

# LE MONSTRE DE WHITECHAPEL



Temps total : environs 4h

*Quel monstre fait son nid en pleine ville ? Vous pensiez avoir tout vu, après vos années en patrouille dans cette ville. Mais aujourd'hui, le commandant vous a réservé un cas difficile à croire. Cette nuit, un vieil ivrogne a été propulsé à travers un mur de briques peu de temps après avoir quitté la taverne où il buvait. L'agresseur doit avoir une force phénoménale, à tel point qu'on se demande si ce ne serait pas plutôt l'œuvre d'une créature sauvage. Les habitants sont terrifiés. Si c'est bien un monstre qui s'est installé en ville, dans combien de temps se remettra-t-il en chasse ?*

**Auteurs** : Julien Léon, Nicolas Bédé

*Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.*

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Étapes Clés</b> .....	<b>3</b>
<b>Déroulement</b> .....	<b>4</b>
I. Dans le Froid de Décembre.....	5
Le Briefing.....	5
Le Début de Service.....	6
Inspecter le Lieu du Crime.....	7
La Maison Délabrée.....	8
II. Le Deuxième Jour.....	11
Poursuivre l'Enquête.....	12
L'Attaque du Joaillier.....	14
Course Poursuite.....	15
Face à l'Agresseur.....	16
Le Sort d'Hugo.....	17
III. L'Hôtel des Ventes.....	18
Inspection sous Bonne Garde.....	18
Enquête à l'Hôtel.....	19
La Salle d'Exposition.....	21
S'occuper du Problème.....	22
IV. Epilogue.....	25

# ÉTAPES CLÉS

## I. Prise de service & premier meurtre

- Les PJ, membres de la brigade du soir, sont envoyés par le commandant Vinaire enquêter sur un décès suspect près de la taverne du “Ponce-Crâne”.
- La victime, Melvin, semble avoir été projetée contre un mur avec une force inhumaine.
- Les indices sont minces : un sac déchiré, un jambon disparu, une mise en scène brutale.
- Un marginal nommé Hugo se dit témoin de la scène. Il décrit une créature monstrueuse, mais son discours est confus, paranoïaque, et peu crédible.

## II. Nouveau crime & témoignage troublant

- Le lendemain, un double meurtre est signalé près du théâtre “Le Sublime”.
- Un couple de notables a été massacré avec une extrême violence, mais leurs effets personnels ont été volés avec soin.
- Leur fils, Bruce, unique survivant, décrit un agresseur armé de longues lames, mais affirme que les bijoux étaient encore là juste après le drame.

## III. L'agression du joaillier & fausse piste

- Alors qu'ils rentrent à la Garde, les PJ entendent des cris : un joaillier se fait attaquer.
- En poursuivant ou affrontant l'agresseur, ils découvrent qu'il s'agit de Hugo déguisé, mimant la créature pour voler plus facilement.
- Il avoue avoir agi par opportunisme en imitant “la bête” pour effrayer les passants, mais nie avoir tué qui que ce soit.
- La vraie créature court toujours.

## IV. Nouvelle attaque à l'hôtel des ventes

- Un nouveau meurtre a eu lieu dans une salle verrouillée de l'intérieur. La créature semble s'y être introduite... sans issue apparente.
- Les PJ interrogent Albertin, directeur paniqué, qui évoque une armoire restaurée peu avant le drame.
- L'enquête les mène à Dratis, un artisan honnête qui a restauré l'armoire sans savoir qu'il réactivait un ancien mécanisme magique.
- Les PJ comprennent qu'il ne s'agit pas d'un simple meuble.

## V. Préparatifs avant minuit

- La créature est encore à l'intérieur de l'hôtel des ventes et sortira à minuit.
- Les joueurs doivent décider comment l'affronter.
- Une décision tactique importante : l'armoire est protégée tant que la créature ne l'a pas franchie. Après minuit, la protection est affaiblie.

## VI. Confrontation finale

- À minuit, la créature surgit dans un déferlement de brume et de tension.
- Elle est puissante, rapide, et semble se relever indéfiniment tant que l'armoire est intacte.
- Les joueurs doivent la vaincre tout en neutralisant la magie de l'armoire, soit en la détruisant, soit en effaçant ou altérant les runes magiques.

# DÉROULEMENT

Temps total : environs 4h

Ce scénario se déroule sur trois journées consécutives, en suivant le quotidien d'une brigade de miliciens confrontée à une série de meurtres étranges. L'intrigue alterne entre scènes d'enquête, rencontres tendues, fausses pistes et affrontements progressifs jusqu'à une confrontation finale à haute intensité.

Les événements sont organisés de manière linéaire, mais la liberté laissée aux joueurs pour explorer, interroger ou improviser des solutions permet une grande souplesse de rythme. Le scénario met volontairement l'accent sur l'ambiance, les choix d'interprétation et la montée en tension.

Il est conçu pour être joué en une seule séance de 4 heures, ou en deux parties si vous souhaitez ménager davantage les temps d'échange et d'interprétation.



# I. DANS LE FROID DE DÉCEMBRE

Temps : 60-80 min

Les joueurs démarrent leur journée à la Maison de la Garde. Ce sont des miliciens affectés à la brigade du soir. En général, ce travail consiste à patrouiller dans les rues en ayant un regard sévère pour s'assurer que les voleurs et les soiffards de taverne se tiennent tranquilles.

**MJ :** *Vous êtes des miliciens affectés à la brigade du soir et la première chose qui vous accueille lorsque vous passez les portes de la Maison de la Garde est une chaleur douce. La chaudière fonctionne à plein régime en ce mois de décembre. Des odeurs familières vous caressent les narines : les pâtisseries du matin, le café corsé et l'odeur caractéristique des lampes à huile. Pour vous, c'est simplement le parfum du quotidien. Il est environ 14h lors de votre prise de poste. Vous échangez quelques mots au vestiaires avec vos collègues du matin qui vous transmettent les péripéties de la journée : un petit larcin, un enfant perdu, et une violente bagarre dans une taverne... D'ailleurs, votre collègue Richard s'y trouve depuis 7h ce matin, mais ce n'est que maintenant qu'il est de retour, enfonçant la porte d'un geste sec. Il vous adresse un hochement de tête sobre, et se dirige sur le champ vers le bureau du commandant. En un instant, l'ambiance au poste a changé. Quand Richard débarque comme ça, c'est rarement bon signe. Deux minutes plus tard, la voix rocailleuse de votre chef résonne pour appeler votre équipe...*

## LE BRIEFING

Les joueurs vont commencer leur journée de travail par un briefing dans le bureau du Commandant Vinaire, un meurtre a eut lieu et la victime est un certain Melvin Liveure. Leur chef explique la situation avant de les laisser se préparer pour aller sur les lieux du crime à la taverne du "Ponce-crâne". Le corps a été découvert dans la matinée, ils doivent enquêter sur les circonstances du meurtre.

