

Petit théâtre de chair

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu

Paru dans Casus Belli n°01, Août 2010

Ce scénario est destiné à des investigateurs raisonnablement expérimentés. Les défis physiques n'y sont pas particulièrement exigeants, mais il faudra faire preuve de détermination et affronter de possibles choix moraux. L'intrigue se déroulant à Manhattan, il peut être utile pour l'ambiance de se référer à l'ouvrage « *Les secrets de New York* », paru aux éditions Sans Détour.

NEW YORK, 192X

Au cœur d'un hiver glacé, au bout d'un long après-midi neigeux, les investigateurs reçoivent un message d'une de leurs connaissances, le respectable **Patrick Davenport**, homme d'affaires passionné d'ethnologie. Il est tout à fait possible qu'ils aient rencontré ce personnage affable s'ils ont, de près ou de loin, participé à une expédition ou plus généralement assisté à des conférences érudites. Davenport leur demande de venir urgemment à son domicile, pour une affaire qui « *concerne sa fille Emily et le dépasse* ».

Les investigateurs savent que Patrick Davenport est veuf depuis de longues années et qu'il est père de deux filles. C'est un homme sérieux, affable et généreux. Un jet réussi de *Connaissance* rappellera aux investigateurs que la fille aînée de Davenport, Emily, a perdu l'année dernière son fiancé, un explorateur. En dehors de cela, la famille n'a jamais défrayé la chronique. De son côté, Davenport connaît la réputation des investigateurs et leur capacité à dénouer les fils d'une intrigue.

La soirée est bien entamée lorsque les investigateurs se retrouvent au pied de l'hôtel particulier des Davenport, une belle bâtisse de briques dans Chelsea. L'ambiance est particulièrement lourde et cela restera une constante dans ce scénario : une neige collante tombe sur les pavés new yorkais, les rares passants se

pressent de remonter les rues pour se mettre à l'abri et le froid s'insinue partout, porté par un vent cinglant.

UN PERE INQUIET

C'est Davenport lui-même qui leur ouvre la porte. Il a l'air exténué et invite les investigateurs à le suivre dans un petit salon cossu où se tient un homme de forte corpulence, le **Dr Nigel Edwards**, un ami de la famille. Lui aussi semble soucieux. En un mot, il évoque la condition d'Emily et assure que « *même au plus fort de sa dépression, elle n'avait jamais manifesté ce type de symptômes.* »

Pressé d'en dire plus, Davenport s'explique : Emily a perdu toute joie de vivre depuis la mort accidentelle de son fiancé, l'explorateur Niel Spangler. Il y a deux ans, l'homme, professeur de l'université de Boston, a perdu la vie lors d'une expédition en Mongolie. Emily a sombré dans une profonde dépression. Inquiet pour elle, son père parvint à la convaincre de quitter Boston pour revenir vivre dans la demeure familiale.

Si elle ne s'est jamais vraiment remise de la disparition soudaine de son compagnon, Emily semblait depuis quelque mois en meilleure forme et avait même recommencé à sortir, le plus souvent pour se rendre au théâtre. Avec le recul, Davenport admettra qu'il ne savait pas vraiment où elle se rendait, mais il était persuadé qu'elle avait repris une vie sociale, ce qui le rassurait.

« *Avant hier soir, Emily m'a annoncé qu'elle sortait rejoindre des amis au théâtre. Au beau milieu de la nuit, nous avons entendu des hurlements. On tambourinait à la porte. La bonne, Miss Tucci, a été la première à la porte et Emily s'est écroulée dans ses bras, dans un état second. Depuis, elle tient des propos incohérents, a des accès de fureur*

Petit théâtre de chair

et brûle de fièvre. Le docteur est aussi désemparé que moi. Le plus insupportable, c'est que je n'arrive pas à savoir où elle a bien pu passer cette soirée. Aucun de ses amis n'avait rendez-vous avec elle. La police ne peut rien pour nous. C'est un véritable casse-tête. »

LA CHAMBRE D'EMILY

Le Dr Edwards propose aux investigateurs de voir Emily, à l'étage. Celle-ci est allongée en chien de fusil. Ses membres sont agités de violents spasmes et elle murmure des propos incohérents. Helen, sa jeune soeur, est assise sur une chaise aux côtés du lit. D'un naturel timide, la jeune fille semble anéantie.

