

Dossier pour les joueurs

Murder party - années 1920

Le monstre du lac de la Louvière

Tiré de « L'ivresse des profondeurs

Adapté par Stéphane Gastarriet

Fiche de personnage

Voir fiche individuelle

Prologue



L'expédition « Le monstre du lac de la Louvière » est la dernière lubie du professeur belge Heuvelmans qui arpente les coins les plus reculés de la planète à la recherche de créatures les plus étranges. Que ce soit le yéti, le serpent de mer ou l'ours nandi, Heuvelmans est toujours revenu bredouille (si l'on excepte un enfant sauvage trouvé en 1910, ce qui l'a rendu un peu plus crédible vis-à-vis des autorités scientifiques mondiales).



L'expédition, qui est organisée à bord d'un bathyscaphe totalement expérimental, peut être aussi bien un terrible fiasco qu'une sacrée aventure.

Nous sommes le 31 décembre 1925 et ce réveillon sera certainement le plus passionnant que tous les participants auront eu l'occasion de vivre depuis longtemps.



15h00

Le bathyscaphe lève les amarres et s'enfonce dans les eaux du lac afin de débusquer le monstre du lac de La Louvière.



Vous avez embarqué avec les autres invités et vous n'avez pas encore été présentés les uns aux autres. Il se peut que vous n'ayez pas vu tout le monde monter à bord.