**MJ :** *Le bureau du commandant Vinaire est saturé par l'épaisse fumée de son cigare qu'il garde toujours au coin des lèvres. C'est un homme d'une cinquantaine d'années aux cheveux presque blancs qui se tient devant vous, assis sur sa luxueuse chaise, les traits stricts et vous toisant du regard. Les étagères sont remplies de rapports, de documents et de livres en tout genre. Son ancienne armure de service trône dans un coin de la pièce.*

**Commandant Vinaire :** *J'ai un truc pour vous, les enfants. Richard s'est rendu ce matin au bas-quartier à la taverne "Ponce-crâne" : une bagarre à coups de fenouil.. oui oui, à coup de fenouil ! Un des types s'est fait dessouder, mais genre violent. Paraît qu'il a fait un sacré vol et qu'il a traversé un mur de briques. Le malheureux s'appelait Melvin Liveure et vu ce qu'il restait de sa trogne, ils ont eu un peu de mal à l'identifier. Richard s'est occupé de sécuriser les lieux et vient de prévenir la morgue pour qu'ils passent récupérer le corps mais je veux que vous alliez jeter un œil là-bas avant qu'il soit rangé entre quatre planches. Qu'un ivrogne se fasse descendre c'est une chose, mais je veux bien mettre la main sur celui qui s'en est servi pour abattre un mur avec. Allez enquêter sur place et revenez me faire votre rapport ! Vous irez faire votre patrouille après. Pigé ? Allez au trot !*

**MJ :** *Vous congédiant d'un geste de la main, le commandant semble déjà absorbé par son prochain formulaire, il ne fait déjà plus attention à vous lorsque vous sortez du bureau.*

## LE DÉBUT DE SERVICE

**MJ :** *Avant de partir en mission, vous vous rendez aux casiers afin de récupérer votre équipement de la Garde : une paire de menottes en acier, un calepin avec son crayon en bois, un sifflet en argent pour appeler les renforts, votre badge de la Garde. Une fois votre équipement récupéré, vous quittez la Maison de la Garde en direction de la taverne “Ponce-crâne”.*

### Mise en Scène

Ce scénario démarre en début d'après-midi (brigade du soir) et va se dérouler sur plusieurs jours avec différentes scènes de crime. Votre groupe va donc devoir rassembler des indices qui serviront aux collègues de nuit et du matin. De même, ils recevront des nouvelles des avancées des autres équipes durant l'aventure. Cette mécanique permettra de garder un rythme soutenu et d'éviter qu'ils ne passent trop de temps sur chaque scène de crime, l'essentiel étant découvert sur la dernière partie du scénario.

Pour bien intégrer vos joueurs, donnez leur l'opportunité de glaner quelques informations auprès des passants en écoutant les rumeurs ou en discutant directement avec eux. Invitez-les à travailler avec les autres officiers de la Garde dans leur enquête.

### Connaissance de la Rue • INT 15

- ❖ **Réussite :** La taverne “Ponce-crâne” est connue pour être une bonne taverne. Le propriétaire organise même des concours de boisson, et les gains sont plus que tentants : tournée de bière gratuite, de la bonne viande, une chope gravée à votre nom... Beaucoup de monde se presse pour tenter leur chance. L'enseigne est connue pour être l'une des plus redoutables causes de Cirrhose de la ville.
- ❖ **Échec :** Le “Ponce-crâne” ? Vous y êtes allé une fois. L'ambiance était bonne, la bière était forte... vous n'en avez pas d'autres souvenirs à part la gueule de bois carabinée qui s'en est suivie.

### Écouter les Rumeurs • SAG 15 / Interroger un Passant • CHA 10

- ❖ **Réussite :**
  1. Vous apprenez que certains nobles ont déjà eu vent du meurtre de Melvin Liveure et commencent à réfléchir à comment assurer leur propre sécurité. L'apparition d'un agresseur aussi violent dans les rues est un choc, même pour le bas-quartier.
  2. La soirée de gala au théâtre “Le Sublime” qui devait avoir lieu aujourd'hui sera peut être annulée suite à cet incident. Il est situé au sud du quartier noble, près du parc qui sert de frontière naturelle entre les rupins de la haute des humbles roturiers.
- ❖ **Échec :** Vous n'entendez rien d'intéressant à part les faits divers habituels. Des disputes, des chats coincés dans un arbre, du petit larcin au marché, la routine habituelle dans une si grande ville...

## INSPECTER LE LIEU DU CRIME

Le groupe se rend sur la scène de crime, dans la ruelle du Ponce-crâne. Le corps de Melvin est avachi contre un mur, parmi des restes de briques détruites et quelques ordures. Il a sur lui un large sac de jute déchiré. Ils sont seuls dans la ruelle, à part les commerçants et un curieux personnage vivant dans une maison délabrée.

**MJ :** *Le secteur autour du “Ponce-crâne” a été bouclé pour être passé au peigne fin, toutes les enquêtes mineures ont été mises à l’arrêt pour les prochaines 24h et les patrouilles vont être renforcées. La ruelle où vous arrivez est typique des bas quartiers : encombrée, crasseuse, mais surtout parcourue d’odeurs très diverses et pas franchement agréables. La ruelle donne accès à trois enseignes : le boucher, le forgeron ainsi que la taverne. Vous remarquez également une maison dans un triste état. A votre droite, vous apercevez le corps du pauvre Melvin, acculé contre un mur, entouré de briques cassées. Des habits rapiécés et un sac de jute en triste état sont tout ce qu’il possédait à première vue. Son visage est figé dans une expression d’effroi qui vous glace le sang. Reste à savoir ce qui a bien pu arriver au malheureux pour finir dans cet état.*

### Mise en Scène

Vous pouvez laisser les joueurs poser des questions par eux-même pour plus d’immersion dans l’aventure. Pour éviter de les éparpiller à travers la ville, toute demande pour aller voir un autre site ou parler à un autre citoyen sera à confier aux autres équipes de la Garde qui iront chercher l’information pour eux (libre à vous de leur donner une réponse pertinente ou non selon ce qui sera demandé par les joueurs). Après tout, chacun son secteur, et les joueurs doivent encore effectuer leur patrouille après avoir inspecté la ruelle.

Si votre groupe ne sait pas où donner de la tête, vous pouvez leur simplifier la tâche avec des tests de sagesse. Les tests suivants donnent l’ensemble des indices permettant de faire avancer l’enquête. Demandez à vos joueurs de lancer les dés lorsqu’ils posent une question vaguement en rapport avec l’indice concerné. Si la question est suffisamment précise, inutile de faire lancer les dés à vos joueurs. Gardez en tête qu’il n’est pas nécessaire que vos joueurs trouvent tous les indices ! A eux de décider quand ils sont satisfaits de leur enquête.

Pour chaque échec, vous pouvez prendre l’un des indices cités mais en tordant légèrement l’information pour provoquer la confusion : le patron ne se souvient plus de qui a gagné le jambon, le mur semblait déjà fragile et n’a sans doute pas demandé une très grande force pour s’écrouler, ou le bruit d’une dispute dans une ruelle adjacente a fait croire aux témoins que Melvin s’énervait avec quelqu’un dans la rue, soyez créatif ! Au besoin, vous pourrez toujours faire en sorte que les joueurs ne trouvent rien de plus, ou que les témoins ont tout simplement des trous de mémoire à cause du traumatisme.

### Inspecter le Corps de Melvin • SAG 10

1. Le corps est salement amoché, des os brisés par l’impact, le corps est désarticulé, il semble avoir été tué à l’impact suite à un choc violent sur la poitrine.
2. L’agresseur a déchiré le sac de Melvin qui contenait le jambon gagné au Ponce-crâne, et s’est enfui avec.
3. Melvin n’était pas habillé richement, et ne portait rien de valeur sur lui à part son jambon.
4. Le sac est déchiré par plusieurs coups de poignards grossiers et larges.

### Interroger le Patron du Ponce-crâne • CHA 10

1. Le tavernier se nomme Gustave et est propriétaire de sa taverne depuis plus de 15 ans.
2. L'enseigne étant généralement très bruyante elle-même, aucun bruit n'a alerté le tavernier ou ses clients.
3. Le tavernier vous indique que la personne qui a découvert le corps se nomme "Vincent La-main-lourde", ou "La Lourde". C'est un bon vivant, ébéniste, costaud et d'une grande carrure. C'est un client régulier de la taverne qui était sur place hier soir. Il ferait un bon suspect mais il ne semble pas avoir de grief contre Melvin. Il a découvert le cadavre vers 00h30 en rentrant chez lui alors qu'il quittait la taverne.
4. Melvin n'avait aucun ennemi connu, mais il était bruyant, donc facile à repérer pour un voleur, et il était ivre hier soir donc facile à braquer.
5. Melvin a gagné à la taverne un concours de buveurs, et est reparti avec un énorme jambon fumé dans un sac de jute.
6. Melvin a quitté la Taverne vers minuit.

### Interroger le Boucher • CHA 10

1. Le boucher se nomme Didier et il habite juste au-dessus de son échoppe.
2. Alors qu'il dormait, aux alentours de minuit il a entendu un cri d'effroi, puis un bruit sourd comme si on avait projeté quelque chose de massif contre un mur. Les tapages nocturnes en provenance de la taverne sont monnaie courante et ne l'ont pas alerté plus que ça.