Les investigateurs qui réussiraient un jet d'*Intuition* se rendront compte que quelque chose cloche dans cette chambre, comme un indéfinissable malaise. Les plus perceptifs (POU égal ou supérieur à 14) peuvent entendre, à la limite de leur champ auditif, des grincements ou des claquements indéfinissables, subir une sensation de désorientation, de vertige, développer même de légers maux de tête. Il se pourrait par exemple qu'un des investigateurs ait l'impression d'avoir vu un reflet du soleil par la fenêtre, alors qu'il fait nuit et qu'il neige... La jeune Helen se plaint d'ailleurs de maux de tête et Edwards met cela sur le compte de la fatigue et de l'inquiétude.

Alors que le Docteur se penche sur elle pour lui injecter un calmant, Emily entre soudainement dans une violente frénésie, elle agrippe le cou du médecin et lui déchire la joue de ses dents. Edwards hurle, le sang gicle sur les draps et la nuisette d'Emily, Helen se met à hurler. Il faut réussir un jet sur la table de résistance contre la FOR de la jeune femme (15) pour arracher le docteur aux ongles d'Emily et un jet réussi de *Premiers Soins* pour lui injecter la solution. Elle se calme au bout de quelques minutes et sombre dans un sommeil agité. Bredouillant sous l'effet de la douleur, Edwards éructe qu'il faut interner la jeune femme. Davenport est désespéré, Helen en état de choc. Laissons les investigateurs gérer cette scène dramatique avec le tact approprié. On ne peut par ailleurs rien tirer d'intelligible d'Emily, quel que soit les moyens déployés. Une tentative d'*Hypnose* ne fera que provoquer une nouvelle crise de

violence.

LE MYSTERE EMILY

Davenport laisse aux investigateurs la possibilité de fouiller les affaires de sa fille.

On trouve sans grande difficulté (TOC +20%) son journal. Il est tenu de manière erratique et la majeure partie des entrées sont l'expression du désarroi de la jeune femme. Toutefois, bien qu'obscur, les écrits deviennent plus positifs depuis six mois, moment où les pages commencent à s'ornier de symboles ésotériques griffonnées dans les marges. Tout occultiste sérieux constatera que ce n'est qu'un salmigondis de néophyte. Un certain **Comte Enescu** semble beaucoup compter pour Emily. Le respect pour cet homme semble évident.

Dans son secrétaire, caché dans un mouchoir plié, on peut trouver (TOC -10%) une petite amulette montée sur un cordon de cuir. Malgré sa forme étrange, l'objet n'est qu'une babiole sans intérêt comme le révélera un jet d'Occultisme.

Enfin, un appel à l'avoué qui gère les affaires d'Emily révélera qu'elle a procédé au cours des 6 derniers mois à plusieurs retraits d'argent liquide, des sommes conséquentes. Son père n'est pas au courant, pas plus qu'il n'a entendu parler de ce Comte Enescu et encore moins d'une quelconque fascination de sa fille pour l'occulte. Un investigateur attentif (jet de *Psychologie*) peut toutefois se rendre compte de l'inconfort de la jeune Helen, qui semble cacher quelque chose. Un peu bousculée, elle révélera qu'Emily participait à un « cercle de spiritisme » où elle a visiblement trouvé du réconfort. Elle lui a même affirmé qu'elle avait pu parler à Niel, que celui l'avait enjoint à vivre sa vie tout en lui assurant qu'il l'aimerait pour l'éternité et veillerait toujours sur elle. Helen ne connaît aucune des personnes composant ce cercle, elle sait simplement que sa soeur se rendait dans les salons du Waldorf Astoria.

Expédition vers une contrée mal connue ? Fiancé étrangement disparu ? Il n'en faut parfois pas plus pour faire entrer en ébullition un cerveau d'investigateur ! C'est une fausse piste. Rien n'empêche toutefois le Gardien d'utiliser cet axe pour un futur

scénario. Si les investigateurs perdent trop de temps, décidez simplement que les interlocuteurs qui auraient pu les renseigner, les survivants de l'expédition en Mongolie, sont tous injoignables : sans doute partis vers une autre destination exotique.

LES SALONS DU WALDORF ASTORIA

Le luxueux Waldorf Astoria, emblème de la bonne société, ignore officiellement tout de l'activité du fameux Comte Enescu. En réalité, c'est bien ici, dans les salons privés, que le pseudo médium recrutait ses adeptes.