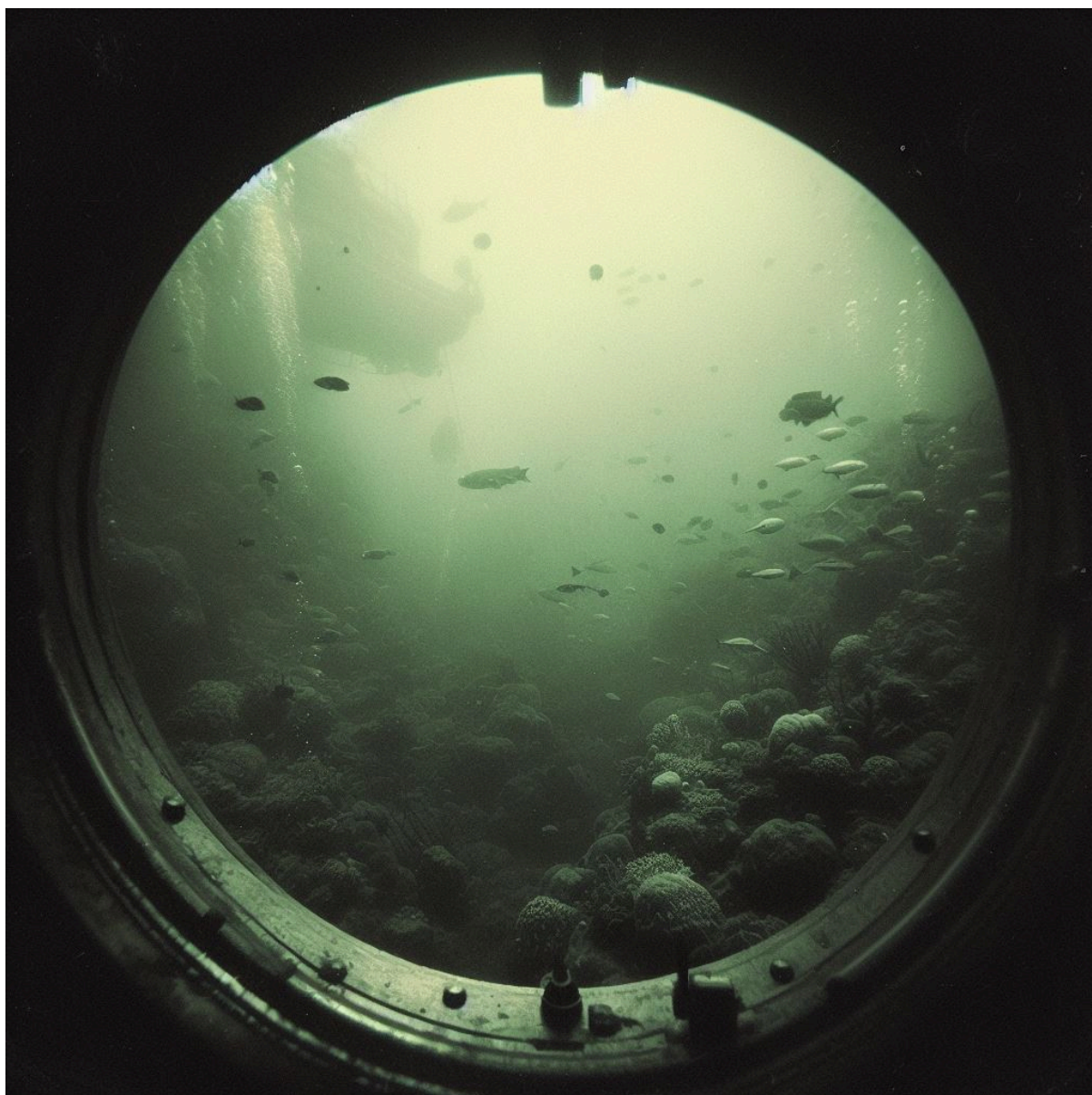


Le bathyscaphe est attaché à un bateau de recherche à la surface par un seul câble en acier. Une ligne téléphonique permet de relayer les observations de l'équipage à une équipe chargée d'assurer la conservation des découvertes dans l'hypothèse d'une perte du bathyscaphe,

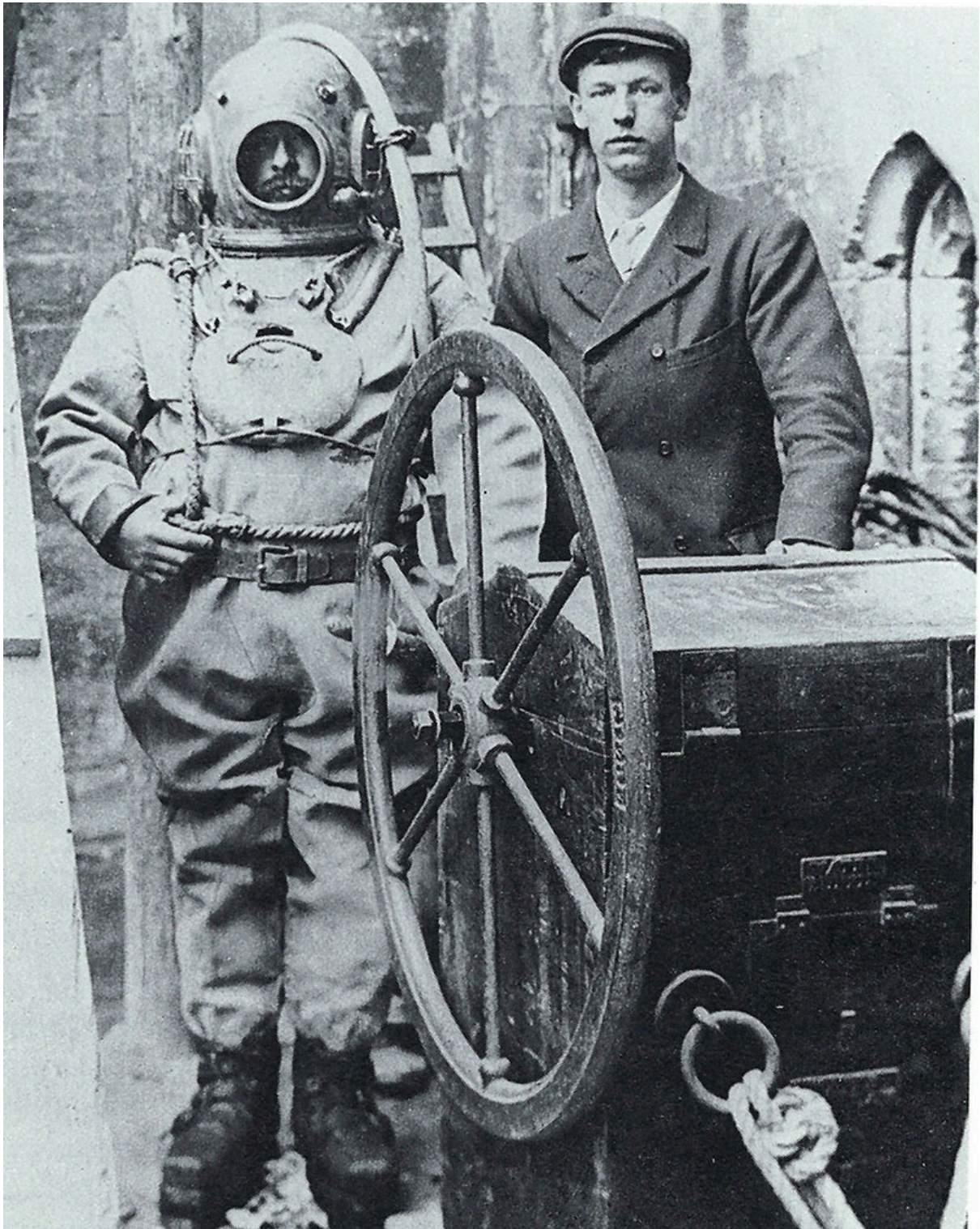
Vous passez les premières heures du voyage à vous reposer, à déballer vos valises (le voyage est censé durer 48 heures) et à vous habituer à l'ambiance confinée de vos cabines.