### Interroger le Forgeron • CHA 10

1. Le forgeron se nomme Pierre. Après avoir travaillé très tard, il s'était assoupi sur son étal.
2. Peu après minuit, il a d'abord été réveillé par du vacarme à l'extérieur, environ 20 minutes plus tard il s'est précipité dehors lorsqu'il a entendu les cris d'alerte de Vincent La-main-lourde.

## LA MAISON DÉLABRÉE

Lorsque les joueurs s'approchent de la maison délabrée lisez ceci :

**MJ :** *Quand vous vous approchez de la porte de la maison délabrée, une odeur infâme vous saisit : un mélange de pourriture, de moisissure et de déjections humaines. Vous surprenez un regard furtif derrière un rideau jauni. Mais il disparaît aussitôt qu'il a le sentiment que vous l'avez repéré. Cette bâtisse est celle d'Hugo, un marginal bien connu du quartier et de la Garde. Il n'a pas d'antécédent violent, mais a déjà fait l'objet de plusieurs plaintes classées sans suite de la part des habitants pour des comportements jugés bizarres ou inquiétants. Il est généralement affublé du sobriquet "Hugo le Dingo" par les enfants du quartier, surnom qu'il exècre au plus au point.*

### Mise en Scène

Bien qu'étant extrêmement paranoïaque et quelque peu dérangé, Hugo peut être interrogé. Suggérez à vos joueurs de laisser cette tâche à leurs collègues de la Garde pour gagner du temps. Mais il est primordial que Hugo reste en liberté et n'éveille pas trop les soupçons car il aura encore un rôle à jouer dans cette histoire.

Si les joueurs décident d'interroger Hugo eux-même, demandez régulièrement à vos joueurs un test de CHA pour marquer sa résistance, que ce soit pour entrer chez Hugo ou simplement lui poser des questions.

Si les joueurs décident d'emmener Hugo à la Maison de la Garde pour l'interroger davantage ou simplement avoir un œil sur lui, il sera libéré en leur absence avant minuit faute de preuves suffisantes. Après tout, la folie n'est pas un crime...

Si les joueurs décident d'interroger Hugo par eux-même plutôt que d'envoyer leurs collègues, lisez ceci.

**MJ :** *Vous frappez à la porte branlante. Après un long moment de froissements et de grincements, Hugo entrouvre un battant, son œil injecté de sang roulant dans son orbite. Il vous fixe, hésite... L'odeur est insoutenable.*

**Hugo (méfiant et désagréable) :** *Qu'est-ce que vous voulez ?*

**Interroger Hugo • CHA 15**

❖ **Réussite :** Hugo acceptera de vous faire entrer et de répondre à vos questions.

**MJ :** *D'un geste nonchalant, Hugo vous invite à entrer. L'intérieur de la maison d'Hugo est un capharnaüm étouffant. Des tapis usés couvrent le sol de manière anarchique, et les murs sont tapissés de croquis, de notes griffonnées et de cartes reliées entre elles par des fils et des clous rouillés. L'ensemble dégage une impression dérangeante : celle d'un désordre méticuleux, organisé par une logique qui n'appartient qu'à lui. Un lit de fortune est tassé contre un mur, entouré de bouches remplis d'un liquide jaunâtre.*

Lorsque les joueurs l'interrogent sur le meurtre il déballe son récit comme un secret trop lourd à porter.

**Hugo (décousu et perturbé) :** *C'est... c'est pas c'que vous croyez... Non... C'est tombé du ciel ! Une grosse bête, un démon, p'têt même un... un agent des Anciens, il sont partout ! Héhé... Ça a foutu Melvin dans l'mur comme on écrase un rat. Paf ! Un craquement bien net... J'crois même que c'est sa jambe qui a plié la première... ou p'têt sa nuque, j'sais plus... Héhé ! Pis elle... elle a renflé l'pov' Melvin... pouah ! La bière et la crasse, ça l'a dégoûtée... C'est son sac qu'elle voulait... Ouais... son sac... Elle a fouillé dans le sac.. et... et en a sorti... UNE JAMBE ! Vous y croyez, ça ? Melvin avait une troisième jambe, énorme, planquée dans son sac ! Haha ! J'ai toujours dit qu'il courrait trop vite pour un gars normal... c'était ça, l'astuce...*

❖ **Échec :** Hugo se montrera peu coopératif et suspicieux. Lisez ce qui suit.

**Hugo (en pleine crise paranoïaque) :** *J'ai.. J'ai rien à vous dire ! Vous vous êtes déguisez hein ? Héhé... Mais je sais reconnaître un agent des Anciens quand j'en vois un ! Qu'est-ce que vous allez faire ? Me faire taire ? Comme Melvin ? Très peu pour moi !*

Hugo fermera ensuite la porte aux joueurs, mettant un terme à leur tentative d'interrogatoire.

## RETOUR AU POSTE

Lorsque le groupe a fait le tour de la scène de crime, ils peuvent à tout moment décider de rentrer faire leur rapport. Considérez à partir de là qu'ils passent le reste de leur journée à patrouiller dans leur secteur jusqu'à 22h, et que rien d'autre ne se passera d'ici là.

Laissez les raconter ce qu'ils ont compris jusque là au commandant (qui les recevra sans attendre dès qu'ils demanderont à le voir). Ils peuvent également échanger avec leurs collègues, demander des informations, des services, etc.

Laissez leur quelques minutes pour finir leur service avant de leur indiquer que la nuit tombe, et que la journée de travail se termine, il est l'heure de passer au jour suivant.

## II. LE DEUXIÈME JOUR

Temps : 60-80 min

Lorsque le groupe reprend du service, le lendemain, les nouvelles ne sont pas bonnes : un nouveau crime a eu lieu cette nuit : un **double meurtre**. Les corps d'un couple de notables ont été retrouvés à proximité du "Sublime", juste après le gala qui s'y était tenu. Le meurtrier semble avoir récidivé et bien que la brutalité du crime soit similaire, ici le motif semble différent. Les bijoux des victimes ont été volés, les corps sont couverts de profondes entailles, et un seul témoin : l'orphelin que le couple laisse derrière eux.

### Mise en Scène

Cette nouvelle scène de crime est là pour déstabiliser vos joueurs en exposant deux gestes fondamentalement opposés : d'un côté, un acte sauvage et sanguinaire, brutal, presque animal rappelant le premier crime ; de l'autre, le prélèvement méthodique des objets de valeur du couple (bijoux, portefeuille, boutons de manchette, etc.).

Cette opposition apparente sème volontairement le doute : la créature serait-elle contrôlée ? Agit-elle seule, ou existe-t-il un complice, voire un maître ? Et pourquoi, cette fois, s'en prendre à des notables, après l'assassinat désordonné d'un ivrogne pour un simple jambon cru ?

En réalité, deux "personnes" sont impliquées dans ce double meurtre. La créature (celle du premier crime) a de nouveau frappé avec une violence inouïe. Mais un individu opportuniste est intervenu ensuite, profitant du chaos pour dérober ce qui avait de la valeur.

Semez habilement les indices contradictoires : des plaies arrachées et des griffures profondes, côtoyant des poches ouvertes sans déchirure, des bijoux absents mais les doigts intacts. Les incohérences doivent peu à peu gripper la logique des joueurs. Laissez vos joueurs nourrir leurs propres théories, en ajoutant juste assez de zones d'ombre pour éveiller paranoïa et confusion.

L'objectif est simple : élever la tension, troubler les repères. Ils doivent sentir que quelque chose leur échappe encore, et que la situation est plus vaste, plus tordue, que ce qu'ils pensaient.