Une possibilité est d'engager la discussion avec des habitués de l'hôtel. On pourra ainsi rencontrer la dynamique et excentrique **Lady Whilsmore**, qui se souvient du fameux Comte, un « *escroc à l'accent roumain de Brooklyn* ». Elle pourra révéler que c'est le chef réceptionniste de l'hôtel qui lui a présenté l'homme en question. Celui-ci lui a raconté des inepties sur ses liens avec l'au-delà, avant de lui révéler d'un air pénétré qu'il avait tout appris au grand Houdini. Elle l'a bien vite éconduit.

La direction nie avoir connaissance de l'existence de cet homme. Toutefois, si on lui pose la question ou si on la pose à une autre personne (typiquement le directeur) en sa présence, le chef réceptionniste, **Peter Cornell**, va très vite suer à grosses gouttes. Pressé de parler, il finira par avouer qu'il connaît Enescu, qu'il le laissait accéder aux salons et même qu'il rabattait vers lui les clients qui lui semblaient crédules pour une confortable somme d'argent.

Le véritable nom du « Comte » est **Howard Vendigger**. Cet escroc notoire se fait passer pour un très sérieux médium venu d'Europe, grand initié des mystères de l'Orient. Le fait qu'on le croit logé au Waldorf Astoria rassure ces cibles. Après discussions passionnées sur l'au-delà, les chers disparus ou les mystères de l'avenir, Howard propose de participer à une séance de spiritisme. L'argent n'est jamais évoqué au préalable, mais seulement après plusieurs soirées, quand Howard évoque son prochain départ pour cause de manque

d'argent ou son soutien (bidon) à diverses causes caritatives. Le charisme de l'homme est indéniable et beaucoup de ses clients croient dur comme fer à ses pouvoirs. Les séances de spiritisme elle-même ont lieu dans l'arrière salle d'un restaurant de Chinatown, le **Dragon d'Or**.

CHINATOWN

Le propriétaire du restaurant, M. Liu, a laissé à Howard depuis plusieurs mois la jouissance de son arrière salle miteuse pour un loyer raisonnable. Mais il y a deux nuits, les choses ont très mal tourné. M. Liu refuse d'entendre parler d'Howard et menace les investigateurs. Si ceux-ci ne font pas preuve de tact, il envoie son neveu chercher de l'aide auprès des jeunes voyous du quartier à qui il paie une redevance pour sa « protection » : les choses peuvent alors très mal tourner.

En usant habilement de menace et de corruption, les personnages peuvent toutefois arracher à M. Liu le détail des événements. Il y a deux nuits, les clients d'Howard se sont présentés l'un après l'autre et la fille de M. Liu les a conduits au « Temple ». Ils étaient six au total, trois hommes et trois femmes. M. Liu ne sait pas ce qui s'est passé ensuite, mais au bout d'une heure, des hurlements terrifiants ont soudain retenti. Howard a surgi des tentures obturant le Temple, échevelé et affolé, avant de s'enfuir en bousculant plusieurs convives du restaurant. Un invité d'Howard, un jeune homme « *aux yeux fous* », a suivi le même chemin. Dans le Temple, les cris continuaient et M. Liu y a découvert une dame âgée en pleine crise d'hystérie, une jeune femme (Emily) en état de choc, une autre femme et un homme plus calmes, quoique visiblement perdus. M. Liu a éjecté tout le monde de son établissement, mis Emily dans un taxi et demandé à son neveu d'éloigner du quartier la vieille hystérique. Il n'en est pas fier et craint depuis l'arrivée de la police...

Mais le pire est que seuls cinq clients, en plus d'Howard, sont sortis de la salle... alors que la fille de M. Liu répète obstinément qu'elle y a conduit six clients ! Le restaurateur et sa famille sont depuis morts de peur et personne ne veut entrer dans la salle.

LE TEMPLE DU DRAGON D'OR

Si les investigateurs insistent et dédommagent M. Liu, il les laissera pousser les meubles qui obstruent le passage, franchir les lourdes tentures et accéder au « Temple ». Il refuse avec la dernière énergie de les accompagner.

Il convient que le Gardien insiste sur l'ambiance décalée de l'environnement d'Howard. Tout ici respire le charlatanisme, surtout aux yeux d'investigateurs chevronnés ayant déjà affronté d'indicibles horreurs. La longue pièce crasseuse au plafond bas est encombrée d'un bric à brac ésotérique, un bazar de foire où se côtoient main de gloire en toc, abat-jours licencieux, chandeliers bon marché et vases chinois hideux. Les murs sont chargés de tentures poussiéreuses et la bibliothèque renferme des ouvrages à l'intérêt douteux (à votre discrétion, vous pouvez y glisser un ou deux ouvrages « sérieux »).