Par l'unique hublot, les eaux verdâtres du lac défilent et vous vous rendez compte que trouver un animal, aussi grand soit-il, dans une telle purée de poix, ne sera pas aisé.



Le Professeur Heuvelmans sort à l'extérieur en scaphandre.



18h55

Le bathyscaphe est frappé par une terrible onde de choc provoquée, semble-t-il, par le monstre lui-même. Quelqu'un sonne la cloche d'alerte pour prévenir tous les occupants et leur donner rendez-vous dans la pièce principale.

Après quelques instants d'affolement, tout le monde se retrouve dans la salle du sas extérieur où le corps du Professeur Heuvelmans a été ramené d'une sortie à l'extérieur à l'aide du câble de sécurité. Il ne fait aucun doute que le professeur est mort : sa tête a été complètement arrachée et son serviteur Albert ne prononce qu'une seule phrase: le monstre s'est vengé, il a tué le professeur.

De petites secousses vous indiquent que le submersible est toujours en mouvement. Cela permettra peut-être d'échapper au monstre.

Quelques minutes plus tard, les neuf occupants du submersible, désormais sans capitaine, sont rassemblés dans le petit mais luxueux salon. Au mur on peut voir un plan du sous-marin.

Albert vous attend et vous présente les uns aux autres. Il semble terriblement choqué par ce qui vient de se passer.

Autour de vous se trouvent :

Albert Blanchet

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

Ce personnage est joué par :

Sean Bolander

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

Ce personnage est joué par :

Peter Kurten

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

Ce personnage est joué par :

Jack Ripley

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

Ce personnage est joué par :

René Martin

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

Ce personnage est joué par :

Alfred Verspieren

Maire du village depuis les dernières élections en début d'année, Alfred Verspieren aime autant son lac de la Louvière que le monstre qu'il est censé abriter. Il s'est proposé de rejoindre l'expédition afin de pouvoir observer le monstre de plus près.