**MJ** : *Dès votre arrivée à la Maison de la Garde, l'agitation vous saute aux yeux. Coups de bottes précipités, ordres lancés à voix basse, visages fermés... Quelque chose de grave s'est produit. Vinaire vous prend à part sans attendre.*

**Commandant Vinaire (soucieux et contrarié)** : *Double meurtre cette nuit, vers minuit. Un couple de notables. Ça s'est passé près du Sublime, le théâtre en bordure du parc, entre le bas quartier et la haute-ville. Le gosse des victimes a survécu, il s'était caché... Il est en état de choc, mais il parle. Enfin, presque... Ce n'est pas votre secteur, mais on a besoin des meilleurs sur le coup. Les nobles hurlent déjà pour qu'on boucle ça vite, propre et sans bavures. Richard vous attend sur place, allez le relayer et relevez ce qui a pu échapper aux premières patrouilles. N'importe quoi du moment qu'on a un foutu début de piste !*

Les joueurs peuvent échanger quelques mots avec leurs collègues pendant qu'ils se changent aux vestiaires, mais n'en tireront aucune information nouvelle. Au mieux, ils recueilleront quelques remarques compatissantes à propos du jeune garçon, sûrement très marqué par les événements.

## POUR SUIVRE L'ENQUÊTE

**MJ :** *Une pluie froide et tenace vous accompagne jusqu'au théâtre. Le ciel bas, l'humidité, l'odeur métallique qui flotte dans l'air... Tout semble vouloir vous plomber l'âme. L'avenue qui longe le parc est d'ordinaire calme et soignée. Mais ce soir, elle est figée, comme si le quartier lui-même retenait son souffle. Deux corps recouverts de draps tachés gisent sur les pavés, baignés par des flaques d'eau mêlées de sang. Les torches ont été posées à la hâte. Richard a fait boucler la zone et vous attend. La mine lugubre et les yeux dans le vague, il tient encore au bout de ses doigts un mégot de cigarette qui semble s'être consumé de lui-même...*

**Richard (voix grave, serrée) :** *Thomas et Martha Dwayne. Des notables, bien connus dans le coin. Leur fils, Bruce, a tout vu... ou presque. Il est sous le choc, incapable d'aligner trois mots sans trembler. On l'a mis à l'écart, dans une pièce du théâtre. Le patron du théâtre a ouvert une loge pour qu'on puisse le garder au calme et depuis il refuse d'en sortir... il est tétanisé. Les gars essaient de le faire parler, mais... ce gamin, il a tout juste huit ans et il porte déjà des images qui vont le hanter toute sa vie...*

### Mise en Scène

Bruce est un garçon d'environ huit ans, profondément choqué par ce qu'il a vu. Décrivez-le aux joueurs comme prostré dans un coin d'une loge, serrant contre lui un foulard taché : un objet auquel il s'accroche comme à un dernier repère. Il parle peu, d'une voix faible, hachée, entrecoupée de silences ou de répétitions. Faites-le éviter les regards, ou fixer un point sans bouger, avec une posture fermée.

Pour le jouer, adoptez un ton calme, brisé, sans rythme régulier. Il ne donne jamais une version claire des faits, seulement des bribes troublantes, parfois incohérentes, qui en disent long à qui sait écouter : des hésitations, une grimace, un mot répété.

*“Je... j'ai... ils criaient... mais j'ai... j'ai pas pu... j'ai pas...”*

Plus simplement, vous pouvez indiquer à vos joueurs que Bruce est tétanisé, tremblant et silencieux.

S'il est brusqué, il se referme aussitôt. L'objectif n'est pas de tout révéler ici, mais de laisser filtrer quelques détails clés suffisamment étranges pour piquer la curiosité des joueurs et alimenter leurs théories.

Suggeriez à vos joueurs d'essayer de le rassurer en lui apportant une couverture, un morceau de pain ou en adoptant une attitude rassurante à son égard. Par exemple :

*“Ça va aller fiston, tu n'as plus rien à craindre...”*

Utilisez la même mécanique que pour le premier meurtre pour collecter des indices : par le dé ou le roleplay.

### Interroger Bruce • CHA 14

1. Leur famille était la dernière à partir du théâtre. Il était environ minuit. Bruce est passé aux toilettes pendant que ses parents attendaient dehors.
2. Il n'a pas vu le début de l'agression, il est arrivé au moment où l'assassin était penché au-dessus de ses parents plaqués au sol luttant pour se défendre. Son père lui a alors hurlé de se cacher sans que cela ne provoque de réaction chez l'agresseur.
3. Bien que de dos, l'agresseur était terrifiant, il utilisait de longs "couteaux" accrochés à ses doigts.
4. Il est parti se cacher dans le parc, puis il a entendu un bruit de détonation, et ensuite un cri horrible. Quand il est sorti de sa cachette, ses parents étaient déjà morts, et l'assassin s'était enfui.
5. Ses parents avaient encore leurs bijoux sur eux quand il a découvert leurs corps sans vie.

### Inspecter les Corps • SAG 10

1. Des entailles vaguement similaires à celles faites sur le sac de Melvin parcourent le corps des victimes.
2. Il n'y a plus aucun objet de valeur sur eux. Boucles d'oreilles, bagues, sac à main, tout a disparu.
3. Thomas Dwayne tient encore fermement sa canne de marche à deux mains.
4. Une autre nuance de sang, plus sombre, semble s'être mélangée au sang des victimes.

### Inspecter la Canne de Thomas Dwayne • INT 15

- ❖ **Réussite** : La canne de Thomas est très spéciale, elle est creuse, et les gravures finement ouvragées cachent des runes magiques redoutables. Vous comprenez rapidement de quoi il s'agit en réalité : c'est un sceptre arcanique modifié. Une arme de tir à énergie magique qui consomme un éclat de Nexus chargé de Mana pour envoyer un projectile dévastateur et qui ne laisse dans son sillage que des trous dévastateurs. L'éclat de Nexus qu'elle contenait semble avoir été utilisé.
- ❖ **Échec** : La canne de Thomas vous interpelle, elle porte de fines gravures runiques. Tout porte à croire qu'il ne s'agit pas d'une simple canne.

### Suivre les Traces de Sang Sombre • INT 15

- ❖ **Réussite** : À cause de la pluie, les traces de sang sombre sont difficiles à pister. Cependant, vous découvrez par miracle quelques petites flaques ici et là qui finissent par vous indiquer un passage vers une ruelle proche, encombrée de caisses en bois. L'assassin semble s'être appuyé contre une toile couvrant l'une des caisses, mais après une fouille minutieuse, vous constatez que personne ne se cache ici.
- ❖ **Échec** : Vous ne parvenez pas à détecter d'autres traces de sang sombre, la pluie s'est occupée de les disperser.

### Déduction Supplémentaire • SAG 15

- ❖ **Réussite** : L'assassin était trop gravement blessé pour tenter de revenir voler les objets de valeur de ses victimes. Il y a donc au moins deux malfaiteurs, un assassin, et un voleur.
- ❖ **Échec** : L'assassin a perdu beaucoup de sang durant l'agression des Dwayne, s'il est revenu chercher les bijoux, alors il a dû trouver un moyen de stopper l'hémorragie avant de revenir.

Lorsque les joueurs jugent avoir assez d'indices, ou que l'enquête commence à piétiner, c'est le moment pour eux de songer à revenir à la Maison de la Garde afin de faire leur rapport au commandant Vinaire.

Lorsqu'ils quittent la scène de crime, il est presque 18h et la nuit est déjà tombée.

## L'ATTAQUE DU JOAILLIER

Les joueurs vont être alertés par une nouvelle attaque sur le chemin du retour. C'est le moment de leur donner un peu d'action. Un vieux joaillier appelle à l'aide et se fait agresser dans une autre ruelle, il est 18h passé, l'assassin attaque bien plus tôt que d'habitude, mais c'est peut être leur chance de pouvoir enfin l'arrêter !

**MJ :** *Il est un peu plus de 18h et il fait déjà nuit lorsque vous remontez l'avenue d'un bon pas sous une pluie battante, en direction de la Maison de la Garde pour faire votre rapport. Autour de vous, les grandes demeures du quartier chic se dressent derrière des jardins bien entretenus, protégés par des grilles de fer noir aux pointes acérées. Les rues sont calmes, désertes, presque trop silencieuses à cette heure.*

Invitez les joueurs à discuter entre eux de leurs conclusions, avant de les interrompre avec le texte suivant.

