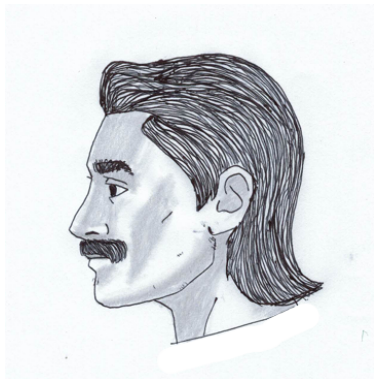
Nancy, Susan, Jane, Mary, Linda, Kathleen

Nelson, Richard, Robert, John, Jack, Bill, James, Allistair, Gene, Scott, Morris, Michael, Charles, Peter

Noms de Lieux

Mermaid Pub, Yard Bar, brocante Past Cavern

Illustrations et photos



Alexander Davids



George Carson

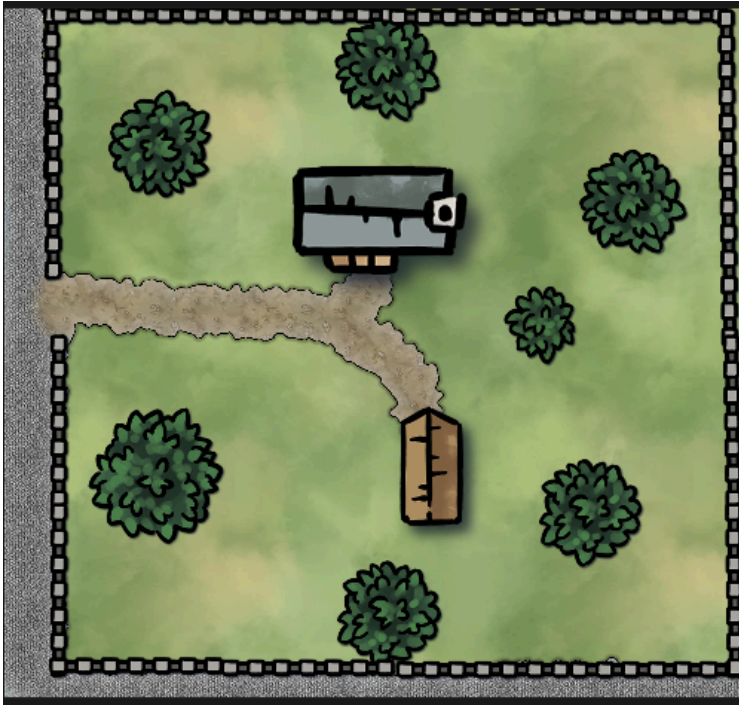
Bibliothèque de Yonkers

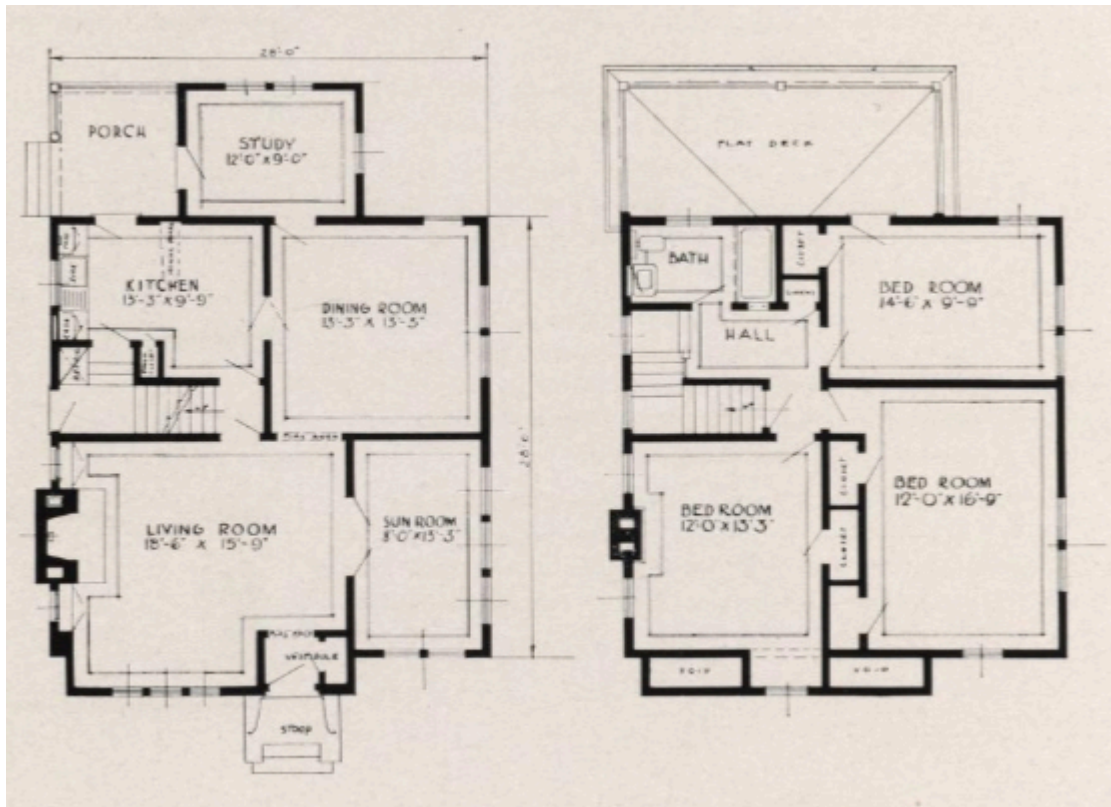


Yonkers, 50s

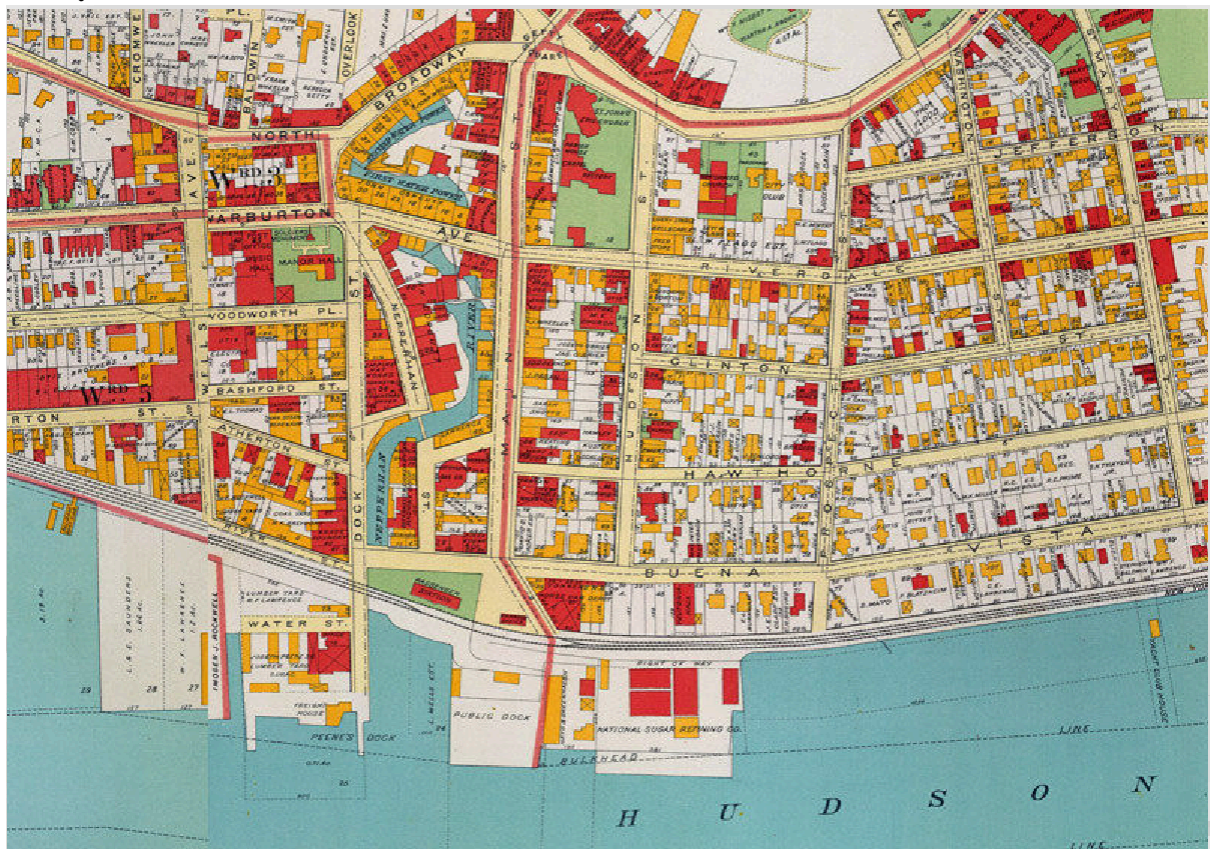


Maison de Abraham

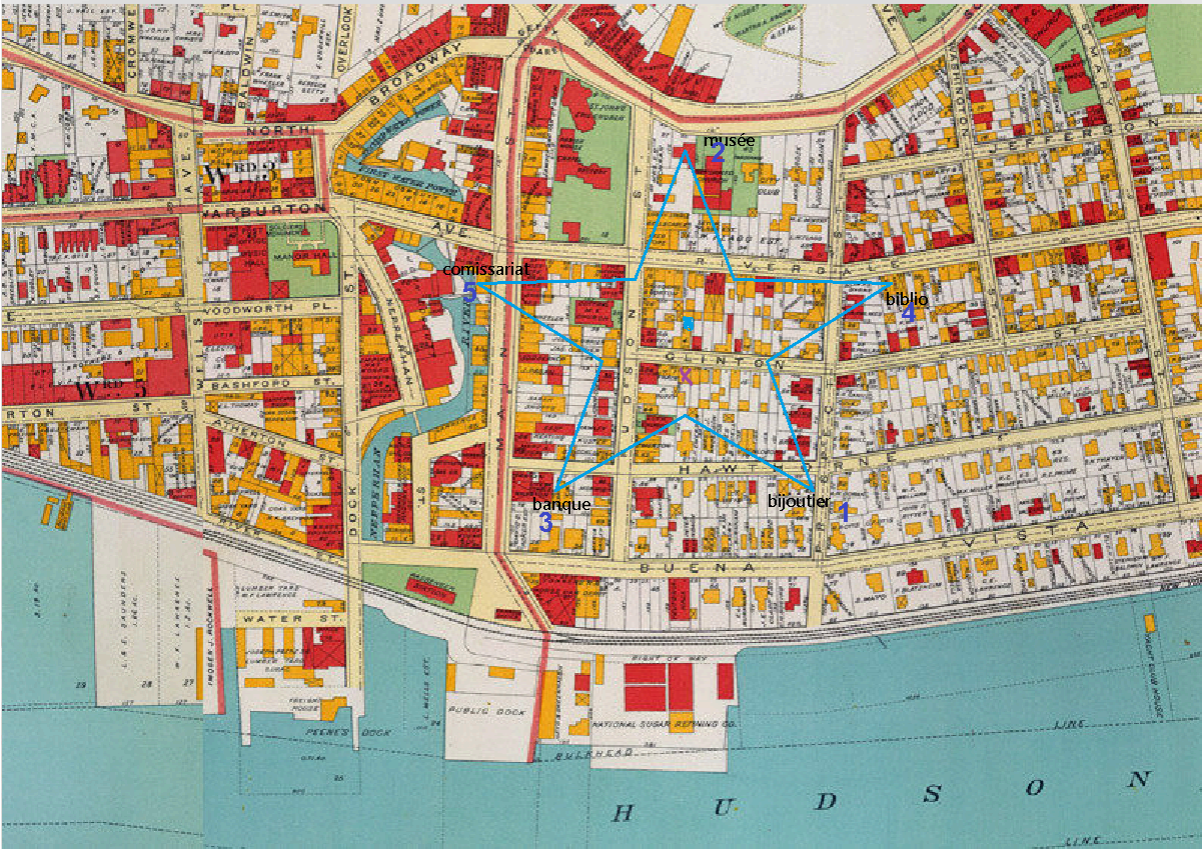




Carte pour P7



Carte pour MJ



Book Project

Joseph Abraham

Né le 31.01.1879, Baltimore

Taille 171 cm

Poids 67 kg

Profession : Archéologue, Professeur