Ce personnage est joué par :

Edgar Saint-Cilles

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

Ce personnage est joué par :

Pierre Dubois

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

Ce personnage est joué par :

Otis Barton

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

Ce personnage est joué par :

Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Une murder party est une soirée déguisée où chacun joue un rôle et a des objectifs individuels. Un meurtre survient et chacun enquête pour découvrir le meurtrier. Un objectif collectif s'ajoute donc aux objectifs individuels. Le participant incarne un personnage de l'intrigue et doit interagir avec les autres personnages et découvrir des indices pour résoudre l'affaire. En gros c'est un cluedo grandeurs nature où chacun joue un personnage (comme dans une pièce de théâtre improvisée) et tient son rôle toute la partie. Bien évidemment le criminel est parmi les joueurs.

Une sympathique soirée entre amis, une aventure teintée de paranormal dont vous êtes l'un des principaux protagonistes. Le personnage que vous incarnez va être plongé dans une histoire qui promet d'être passionnante : le monstre du lac de La Louvière. C'est à vous, ainsi qu'aux autres joueurs, et avec l'aide des organisateurs, qu'il appartient de donner vie au scénario.

Un personnage à incarner

Votre personnage est évoqué en détail dans une fiche de personnage. Son histoire est résumée, sa personnalité brossée, ce dont vous aurez besoin pour le rendre crédible est précisé. Plus vous connaîtrez votre personnage par cœur, mieux vous le ferez vivre et meilleure sera la soirée.

Il faut parler, interagir avec les autres. Il ne faut cependant pas noyer les autres joueurs sous un flot de paroles (cherchez au contraire à intégrer les plus timides aux discussions), et surtout ne pas sortir de son rôle, ne pas parler d'autre chose sans rapport avec le jeu.

Votre personnage poursuit des objectifs qui lui sont propres. Ne les perdez pas de vue, sans qu'ils vous éloignent de l'enquête principale. Il vous faudra maintenir un délicat équilibre entre les deux.

Respectez votre rôle le plus finement possible. Quoi que vous fassiez au cours de la partie, quoi que vous disiez, faites-le en tant que votre personnage. C'est le facteur principal de réussite de ce huis clos.

Vous vous apercevrez que votre personnage entretient diverses relations avec les autres personnages. Elles sont extrêmement importantes et apportent de la crédibilité à l'ensemble. Ne prenez donc pas en grippe un personnage que vous êtes censé apprécier ou aimer. Ne sympathisez pas avec votre ennemi juré, sauf raison valable dans le jeu. Assurez-vous que vos actions dépendent uniquement de ce que sait votre personnage et non pas de ce que vous savez du joueur qui l'incarne.

Toutes les informations que vous possédez sont faites pour être partagées au fur et à mesure de la partie. Une aventure où chacun se tiendrait dans son coin sans rien dire d'intéressant serait terriblement ennuyeuse. Vous ne gagnerez rien à être le plus perspicace. Le seul but de cette soirée est de s'amuser et d'amuser les autres, pas de

gagner. En tout état de cause, plus vous donnez de renseignements, plus vous en obtiendrez et la solution dépendra davantage de votre esprit d'analyse collectif que des résultats de vos recherches individuelles.

Qu'est-ce que Cthulhu

L'univers et plusieurs concepts du jeu de rôle " L'APPEL DE CTHULHU" ont été adaptés pour cette Soirée Enquête.

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

HOWARD PHILLIP LOVECRAFT : CELUI QUI HANTAIT LES TÉNÈBRES

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

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

En 1914 Lovecraft adhère à la National Amateur Press Association et commence à entretenir une correspondance poussée avec divers auteurs. Ses plus célèbres amis ne sont ni plus ni moins que Robert Howard (oui, oui ! le papa de Conan le barbare), Clark Ashton Smith, Robert Bloch, August F Derleth et beaucoup d'autres noms illustres du Fantastique. Ils écriront parfois sur le Mythe de Cthulhu, et certains iront jusqu'à se regrouper au sein du Cercle Lovecraft, pour donner un peu plus de matière à ce Mythe. Ils lui inventeront par exemple une bibliographie complète qui apparaîtra au fur et à mesure des histoires : on retrouve notamment le Necronomicon du dément Abdul Alhazred ou Le Culte des Goules du comte d'Erlette, écrit par August Derleth qui poursuivra le travail de Lovecraft après sa mort, complétant ses romans innachevés et enrichissant encore le Mythe de Cthulhu.