En même temps, et bien plus que dans la chambre d'Emily, plane dans la salle une atmosphère très dérangeante. Un murmure permanent agace les oreilles sans qu'on puisse en définir la source. Il subsiste dans la salle une odeur douceâtre, pas vraiment désagréable mais entêtante. Liu pourra confirmer aux personnages que l'odeur était bien plus forte lors de la soirée, et que plusieurs employés du restaurant se sont plaints par la suite de violentes nausées.

Derrière un paravent se trouve la « chambre » d'Howard, un simple matelas, quelques vêtements dont un smoking de location et des robes de cérémonie aussi bidon que le reste. Sur une table, les restes d'une séance d'apprenti chimiste et des traces de décoction séchée au fond d'un bol de granit.

Lorsque le Gardien l'estimera nécessaire, un long hurlement de terreur résonne dans la pièce, sans qu'on puisse en déterminer l'origine, suivis par des mots à moitié articulés mais qui ressemblent étrangement à des appels à l'aide. Un jet de SAN (1/1D6) sera nécessaire lorsqu'on se rendra compte qu'une paire d'yeux affolés se reflète dans les nombreux miroirs usagés du Temple et que plusieurs meubles semblent anormalement boursoufflés et

mouvants : ici un visage tordu qui déforme la surface d'une porte, là une main qui semble s'extraire du dossier d'un fauteuil capitonné.

Il n'y a malheureusement rien à faire pour le pauvre hère, coincé entre les réalités, qui a fusionné avec cette pièce...

QUE S'EST-IL PASSE ?

1677 - Fuyant les autorités après avoir été convaincu de profanation de sépulture et de cadavres, le sorcier hollandais Bert Dedruyver se réfugie aux Amériques. Il y reprend bien vite ses activités contre nature sur les mystères de la conscience et de la perception, dont il décuple la profondeur en s'acoquinant avec le shaman d'une tribu d'indien Lenapes. Il met alors au point une décoction qui, inhalée sous forme de vapeur, permet au cerveau humain de s'affranchir de ses limites et de percevoir d'autres temps, dimensions et plans d'existence. Découverte qui le conduira à sa perte...

Howard Vendigger, l'escroc du Waldorf Astoria, n'a malgré ses simagrées aucun pouvoir mystique. Toutefois, et par le plus grand des hasards, il a dernièrement mis la main sur le journal manuscrit de Dedruyver lors de la liquidation aux enchères d'une succession. Bien qu'il n'en comprenne pas grand-chose, il a mis en application certains éléments, au premier rang desquels la décoction indienne. Il l'a utilisé sous forme de vapeur d'encens pour agrémente l'ambiance de sa prochaine soirée de spiritisme. Sans le savoir, et pour la première fois, une de ses séances va engendrer un résultat... un terrible résultat !

En effet, si Howard n'a aucun pouvoir, ce n'est pas le cas de **Nathan Hayward**, jeune architecte en proie depuis l'enfance à des rêves pénétrants. Sans le savoir, Nathan dispose en effet d'un véritable pouvoir médiumnique. Sous l'effet de la décoction, il entre en contact et ouvre un passage à une entité, la même qui détruisit Dedruyver. Cette créature est étrangère à notre réalité et occupe un temps et un espace contigus au nôtre mais que l'esprit humain ne peut percevoir et encore moins appréhender. Depuis son contact avec les Lenapes, la créature est restée à l'affût d'une nouvelle brèche. Dès que son esprit

s'est ouvert, Nathan a cessé d'exister en tant qu'être humain pour devenir une sorte de portail dimensionnel vivant par laquelle la créature va peu à peu s'infiltrer et corrompre notre réalité.

Les participants à la soirée ont tous eu une vision plus ou moins claire de cette chose visqueuse et blasphématoire. L'esprit de certains, comme Emily, n'y ont pas résisté. Un autre, victime du passage de la créature, s'est retrouvé exilé dans un plan contigu, amalgamé à la pièce, à une encablure de notre réalité sans pouvoir la rejoindre. Les autres deviennent les marionnettes de chair de cette entité malfaisante. Seul Howard n'a pas été contaminé par la chose, tant il est imperméable à toute manifestation psychique !