**MJ :** *Soudain, un hurlement vous parvient, étouffé par la pluie mais distinct. « À l'aide ! A L'AIDE ! », immédiatement suivi d'un grondement rauque, presque animal. L'appel semble venir du nord, de l'autre côté des habitations à une cinquantaine de mètres. Trois options s'offrent à vous :*

- *Contourner le pâté de maisons en courant jusqu'à l'angle de l'avenue : c'est la voie la plus sûre, mais elle vous fera perdre de précieuses secondes.*

- *Sauter par-dessus une grille pour traverser l'un des jardins : plus rapide, mais les pointes métalliques semblent dangereusement affûtées.*

- *Forcer un passage entre deux maisons, par une porte de service verrouillée d'une chaîne : le bois semble vieux, il pourrait céder sous les bons coups.*

*Il y a urgence, que faites-vous ?*

### Mise en Scène

A ce stade, les joueurs doivent être sous tension. Ils savent que ce mystérieux assassin est fort, grand, et très dangereux. Il a déjà fait trois victimes et une future quatrième les appelle à l'aide. Mettez leur une pression grandissante à mesure qu'ils approchent. Ils entendent des supplications, des grognements, tout doit montrer que chaque seconde compte afin qu'ils ne soient pas tentés de réfléchir trop longtemps à un plan.

Avec l'obscurité, et les obstacles qui vont leur bloquer la vue, ils ne verront que le corps du joaillier prostré dans un coin. La créature est debout dans l'angle mort, et ne portera aucune attaque mortelle à sa victime, car ce n'est pas le véritable assassin.

La scène de *Course Poursuite* sert de tampon narratif, à déclencher uniquement si vous souhaitez ajouter un moment d'action pour ajuster la durée ou l'intensité de la séance. Dans ce scénario, nous faisons le choix de déclencher cette séquence en conséquence des décisions des joueurs : leur retard ou leur prudence donne naturellement lieu à une poursuite.

Cela dit, rien n'est figé. Le maître de jeu reste libre de passer outre cette scène ou de la déclencher malgré tout, si cela sert mieux le rythme ou le plaisir de jeu du moment. Si vous manquez de temps ou préférez aller à l'essentiel, enchaînez rapidement vers la scène *Face à l'agresseur*.

Si vos joueurs choisissent de contourner le pâté de maison, lisez ceci puis rendez-vous à la **section Course Poursuite**.

**MJ** : *Vous choisissez la voie la plus sûre et foncez au pas de course jusqu'au bout de l'avenue, tournez à l'angle, puis remontez le long de la rue parallèle.*

Voici les tests à réaliser en fonction des autres choix des joueurs.

#### **Sauter par Dessus les Grilles • DEX 10**

- ❖ **Réussite** : Dans un bond agile, vous parvenez à franchir les grilles du jardin de l'une des propriétés sans vous blesser. Courant jusqu'à l'autre côté, vous accédez rapidement à la rue suivante, vous faisant gagner un temps précieux.
- ❖ **Échec** : Alors que vous tentez de sauter par-dessus les pointes acérées des grilles d'une propriété pour prendre un raccourci vers la rue suivante, une vive douleur vous arrache un cri. Vous avez glissé sur le sol trempé en préparant votre saut, vous venez de vous coupez sur l'une des pointes de fer. Perdez 1d4 point de vie, vous pouvez retenter le saut si vous le désirez, sinon, il va falloir trouver une autre voie rapidement.

#### **Forcer un Verrou • FOR 10**

- ❖ **Réussite** : Vous arrivez à donner un coup assez puissant pour faire sauter la chaîne qui verrouillait la lourde porte en bois. Le passage étroit devant vous donne directement sur la rue suivante, et va vous faire gagner un temps précieux.
- ❖ **Échec** : Malgré plusieurs essais, le verrou de la porte tient bon, il va falloir trouver une autre voie rapidement si vous voulez arriver à temps.

Si vos joueurs choisissent l'une des 2 options précédentes tout en réussissant leurs jets de dés, lisez ce qui suit puis rendez-vous à la **section Face à l'Agresseur**.

**MJ** : *À mesure que vous approchez de la ruelle d'où provenaient les appels à l'aide, un mouvement attire votre attention dans une impasse perpendiculaire. Vous apercevez un vieil homme recroquevillé contre un mur, pétrifié de peur... tandis qu'une silhouette massive à l'air menaçant se tient au-dessus de lui.*

Dans le cas contraire, continuez avec la **section Course Poursuite**.

## COURSE POURSUITE

**MJ** : *À mesure que vous approchez de la ruelle d'où provenaient les appels à l'aide, un mouvement attire votre attention dans une impasse perpendiculaire. Vous apercevez un vieil homme recroquevillé contre un mur, pétrifié de peur... et plus loin, une silhouette massive s'éloigne au pas de course, déjà presque hors de vue, ses pas résonnant dans l'écho de la ruelle déserte. Vous êtes encore à bonne distance, mais si vous voulez rattraper cette chose, il va falloir courir. Maintenant !*

## Mise en Scène

Cette poursuite est purement narrative : les joueurs rattraperont quoi qu'il arrive l'agresseur. Les tests ne servent qu'à renforcer la tension pour nourrir l'action tout en gardant le contrôle du rythme.

Chaque joueur effectue plusieurs tests de DEX ou de CON pour simuler l'effort et la poursuite. Pendant ce temps, lancez quelques dés derrière votre écran en décrivant les mouvements de l'agresseur pour maintenir la tension : "il tourne à l'angle", "il renverse une pile de cageots", "il dérape sur les pavés, mais reprend sa course". Lancez quelques dés derrière votre écran, pour donner l'illusion d'un enjeu. Décrivez aussi la fatigue ou les maladroites de l'agresseur : un faux pas, une hésitation, un moment de faiblesse ou d'essoufflement... tout ce qu'il faut pour que les joueurs le rattrapent.

### Rattraper l'Agresseur • DEX 10 / Garder la Cadence • CON 10

- ❖ **Réussite** : Vous gagnez du terrain.
- ❖ **Échec (obstacle à improviser)** :
  - Vous glissez sur le pavé détrempé.
  - Un passant encombre le passage, criant de peur alors que vous le bousculez.
  - Vous trébuchez sur une pile de cageots renversés par l'agresseur.

Quoi qu'il arrive, les joueurs rejoignent tous la scène **Face à l'Agresseur**. Les plus rapides arrivent les premiers tandis que les retardataires auront un tour de retard sur la rencontre.

Si un des joueurs préfère interroger Pascal le joaillier au lieu de poursuivre son agresseur, voici ce qu'il dira.

**Pascal le Joaillier** : *J'étais en train de fermer la boutique quand il est apparu... sorti de nulle part. Un truc énorme, une odeur à faire tourner de l'œil... et des bras déformés, comme des fourches. Il a levé les bras... j'ai cru que ma dernière heure était venue ! J'ai hurlé tout ce que je pouvais et j'ai tout lâché ! Mon sac et mes clés ! Visiblement il en avait après elle. Quand j'ai essayé de me défendre, il a reculé. Il a rien dit, juste grogné comme un chien avant de repartir en courant...*

## FACE À L'AGRESSEUR

**MJ** : *Vous vous apprêtez à affronter la créature. Elle halète et tourne sur elle-même comme un animal acculé. Elle affiche une posture maladroite, entre menace et panique tandis qu'une odeur puanteur insoutenable agresse vos narines.*

## Déroulement de la Rencontre

Le combat devrait très vite se résoudre si tous vos joueurs lui tombent dessus en même temps. Le "monstre" n'est autre qu'Hugo monté sur de petites échasses et affublé d'un déguisement grotesque. Il se rendra dès l'instant où il aura pris quelques coups et qu'il comprendra que les joueurs ne sont pas là pour plaisanter.

Laissez tout de même les joueurs porter quelques coups significatifs à Hugo, afin d'entretenir l'illusion d'un véritable affrontement et de renforcer la tension avant que la supercherie ne soit dévoilée.