Adresse: 3rd north Clinton Avenue, Yonkers, NY

Situation matrimoniale : marié. Janet Abraham, née McBright

Historique

1899: diplômé d'archéologie, Université NY

1915: Voyage au Kenya, avec Will Copperland, Larry Buckman. Guide de brousse : Bomo Yusse.

1916 : Voyage au Kenya, avec Will Copperland, Larry Buckman. Guide de brousse : Bomo Yusse.

1917 : Voyage au Kenya, avec Will Copperland, décédé par noyade à bord du transatlantique de retour vers USA, Larry Buckman (décédé 1950 mort naturelle, Raymond Abraham (décédé 1917 Kenya). Guide de brousse : Bomo Yusse.

1917-1921 : professeur d'archéologie, Université de NY

Dossier médical : sans

Janet Abraham

Née 11.10.1885, McBright, NY

Taille : 160 cm

Poids : inconnu

Profession : sans

Adresse : Sanatorium Ste Bianca, Yonkers, NY

Historique

1917 : dépression, alcoolisme

1919 : tentative d'assassinat sur son mari

1921 : internée

Dossier médical : dépression, crise de démence, propos discordants, pertes de repère avec la réalité.

Dangereuse.

Raymond Abraham

Né 04.06.1903, Yonkers, NY

Décédé 1917, Kenya, Afrique

Taille : inconnue

Poids : inconnu

Historique : fils de Joseph et Janet Abraham, embarqué en expédition au Kenya, 1917. Décédé de maladie ?

Autopsie : corps non rapatrié

Mission

Preuve : de la présence de l' : 100%

Ordre de mission : récupération de vers zone 51 et élimination du témoin J. Abraham

Dauids

Colonel Austin Davids

US ARMY