Fuyant la salle du Temple, Nathan s'est réfugié dans un théâtre délabré qu'il a récemment acheté. Il a commencé à changer, la chose grossissant en lui comme une tumeur maligne. Autour de Nathan, la réalité se fissure, l'espace-temps devient perméable et peu à peu il ne fait plus qu'un avec le bâtiment.

Agissant comme une maladie transmissible, la créature est capable d'influencer ceux qui ont entraperçu sa véritable forme - pour peu qu'ils ne soient pas devenus irrémédiablement fous à lier face à cette vision - ainsi que ce qui restent trop longtemps sous l'influence de son pouvoir de distorsion dimensionnelle. Ce sera malheureusement le cas de nombreux indigents vivant dans les environs du vieux théâtre. Autant de poupées dont elle manipule les fils afin de protéger le corps en mutation de Nathan. Si rien n'est fait pour détruire la créature, le nombre de maniaques homicides va dangereusement augmenter dans les environs.

SUR LES TRACES D'HOWARD

M. Liu ne sait pas où se cache Howard à présent, mais il sait néanmoins que celui-ci fréquente une fille de petite vertu du nom de **Loly Parker**, d'Hell's Kitchen. Dans ce quartier, poser des questions expose à des ennuis. Personne n'a vu Loly qui semble

avoir disparu de la circulation. Les personnages vont être baladés de bars crasseux en soupe populaire sans pouvoir la localiser.

Les questions des investigateurs vont très vite monter aux oreilles de **Butch McCready**, petit truand et accessoirement copain d'enfance d'Howard. C'est vers lui que s'est tourné le pseudo-sorcier affolé après sa funeste séance. Butch veut savoir si celui-ci s'est attiré de sérieux ennuis. Il a de l'affection pour Howard mais n'a pour autant aucune envie de mettre en péril son commerce : il fournit de la gnole d'origine canadienne aux speakeasys du coin et est sur le point de conclure un accord avec la pègre new yorkaise. Il enverra donc quelques hommes demander « gentiment » aux investigateurs de le rencontrer dans le club de billard miteux qu'il dirige. S'ils refusent, la seconde visite sera beaucoup moins amicale.

Tout dépend des talents oratoires des personnages. Butch ne souhaite pas s'attirer d'ennuis et sera sensible aux arguments des personnages s'ils évoquent de manière convaincante leurs contacts hauts placés ou les dangers planant sur Howard. Dans ce cas, il demandera à l'un de ses hommes de main, l'obèse Fatso Willis, d'accompagner les investigateurs à la « résidence » d'Howard. La manière forte (risquée !) et furtive permettent également de localiser Howard, mais il faudra alors compter avec l'hostilité de McCready.

Butch a planqué le pseudo-sorcier dans une chambre miteuse d'un hôtel borgne. Depuis les événements qui se sont déroulés à son corps défendant, Howard crève de trouille. Il subit également des attaques de fièvre et de terribles maux de tête. Loly est à ses côtés, épongeant son front bouillant pendant qu'Howard s'abrutit d'alcool. Même s'il n'a pas succombé à l'influence de la créature, il a en permanence l'impression diffuse que quelque chose l'observe, jute à la limite de son champ de vision.

Parmi les quelques affaires qu'il a emportés, les investigateurs pourront mettre la main sur son carnet, dans lequel les noms des personnes qu'il a embobinés au fil des années apparaissent. On peut ainsi connaître l'identité des participants à la dernière soirée et pressé d'en dire plus, Howard dira tout ce qu'il sait sur eux.

Par ailleurs, Howard transporte une liasse de vieux documents manuscrits enveloppés dans une pochette de cuir. Il s'agit des mémoires du sorcier Dedruyver. Howard n'en a pas pris beaucoup soin et le document, en très mauvais état, part en morceaux. Interrogé, Howard pourra apprendre aux personnages qu'il a acquis ce document lors d'une vente aux enchères d'un « *tas de vieilles saletés* ». Howard a trouvé que le document irait parfaitement bien dans sa collection de « *machins ésotériques* ». Il a réussi à décrypter une partie du texte en hollandais, et a compris qu'il s'agissait d'une sorte de recette qu'il a mise en pratique. Il a utilisé la décoction sous forme de bougie et la cérémonie a commencé normalement. Il s'apprêtait à utiliser les artifices habituels lorsque quelque chose s'est produit, comme « *une lumière aveuglante qui s'est déversée par la bouche et les yeux de Nathan* ». Le reste est flou, il se souvient de cris et d'avoir fui devant Nathan « *qui parlait d'une voix qui n'était pas la sienne, une voix terrible* ».