## RENCONTRE

**Étalonnage** : Très facile

- [L'Écorche-rue](#) (Hugo) x1

**MJ** : *Après quelques coups reçus, la créature pousse un cri perçant, trébuche dans la boue et s'écroule à genoux. Elle lève les bras bien haut, les paumes tremblantes, et s'écrie d'une voix paniquée.*

**Hugo** : *Aïe...Ouille...Stop ! Stop ! J'suis Hugo, moi ! Hugo ! C'était pour rigoler ! Pour les babioles... Pas pour tuer, j'vous jure ! Juste... faire peur, comme la vraie bête qu'a refroidi Melvin ! Les gens fuient et moi j'ramasse ! C'était malin, hein ? Hein ? Héhé... non ?*

**MJ** : *Une fois le masque tombé, la supercherie devient évidente : un masque de cuir, une chemise trop large grossièrement rembourrée de paille, des pantalons rembourrés avec des torchons noués à la taille, et surtout deux têtes de fourche solidement fixées à ses avant-bras à l'aide de sangles de cuir et de ficelles. Hugo vous regarde, penaud, attendant votre sentence.*

**Chaque joueur gagne 1 PC.**

## LE SORT D'HUGO

Lorsque les joueurs interrogent Hugo à propos du meurtre des Dwayne voici ce qu'il leur répond.

**Hugo** : *Les Dwayne ? Non non, j'les ai pas tués, j'vous le jure sur la tête de mon rat empaillé ! J'étais dans le coin, oui, mais c'était pour chercher des... des bidules, vous voyez ? Des trucs ! Et là... BOUM, une sorte de détonation ! Alors j'suis allé voir, mais discret, hein, furtif comme une ombre de chat, j'me suis planqué... et j'l'ai vue. La bête ! P'tet la même que celle qui a explosé Melvin contre le mur, ou p'tet pas... j'voyais pas bien ! Elle était penchée sur les Dwayne... mais ils bougeaient plus. Trop tard. Alors quand elle est partie, ben... j'me suis dit qu'ils avaient plus besoin de leurs babioles, vous voyez ?*

Les joueurs pourront retrouver tous les effets personnels des Dwayne subtilisés à son domicile. Bien que très perturbé, Hugo n'est un véritable danger pour personne. Laissez vos joueurs décider de son sort : le relâcher ou l'embarquer à la Maison de la Garde, d'où il sera de toute façon rapidement libéré ; son état relevant visiblement d'un autre genre d'établissement...

Bien que Vinaire sera ravi d'apprendre qu'au moins une partie de l'enquête est résolue, il ne sera pas là pour écouter leur rapport, il est très occupé à temporiser la situation auprès du mestre et des notables de la ville qui commencent à paniquer. Ils pourront donc directement rentrer chez eux se reposer avant de reprendre l'enquête.

**A la fin de la journée, chaque joueur gagne 1 XP.**

### III. L'HÔTEL DES VENTES

Temps : 80-100 min

La nuit se termine sur la fausse piste d'Hugo, les joueurs sont épuisés et retournent chez eux pour dormir un peu. Mais dans un autre secteur de la ville, une nouvelle attaque a bel et bien eu lieu. Cette fois-ci, c'était à l'hôtel des ventes, et plus étrange encore, l'assassin serait encore caché à l'intérieur. C'est l'heure de l'affrontement final !

#### INSPECTION SOUS BONNE GARDE

A peine les joueurs retournent à la Maison de la Garde que Vinaire les envoie à l'hôtel des ventes pour enquêter. Ils vont rencontrer un dernier témoin dans leur enquête : le directeur.

**MJ** : *Le lendemain vers 14h, alors que vous arrivez à la maison de la Garde pour prendre vos fonctions, vos collègues apprennent que le meurtrier a encore frappé cette nuit. Cette fois, au nord, à l'hôtel des ventes. La victime est l'un des gardiens de nuit. La tension grimpe à la Maison de la Garde. Vinaire dans son bureau est assiégé par une poignée de nobles en colère. Leur ton est hautain, mais leur panique est palpable : ils dénoncent l'inefficacité de la Garde, hurlent à l'abandon, exigent des résultats. Certains insinuent même que toute cette histoire de "créature" n'est qu'un écran de fumée, un complot organisé pour nuire à leurs affaires. Alors que vous arrivez dans le couloir, Vinaire vous aperçoit du coin de l'œil et vous fait signe de vous approcher. Mais avant que vous n'ayez le temps de réagir, Richard déboule d'un pas vif, vous dépasse sans un mot, entre dans le bureau et se fige au garde à vous avec un zèle volontairement théâtral.*

**Richard** : *Au rapport mon commandant ! Aucun témoin n'a vu qui que ce soit sortir de l'hôtel des ventes. Le bâtiment est bouclé, les verrous et les fenêtres sont intacts !*

**Un des nobles (d'un ton hautain)** : *Nous sommes censés comprendre quelque chose, là ? Ça veut dire quoi, exactement ?*

**MJ** : *Vous voyez le sourire du commandant s'étirer lentement, un rictus mauvais au coin des lèvres. Tirant une grande bouffée de son cigare, il se dresse, tape sur quelques épaules et guide la foule vers la sortie à grands gestes.*

**Commandant Vinaire** : *Que notre suspect est encore à l'intérieur de l'hôtel ! Bonne nouvelle, messieurs : vous allez pouvoir assister par vous-même à l'efficacité de nos forces de l'ordre. Je vous invite à suivre mon équipe d'enquêteurs. Vous serez en sécurité avec eux. Aucune chance de tomber sur un fou furieux armé de griffes qui s'attaque à tout ce qui bouge, pas vrai ? Bonne journée.*

**MJ** : *La porte claque derrière le groupe avec fracas. Tous les regards se tournent vers vous. Plus le moindre mépris dans leurs yeux... mais une inquiétude bien réelle.*

## Mise en Scène

À ce stade, vos joueurs peuvent parfaitement tirer parti du groupe de nobles pour obtenir quelques avantages. Pris de court par la mise en scène de Vinaire, et soucieux de ne pas perdre la face en public, les nobles feront tout pour se défilier discrètement. Ils seront même prêts à accorder quelques "concessions" en échange de leur discrétion. Richard peut souffler des idées aux joueurs de manière subtile, par exemple :

- *On aurait bien besoin de toute l'aide possible, voyez ? Un agent bien équipé vaut bien cinq hommes courageux... p'têt même dix, s'il est **très bien** équipé, vous m'suivez ?*
- *Nos gars pourraient s'y rendre vite pour s'occuper de ce sale type, mais la garde manque de fonds pour payer un transport en calèche. Vraiment une guigne, ça. Si seulement on avait plus de moyens...*

Mettez en avant la couardise et la panique croissante des nobles pour inciter les joueurs à demander des faveurs : un peu d'argent pour des potions, du meilleur équipement, un transport. Tout est bon à prendre, tant que les joueurs n'en abusent pas...

Et si jamais vos joueurs décident d'emmener un ou plusieurs nobles avec eux, pas de panique : au premier signe de danger, ils détalent à toutes jambes.

Une fois que les joueurs se sont équipés et/ou ont obtenu les faveurs qu'ils souhaitaient, invitez-les à se rendre à l'hôtel des ventes, qu'ils soient accompagnés de quelques nobles... ou non.

## ENQUÊTE À L'HÔTEL

Lorsque les joueurs arrivent à l'hôtel des ventes, l'inquiétude est générale, et le directeur est prêt à accéder à toutes les demandes des joueurs, du moment qu'ils s'occupent de ce qui se cache dans la salle d'exposition.

