

Bienvenue au club !

par FaenyX

Vous ne vous êtes jamais demandé comment on entrait au Club Pythagore ? Comment Caton et Sénèque pouvaient recruter les futurs membres de cette association pas comme les autres ?

Ce scénario est prévu pour être le premier que vivront des personnages de Maléfices. Idéalement, il peut être utilisé pour initier de nouveaux joueurs, sur une courte séance et permet d'enchaîner sur tout autre module plus « classique » faisant intervenir le Club Pythagore (« Une étrange maison de poupées », par exemple).

Un étrange courrier

Un matin d'automne, les personnages (qui ne se connaissent pas encore) reçoivent tous le même courrier. [Petit conseil au MJ : faire parvenir à vos joueurs un vrai courrier, quelques jours avant la partie reste un « truc » redoutablement efficace]. La très officielle lettre provient d'un office notarial et reste bien mystérieuse :

« Madame/ Monsieur (selon le PJ),

Je vous prie de bien vouloir vous rendre en mon étude, le 17 octobre 1901, à 18 heures, afin d'y venir prendre connaissance de faits vous concernant.

Cordialement,

Maître Glénard, Notaire, 13 rue Fontaine, Paris ».

A cette étrange convocation, ils vont tous répondre présents, à n'en pas douter. Et c'est ainsi que tous se retrouvent, le 17 octobre au soir, dans le vestibule de Maître Glénard, sous l'œil vigilant d'Irène, sa secrétaire. L'heure du rendez-vous arrive, passe et la porte du bureau du notaire reste close. Devant l'insistance des PJ,

Irène, inquiète, finira par ouvrir la porte : le notaire a disparu. La fenêtre de son bureau, grande ouverte, laisse présager du pire. Et, de fait, un corps est étendu dans la cour de l'immeuble, quatre étages plus bas : il est arrivé malheur à Maître Glénard. Et, comme par un malicieux hasard, deux policiers à bicyclette arrivent au coin de la rue.

Malgré les cris d'Irène, horrifiée, il serait bon que les personnages gardent un peu de sang-froid et jettent un œil au bureau de Maître Glénard.

Quelques indices peuvent y être glanés qui, on ne sait jamais, pourraient s'avérer utiles :

-un mot griffonné à la hâte sur du papier, posé sur le bureau du notaire.

-au sol, sans doute tombé accidentellement, un limonadier portant l'adresse d'un restaurant italien, le « Stromboli »

-ils pourront également noter qu'avant de faire « le grand saut », le notaire a, en décrochant un tableau pendu au mur, mis à jour un petit coffre-fort. Il n'a cependant pas eu le temps d'utiliser la clef permettant de l'ouvrir.

Suspects ?

Les deux policiers ne vont pas tarder à rejoindre les lieux. Libre aux PJ de fuir ou de leur exposer ce qu'ils savent (c'est-à-dire rien, ou presque), le résultat sera le même. Une seule chose est sûre : ils finiront par rejoindre leurs domiciles respectifs, que ce soit après

une longue fuite, ou un interrogatoire inquiétant. Et, au matin, ils auront tous la visite du Commissaire Grenier, chargé de l'enquête. L'homme est peu avenant et leur fait vite comprendre qu'à ses yeux, ils sont autant de suspects et qu'il les a à l'œil.

Ils ont donc tout intérêt à mener leur petite enquête, en s'aidant des indices trouvés chez le notaire. Dans le cas peu probable où ils ont fui sans demander leur reste, ils peuvent revenir sur les lieux du crime. Le policier en faction devant le bureau est remarquablement facile à berner et il est facile de visiter le bureau, même sous un prétexte un peu bancal.

Le Stromboli

Les premières visites que feront les PJ au restaurant italien se solderont par un échec. L'établissement est fermé, pour cause de travaux et ne rouvrira ses portes que quelques jours plus tard [on pardonnera au Maître de Jeu d'user d'un tel artifice, mais ce restaurant est le théâtre de la scène finale].

Enquête au passé (peu simple)

Le mot, écrit en pattes de mouche, contient le message suivant : « *Je suis de retour. Hugo* ». Il est écrit sur un

papier provenant de l'Hôtel de l'A-dour, situé près des Buttes Chaumont. En se rendant à l'adresse indiquée, les personnages découvriront avec stupéfaction que l'édifice en question est désaffecté. Renseignements pris, l'hôtel a fermé depuis plus de dix ans. Bien entendu, personne n'a entendu parler d'un nommé Hugo. Si l'on part en quête de plus d'informations (en se rendant aux archives des journaux, par exemple), il est possible d'apprendre que l'Hôtel a été le théâtre d'un véritable massacre, perpétré par un certain Hugo Andreati, il y a onze ans, et que ce dernier a été guillotiné pour ses meurtres.

Si les personnages poussent l'enquête plus loin et réussissent à avoir accès aux archives judiciaires, ils découvriront qu'Andreati a été défendu par un jeune avocat, nommé... Glénard. Il est facile de découvrir qu'il ne s'agit pas d'un homonyme et que Maître Glénard officia autrefois comme avocat, avant de se reconvertir dans la charge de notaire.