Les mémoires de Bert Dedruyver

Complexité : ardu (50%)

Durée : Jours

Mythe : 6

SAN : 1

Sortilèges : Signe des Anciens, Flétrissement, Décoction des Lenapes.

Décoction des Lenapes

Cette puissante drogue est concoctée à partir de racines et plantes communes et doit être inhalée. Elle a pour particularité de stimuler des zones reculées et inconnues du cerveau humain, permettant à la perception de se déployer au-delà de ses limites. Chaque heure d'exposition consomme 1 point de Magie et étend la perception de l'utilisateur.

LES AUTRES VICTIMES

Grâce au carnet d'Howard, il est possible de remonter la piste de tous les victimes de la créature, qui ont soit perdu l'esprit, soit ont disparu sans reprendre contact avec leurs proches.

- Miss **Emma Ratchford**, 71 ans, a

dû être internée par son neveu après que la police l'ait retrouvée errante sur la voie publique, à demi nue, le soir de l'invocation. La vieille femme, déjà passablement timbrée avant la soirée, est en pleine crise de démence depuis les terribles visions qui l'ont assailli. Sauf miracle, elle finira ses jours dans cet état d'hystérie.

- **Anthony Hardy** a totalement perdu la raison mais a conservé une apparence de normalité, à l'exception de quelques détails perturbants. Ainsi, il ne cligne plus jamais des yeux. Il est rentré chez lui comme si de rien n'était. Il ne rejoindra pas Nathan mais va perpétrer seul une série de crimes horribles dont le trait commun sera les morceaux de verre colorés qu'il enfoncera dans les orbites de ses victimes. Dès le lendemain de la séance de spiritisme, le New York Times va titrer sur un assassinat sordide. Si rien n'est fait, ce discret employé de banque tiendra longtemps le NYPD en échec.
- **Fay Driscoll** est une jeune femme perturbée. Elle l'ignore, mais sa famille maternelle, à la grande tradition d'armateurs, a entretenu par le passé des liens « intimes » avec une colonie de Profonds de la Nouvelle Angleterre, comme en témoigne les traits disgracieux de la jeune femme. Particulièrement sujette à l'influence de la créature, Fay protège la transformation de Nathan. Elle n'est donc jamais réapparue à son domicile.
- **Franck Englehorn** est également sous le contrôle du monstre. Cet élégant universitaire d'une quarantaine d'années est dans un état déplorable, alternant les crises de rage avec des moments d'étrange lucidité. Sportif – l'homme pratique la boxe anglaise – il peut être très dangereux.
- **Rupert Streicher** : ce journaliste indépendant a fusionné avec la salle du Temple, sous le restaurant chinois. Il est irrémédiablement perdu.
- **Nathan Hayward** : le jeune homme est l'hôte de la créature. Architecte, il a hérité de son père de nombreux clapiers où s'entassaient la misère du

monde. Ses proches pourront apprendre aux investigateurs qu'il s'occupait actuellement d'un vieux théâtre du Lower East Side, le Louxor, qu'il souhaitait rénover. Ils confirmeront que Nathan a toujours été très sensible et très intéressé par les mystères occultes.

LES PASSAGERS DU VENT

La ville est recroquevillée sous la neige et la glace. Les rues sont quasiment vides. Pourtant, plus la créature s'ancre dans notre réalité et plus d'étranges passants apparaissent, guère plus que des silhouettes floues sous les flocons. Ils avancent d'une démarche un peu heurtée, tour à tour hagards et vifs, semblant ne pas souffrir du vent mordant qui balaie les avenues.

Les premières marionnettes ont été Fay Driscoll et Franck Englehorn. Peu à peu, la créature va attirer à elle les pauvres hères qui vivent autour du théâtre où elle se terre. La plupart d'entre eux évoluent aux abords de ce bâtiment, mais peu à peu ils s'enhardissent et s'en éloignent. Tous cherchent Howard. La créature sent confusément qu'il est une menace pour elle et veut le détruire.