**MJ** : *Il est environ 16h lorsque vous arrivez devant l'hôtel des ventes. Vos collègues peinent à contenir la foule de journalistes et de badauds curieux. À votre approche, ils vous ouvrent le passage sans attendre. À l'intérieur, vous êtes accueillis par Albertin Farnar, le directeur de l'établissement et commissaire-priseur. Le teint livide, le front couvert de sueur, les jambes flageolantes, il tente de garder contenance... en vain.*

**Albertin** : *C'est Lucius... l'un de mes gardiens de nuit. Il faisait sa ronde, comme d'habitude, et vers minuit, il est entré dans la salle d'exposition, là où sont entreposés les lots à vendre. Les autres l'ont entendu hurler. Quand ils sont arrivés, ils ont vu... une chose. Une créature. Elle... elle était penchée sur lui... en train de se repaître de sa chair. Mes hommes ont refermé la porte aussitôt, et depuis, plus rien n'en est sorti. Ils ont entendu un bruit étrange... puis le silence. Je... je me montrerai extrêmement généreux si vous parvenez à me débarrasser de cette abomination.*

## Mise en Scène

Invitez les joueurs à interroger Albertin et son personnel de manière approfondie. Utilisez la même mécanique que pour les précédentes scènes : via des jets de dés ou simplement en roleplay, selon leur approche. Inutile de tout leur révéler, mais veillez à leur fournir suffisamment d'éléments pour alimenter leur réflexion et orienter la suite de l'enquête.

Ils doivent notamment découvrir l'existence de Dratis, un artisan chargé de restaurer une armoire récemment mise en exposition. Sans le savoir, Dratis a réactivé un ancien mécanisme magique dissimulé parmi les riches gravures ornementales du meuble. En restaurant certaines zones endommagées, il a involontairement redonné forme et cohérence à un ensemble de runes ésotériques.

### Interroger le Personnel • CHA 7

1. La victime s'appelait Lucius Leukless, gardien en poste depuis cinq ans. Un employé fiable, sans histoires.
2. Les autres gardiens affirment avoir vu une silhouette massive, conforme aux descriptions précédentes : grande carrure, griffes ou lames aux mains, le visage en sang, en train de dévorer Lucius comme une bête affamée.
3. Juste après avoir refermé la porte, ils ont entendu un crépitement bizarre, comme une vibration électrique. Mais la porte est épaisse, et les bruits étaient étouffés. Depuis, plus aucun son ne s'échappe de la pièce.
4. La salle d'exposition contient de nombreux objets mis en vente : statues anciennes, bibelots, bijoux, orfèvrerie, livres de collection, miroirs et meubles, dont quelques armoires.
5. Aucun incident n'avait été signalé jusqu'ici. La sécurité était jugée solide, les rondes régulières. Personne ne comprend comment une intrusion a pu se produire.

### Interroger Albertin • CHA 7

1. Albertin revend des objets anciens achetés à bas prix en brocante ou à des particuliers puis restaurés par des artisans en qui il a confiance.
2. La dernière pièce ajoutée à l'exposition date d'hier : une ancienne armoire récemment acquise puis restaurée par un artisan assez âgé du nom de Dratis, installé dans le bas quartier, au sud du parc naturel, dans le même quartier que la taverne du Ponce-Crâne.
3. Dratis a terminé de restaurer l'armoire il y a 2 jours, mais à cause des événements tragiques survenus près de la taverne et de l'enquête qui s'en est suivi, Albertin n'a pu la récupérer qu'hier.
4. L'armoire de Dratis est stockée au fond de l'allée des armoires, sur la droite. Elle est en bois sombre, plutôt massive, avec des moulures et des motifs gravés d'une finesse remarquable courant sur toute la façade. Deux ornements en cristal ambré sont incrustés de part et d'autre des portes, accentuant son aspect unique. Albertin l'a trouvée à la fois singulière, esthétique... et très prometteuse à la revente.

Les joueurs ont la possibilité de demander à Albertin de faire venir Dratis sur place pour l'interroger.

## Interroger Dratis • CHA 7

1. Dratis ne vit pas dans son atelier comme les autres modestes commerçants. Il vit dans une belle demeure en lisière des quartiers bourgeois non loin de l'hôtel des ventes.
2. Le lendemain du meurtre de Melvin, Dratis a remarqué que la porte de son atelier avait été violemment fracturée, pourtant rien n'avait été volé.
3. Lorsqu'on l'interroge à propos de l'armoire, voici ce qu'il répond :

**Dratis :** *Ce meuble... Y'avait des motifs étranges, complexes... mais pas clairement visibles. Certaines parties étaient abîmées, alors je les ai nettoyées, restaurées comme je le fais d'habitude. J'ai suivi les courbes sans vraiment comprendre ce que je retracais. Quand j'ai eu terminé, certaines lignes ont semblé s'aligner... j'ai cru voir une sorte de motif s'illuminer brièvement... Ca m'a mis mal à l'aise, mais c'est retombé aussitôt, j'ai cru que j'avais halluciné... Vous savez à mon âge...*

## LA SALLE D'EXPOSITION

La scène de crime est lugubre : elle est remplie de divers objets, et on y trouve la fameuse armoire de Dratis. Une longue traînée de sang séché s'étend sur le sol, en direction des armoires exposées.

## Inspecter les Lieux • SAG 10

1. Le corps n'est plus dans la salle, le sang sur le sol indique qu'il a été attaqué au centre de la pièce, puis partiellement dévoré, et enfin traîné dans le secteur des armoires. Le chemin de traces s'arrête entre toutes les armoires.
2. Des gouttes de sang sont éparpillées sur toutes les portes des armoires, comme si le corps de la victime avait subi un mouvement brusque.
3. Des traces de griffes ou de lames sont visibles sur trois des armoires dont les grandes portes sont légèrement entrouvertes.
4. D'autres traces de griffes sont visibles sur le sol, cachées entre les armoires, face au centre de la pièce. Elles sont plus courtes et plus profondes, comme si la créature avait pris appui dans le sol avant de s'élancer pour attaquer.

### L'Armoire de Dratis

L'armoire n'est pas un simple meuble : c'est un puissant catalyseur magique, conçu pour servir de support à un rituel d'invocation. Les runes, savamment dissimulées dans la profusion de ses motifs ornementaux, forment un réseau complexe destiné à appeler une créature sanguinaire depuis une autre dimension.

Ces runes sont noyées dans les moulures du bois, presque indiscernables au milieu des arabesques raffinées et des gravures symétriques. Ce n'est qu'à minuit, au moment précis de leur activation, qu'elles s'illuminent brièvement, révélant leur véritable nature.

La restauration opérée par Dratis a involontairement réactivé leur pouvoir. Depuis, les runes agissent comme un voile protecteur : elles empêchent toute altération ou tentative de destruction jusqu'à l'instant fatidique de l'invocation.

Lorsque les joueurs s'approchent de l'armoire afin de l'inspecter, lisez ce qui suit.

**MJ** : *L'armoire en bois sombre se dresse devant vous, massive, silencieuse... mais étrangement oppressante. À première vue, elle semble simplement ancienne et travaillée, mais quelque chose dérange : ses moulures en forme de feuilles s'enchevêtrent en motifs si réguliers, si méticuleusement ordonnés, qu'ils paraissent presque... avoir un sens. Deux ornements en cristal ambré ornent la façade, brillants comme des yeux figés dans l'obscurité. L'intérieur, quant à lui, est strié de griffures profondes, et maculé par endroits de taches de sang séché, encore récentes. En l'observant de plus près, une impression s'impose : cette armoire n'a pas été conçue uniquement pour ranger des vêtements...*

### **Comprendre l'Utilité de l'Armoire • INT 17**

- ❖ **Réussite** : En examinant de plus près les gravures qui parcourent le meuble, vous repérez des motifs dont la symétrie trop parfaite contraste subtilement avec le reste des ornements. En reliant mentalement les segments, vous devinez un réseau d'inscriptions magiques savamment dissimulées dans la décoration. Bien que vous n'en compreniez pas l'usage exact, tout indique qu'il s'agit d'un dispositif magique puissant.
- ❖ **Échec** : L'abondance de détails gravés dans le bois vous déconcerte. Trop de motifs, trop de lignes, comme si l'ensemble avait été pensé pour dissimuler quelque chose... sans que vous parveniez à en percer le secret.

### **Détruire l'Armoire avant Minuit**

Lorsqu'un des joueurs tente de détruire l'armoire avant minuit, dès que son arme ou son sort entre en contact avec la surface boisée, les runes dissimulées se mettent à briller et une décharge invisible le traverse. Il est aussitôt violemment projeté en arrière subissant 1d4 de dégâts magiques, cassant quelques vases et bibelots au passage... L'armoire, elle, est intacte.