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

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

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

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

Oubliée par l'histoire et le progrès, cette région fut souvent, par le passé, le théâtre d'actes de sorcellerie contre nature, provoqués par des familles dégénérées vouées au mal. Ces adorateurs d'entités surnaturelles invoquèrent des forces qui les surpassaient en ancienneté et en puissance. Ces créatures, une fois sur terre, n'amenèrent que corruption, violence et terreur, avant d'être bannies, neutralisées, emprisonnées dans leur repaire par des gens plus sages que leurs adorateurs. Depuis, ces horreurs, bardées d'écailles et de tentacules, sont tapies dans l'ombre d'une cavité, dans les murs ou les sous-sols des maisons, menacent de revenir à chaque fois qu'un imprudent s'intéresse de trop près à leur cas.

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

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

UNE RAPIDE BIBLIOGRAPHIE

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

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

Le déroulement de la soirée

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

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

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

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

Comment mener l'enquête ?

Les informations

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

Les indices

A part les informations que vous fourniront les autres joueurs, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête. Certains de ces indices sont simplement cachés dans l'une des pièces du sous-marin. D'autres sont plus difficiles à dénicher.

Comment agir

Lorsque vous voulez agir, approchez-vous discrètement de l'organisateur et attendez ensuite qu'il vous propose de vous rejoindre dans la pièce annexe. Vous pouvez agir 10 fois

maximum pendant la partie : vous devez gérer vos actions le mieux possible, en relation avec les autres personnages, et décider quelles sont les actions qui sont vraiment primordiales pour la progression de votre enquête.

Parmi les actions les plus courantes, il y a :

- **Trouver un objet caché**

Alors que la soirée se déroule dans une pièce, l'action est censée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand, en l'occurrence un bathyscaphe en plongée. De nombreuses pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées. Vous avez cependant accès à ces pièces simulées pour les fouiller et y découvrir d'éventuels indices. Pour trouver un objet caché vous devez prévenir l'organisateur pour lui indiquer sur le plan affiché quelle pièce vous désirez fouiller. Vous devez vous retirer quelques minutes dans la pièce annexe qui simule l'ensemble des lieux virtuels. Quand vous trouvez un indice vous pouvez l'emporter si cela est possible. Si vous ne trouvez rien cela ne veut pas dire qu'il n'y a rien dans la pièce ou qu'il n'y avait rien quand le bathyscaphe a levé les amarres.

Sachez enfin que dans certaines pièces plusieurs indices peuvent être dissimulés mais que vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille.

- **Téléphoner**

Le bathyscaphe est équipé d'un téléphone relié au bateau de surface. Vous pouvez donc appeler vos contacts qui se trouvent dans le bateau de recherche. La conversation sera simulée entre les organisateurs et vous-même si une seconde équipe n'est pas mise en place pour jouer les membres du bateau de surface.

- **Inspecter le corps du professeur**

L'inspection peut être réalisée à n'importe quel moment de la journée.

- **Sortir en scaphandre**

Vous pouvez tenter cette action une fois pour la partie, à vos risques et périls. Certains personnages, disposant de cette compétence, peuvent sortir plusieurs fois (voir avec les organisateurs).

- **Se rendre dans la salle d'observation**

Un sofa est à disposition pour observer ce qui se passe à l'extérieur par un hublot.

- **Autres actions**

Voir discrètement avec les organisateurs

La fin

Un événement ou un signal de l'organisateur détermineront la fin de la Soirée Enquête, vous pourrez alors quitter votre rôle (à grands regrets, cela va sans dire) et redevenir une personne plus ou moins normale.