Gardien, vous pouvez opposer les marionnettes aux investigateurs de diverses manières :

- Au fur et à mesure de leur progression, elles vont rôder autour d'eux. Ils restent à bonne distance mais sous le voile vaporeux de la neige, leur étrange présence devient de plus en plus oppressante.
- Les marionnettes agressent avec une extrême violence certains protagonistes de ce scénario : la famille d'Emily, pour « libérer » celle-ci, Butch McCready ou Howard. Les investigateurs peuvent découvrir la scène d'un massacre ou bien être eux même pris dans l'une de ces attaques.
- Lorsqu'ils seront proches de son repaire, il est fort possible que la créature ordonne à ses marionnettes de stopper les investigateurs. Ils seront alors victimes d'une agression brutale et vicieuse.

Leur nombre exact est laissé à l'appréciation du Gardien. Ces marionnettes ne sont pas à proprement parler des zombies, même si leur psyché fracturée occasionne des mouvements parfois erratiques. Ils sont tout à fait à même d'utiliser armes et objets, de se défendre et d'élaborer en groupe des mouvements tactiques. Il est d'ailleurs très perturbant de les voir se concerter, tête baissée, sans qu'une seule parole ne sorte de leurs lèvres gercées. Toutefois, l'influence de la créature n'a pas transformé ces quidams en ninjas : elles ne disposent que de leurs propres compétences. Par contre, elles combattent avec une hargne incroyable, sans aucune considération pour leur propre sauvegarde. Elles se battront avec tout ce qui leur tombera sous la main et en viendront aux ongles et aux dents si nécessaire.

L'un des enjeux dramatiques que le Gardien peut mettre en avant est qu'il s'agit bien d'êtres humains sous contrôle et pas de monstres. Si la créature est chassée de notre réalité, leur état est totalement réversible, même s'il laissera de profondes séquelles mentales. Dès lors, abattre froidement les poupées de chair est un acte moralement discutable. Vous pouvez même décider qu'une perte de Santé Mentale peut être engagée. Pour des raisons dramatiques, certaines marionnettes peuvent temporairement échapper au contrôle de la créature et implorer l'aide des investigateurs, avant de leur sauter à nouveau à la gorge.

LE THEATRE LOUXOR

Le théâtre Louxor est localisé dans un bloc miséreux du Lower East Side, qui a été dévasté par un incendie. Plusieurs clapiers sont restés inhabités. Le théâtre lui-même est une petite bâtisse à la façade lépreuse. Son décor égyptien de pacotille et ses colonnes en stuc sont noircis par les flammes, l'intérieur est encombré de déchets détremés.

Les captifs de la créature sont éparpillés dans les bâtiments et les cours intérieures alentour et n'entrent pas dans le théâtre lui-même, sauf en cas d'urgence. Tout le bâtiment est soumis à d'étranges phénomènes de distorsion spatio-temporelle. La géométrie des lieux

Petit théâtre de chair

est au mieux perturbée, au pire aberrante. Des images surgies du passé s'imposent aux yeux des visiteurs. Elles peuvent même prendre corps : les investigateurs sont alors bousculés par les spectateurs affolés fuyant l'incendie du théâtre et les flammes passent aléatoirement de reflets fantomatiques à réalité brûlante ! Par ailleurs, le plancher est très instable et une violente chute est l'un des risques encourus par les investigateurs.

Ce qui reste de Nathan est atrocement boursoufflé et recroquevillé dans un balcon surplombant la salle de spectacle. Son corps a fusionné d'horrible manière avec les murs suintants et les fauteuils défoncés, ne formant plus qu'une masse de chairs indéfinissables où subsiste seulement son visage, étrangement sauvegardé. Autour d'elle, le balcon se comporte comme un portail ouvert par le sort « *Création de Portail* », à la différence près que la destination du malheureux qui le franchit est aléatoire dans le temps et dans l'espace. La créature est à même de se défendre physiquement grâce à des pseudopodes dégoulinants d'humidité et essaiera justement de précipiter ses agresseurs dans le portail. Le seul moyen d'en finir est de détruire ce qui reste de la forme physique de Nathan.

La pieuvre fractale

Caractéristiques : CON 21, DEX 12, FOR 18, TAI 22, INT 15, POU 24

Points de vie 22

Impact +2

Protection : en raison de sa nature fluctuante entre deux mondes, les armes à feu ne provoquent que la moitié de leurs dommages.

Combat : pseudopodes 80%, 1D6 de dégâts et tentative de projection (2 attaques par round)

Perte de SAN : 2/2D6

EMMANUEL GHARBI