## **S'OCCUPER DU PROBLÈME**

Vos joueurs disposent désormais de tous les éléments clés : la créature va sortir de l'armoire de Dratis à minuit. À eux de choisir comment agir pour éviter un nouveau massacre.

Ils n'ont plus que quelques heures pour décider d'un plan. Organiser une embuscade ? Préparer des renforts ? Déplacer l'armoire ? À ce stade, toutes les idées sont bonnes à explorer, mais le temps est compté.

Quand les joueurs sont prêts, n'attendant plus que minuit arrive, lisez ce qui suit.

**MJ** : *Les horloges de l'hôtel des ventes se mettent à sonner à l'unisson. Un carillon décalé, désaccordé, presque grinçant. Minuit est là... Dans la salle d'exposition, les pierres d'ambre incrustées dans l'armoire s'illuminent petit à petit d'une lueur intérieure trouble, comme des yeux qui s'ouvriraient lentement. Une brume épaisse se glisse par les interstices du meuble. Elle ondule sur le sol, froide, lourde... presque vivante. Puis viennent les grognements. Graves, gutturaux, inhumains. Quelque chose remue de l'autre côté du bois. Quelque chose d'affamé. Les battants de l'armoire s'ouvrent dans un grincement étouffé... et la brume à l'intérieur s'en échappe comme un souffle libéré. Une silhouette tordue en émerge, d'abord recroquevillée, puis se dépliant lentement... bien trop lentement. Sa peau grisâtre semble tendue sur un corps déformé, ses membres démesurés traînent au sol, et deux yeux ambrés s'ouvrent dans une face osseuse qui n'a rien d'humain. La créature tourne la tête dans un craquement sec, et vous fixe tel un prédateur jaugeant ses proies...*

Enchaînez directement avec un test d'INT ou de SAG pour permettre à vos joueurs de comprendre que la protection magique de l'armoire est altérée.

#### **Observer l'Armoire • INT 12 ou SAG 12**

- ❖ **Réussite** : Vous comprenez que l'invocation de la créature a temporairement brisé sa stabilité magique. L'armoire est vulnérable. Mais pour combien de temps...?
- ❖ **Échec** : Bien que la tension soit palpable avec l'apparition de la créature, l'armoire vous semble moins oppressante qu'avant.

#### RENCONTRE

**Étalonnage** : Très difficile

- [Nargaloth](#)

#### **Déroulement de la Rencontre**

Dès que la créature sort de l'armoire, la magie de celle-ci perd de sa puissance. Trois attaques réussies, ou une attaque critique, suffisent alors à la détruire. De plus, les attaques de feu réussissent automatiquement.

Si rien n'est fait, la créature se relèvera inlassablement à chaque fois qu'ils croient l'avoir abattue, avec la moitié de ses PV restaurés.

Un joueur peut tenter de s'en prendre directement aux runes gravées sur le meuble. Dans ce cas, la réussite est automatique : gratter, rayer ou altérer ne serait-ce qu'une partie du tracé suffit à désactiver le rituel, rendant la créature mortelle et vulnérable à une élimination définitive.

Si vos joueurs échouent à tous les tests précédents ou semblent dans une impasse, n'hésitez pas à glisser subtilement un indice dans la narration. Par exemple, au cœur du combat, l'un d'eux pourrait remarquer que certaines gravures s'illuminent brièvement à chaque blessure infligée à la créature, ou qu'un éclat de sort heurte l'armoire sans effet... sauf sur un motif précis qui semble vaciller. Ce genre de détail peut orienter leur attention sans leur mâcher la solution.

Attention : A l'exception de l'armoire de Dratis, toute casse dans la salle réduira la récompense promise par l'hôtel des ventes...

**A la fin du combat, chaque joueur gagne 2 XP et 2 PC.**

Lorsque les joueurs parviennent à terrasser la créature, lisez ce qui suit.

**MJ** : *La chose s'effondre dans un bruit sourd, à genoux d'abord, puis face contre sol, dans un éclat de brume noire qui se disperse autour de son corps. Ses membres tressaillent une dernière fois... puis se figent. Les yeux ambrés, si brûlants quelques instants plus tôt, s'éteignent peu à peu, jusqu'à devenir deux pierres ternes, mortes. Le silence retombe. Un silence lourd, presque suspendu. Puis, très lentement, la peau de la créature commence à se craqueler, comme une couche trop tendue sur un noyau vide. Des fragments se détachent, s'effritent... Il ne reste bientôt plus qu'un tas de poussière noire, laissant son empreinte sur le parquet.*

Lorsque les joueurs quittent la salle d'exposition, lisez ce qui suit.

**MJ** : *Alors que vous quittez la salle encore chargée de brume, de sang et de silence, Albertin Farnar vous attend dans le couloir, une main posée sur le mur pour garder l'équilibre. Son visage est blême, mais ses yeux brillent d'un soulagement fébrile.*

---

### **Si les Joueurs ont été Prudents**

**Albertin** : *Je... Je n'ai pas de mots. Vous avez vraiment... fait ça ? Cette chose... elle n'est plus là ? Vous nous avez sauvés. Tous. Merci.*

---

### **Si les Joueurs ont Causé des Dégâts**

**Albertin** : *Elle est partie... grâce à vous. Mais... à quel prix ? J'imagine qu'un tel mal n'est jamais éradiqué sans pertes. Mais j'espère que la Garde saura comprendre que ma récompense en sera... impactée.*

## IV. EPILOGUE

Temps : 10-20 min

Lorsque les joueurs retournent à la Maison de la Garde, il est déjà bien tard. Une note du commandant leur indique qu'il attend leur rapport demain à la première heure. En attendant, les joueurs peuvent rentrer chez eux se reposer.

S'ils ont accumulé suffisamment d'XP et/ou de PC, ils peuvent [prendre un niveau](#) et/ou [améliorer leurs capacités](#) en les dépensant lors de leur [phase de repos](#).

Le lendemain, laissez les joueurs faire un dernier rapport auprès du commandant Vinaire, puis lisez ce qui suit.

**MJ** : *L'opaque fumée du cigare du commandant Vinaire s'échappe en silence vers le plafond du bureau à mesure que vous lui racontez tout ce qu'il s'est passé hier soir. Ses sourcils broussailleux font une danse amusante quand vous mentionnez certains passages, et plusieurs émotions passent sur son visage ridé et buriné, trahissant les années passées à maintenir l'ordre dans cette foutue ville.*

**Commandant Vinaire** : *Ben les gars, vous n'avez pas chômé. Ça aurait pu tourner bien pire que ça. Une armoire magique, hein ? Saletés de mages.*

**MJ** : *Regardant d'un œil satisfait une large bourse remplie de pièces d'or apportée ce matin, il vous toise avec un rictus sur les lèvres.*

**Commandant Vinaire** : *Les rupins se sont montrés très généreux dans leurs remerciements. À croire qu'ils avaient vraiment peur que cette chose apparaisse dans leur penderie. Votre part vous attend dans votre casier. Mais vous irez boire votre prime après le service. J'ai modifié votre planning en vous mettant avec les équipes du matin. Le fils de Palder, le forgeron, est passé il y a dix minutes, nouvelle bagarre à coups de fenouil. Allez les calmer, j'aimerais éviter qu'ils s'aperçoivent que Palder a bien plus dangereux sur son étal pour se taper dessus. Au boulot !*

**MJ** : *Après votre départ, le commandant se lève, enfin seul quelques instants. Ses pas se dirigent vers son ancienne armure. Il passe une main sur le métal recouvert de fine poussière, presque nostalgique. Puis, observant la ville à travers la grande fenêtre de son bureau, tire lentement une nouvelle bouffée de cigare, avant de se demander à haute voix :*

**Commandant Vinaire** : *Mais pourquoi avec du fenouil... ?*

**Si les joueurs n'ont causé aucun dégât dans l'Hôtel des ventes, ils trouvent chacun 150 NX dans leur casier, 100 NX dans le cas contraire.**

**Fin de scénario.**