La clé du mystère

En toute logique, les PJ devraient chercher à trouver ce qui se trouve dans le mystérieux petit coffre-fort du notaire. Malheureusement, ils ne disposent pas de la clé qui permettrait de l'ouvrir...

En toute logique, Maître Glénard devait disposer de cette clé, puisqu'on a choisi de lui expédier la boîte. Les personnages vont sans doute retourner le bureau de Maître Glénard en vain, avant de se retourner vers Irène pour savoir où est cette clé. Interrogée habilement, elle finira par dire qu'elle a remarqué que son employeur portait effectivement une clé, accrochée à une chaîne autour de son cou.

Le corps de Glénard se trouvant à l'Institut médico-légal (dans un piteux état, qui plus est), il va falloir que les PJ fassent à nouveau preuve de présence d'esprit et de diplomatie pour parvenir à leurs fins. L'employé de la

morgue (située place Mazas, dans le XIIème arrondissement) est un véritable cerbère et ne sera pas facile à berner. Une fois le corps de Glénard localisé, les personnages mettront enfin la main sur la clé, mais ne pourront l'utiliser immédiatement puisque leur intrusion a été repérée et que des gendarmes arrivent.

Une nouvelle poursuite commence, entre les PJ et les forces de l'ordre. Cette fois, la fuite doit être moins aisée...

Le message

Une fois à l'abri, les personnages vont (enfin) pouvoir découvrir ce qui se trouve dans le coffre. Pour cela, il va leur falloir « neutraliser » le policier en faction devant l'étude du notaire, puis s'introduire dans le bureau du défunt notaire.

Le coffre contient quelques coupures de journaux (relatant le massacre, puis le jugement (expéditif) d'Andreati, et enfin son exécution), mais aussi, dans une enveloppe, une médaille représentant un ange et une lettre adressée datée de 1890 et adressée au notaire : « *Cher Maître, tôt ou tard, vous aurez besoin de mes services, pour échapper à une menace venue d'outre-tombe. Ce jour là, muni de cette médaille, contactez-moi. Zadkiel* ».

Le mystère s'épaissit autour de la mort de Maître Glénard, puisque ce message venu du passé fait référence à un certain Zadkiel. Les personnages les plus au fait des croyances religieuses (et plus particulièrement l'angéologie) sauront que ce nom désigne l'archange chargé de rendre la justice au nom de Dieu.

Au-dessous du volcan

Faute de mieux, après (sans doute) moult réflexions, les PJ vont maintenant utiliser la dernière pièce du puzzle et se rendre au « Stromboli ». Bien que le restaurant soit fermé, une lumière semble provenir de sa cave. En pénétrant dans le bâtiment, les per-

sonnages découvriront un robuste gaillard, attablé et en train de déguster une copieuse assiette de macaronis (plat encore exotique pour l'époque). A leur arrivée, l'homme se précipitera sur eux et tentera de se débarrasser de ces gêneurs.

La seule solution qu'aient alors les PJ pour se sortir de ce guépier est de montrer la médaille et d'appeler l'archange Zadkiel à l'aide. A ce moment très précis, une intense lueur bleutée envahira la cave, et le colosse tombera au sol, comme terrassé par d'invisibles coups. Puis, son corps, sera agité de soubresauts, tandis que des sons étranges et gutturaux s'échapperont de sa gorge (un PJ au fait de ces choses pourra y trouver une ressemblance avec un exorcisme). Enfin, le calme reviendra.

A ce stade de l'histoire, les PJ peuvent réanimer Enzo (c'est le nom de l'homme) et tenter d'obtenir de lui quelques renseignements. Hélas, ce dernier avouera ne rien se rappeler des derniers jours. Il a juste l'étrange sensation d'avoir fait de terribles rêves, au cours desquels l'ombre de la guillotine planait. Enzo, visiblement inquiet, demandera aux PJ ce qu'ils font là et essaiera d'obtenir d'eux des explications. Le colosse (peu agressif, mais impressionnant) va les interroger jusqu'à ce qu'ils donnent leur version des faits (et, en quelque sorte, démêlent l'intrigue dans laquelle ils ont été plongés).

Le rideau se lève

Une fois l'exposé des PJ terminé, des applaudissements discrets vont se faire entendre. Un vieil homme, surgissant d'une pièce voisine, s'approchera des PJ et déclarera : « Mes amis, je vous félicite. Vous avez brillamment réussi votre exam en d'entrée au Club Pythagore. » L'homme se présentera : il se nomme Caton et leur a fait subir cette aventure peu ordinaire, afin de savoir s'ils étaient dignes d'appartenir à sa confrérie. A n'en pas douter, ils ont réussi cette épreuve.

L'ultime épreuve

Si les personnages finissent par se retrouver là, c'est qu'ils ont, en quelque sorte, passé l'épreuve que leur a fait subir Caton. En effet, en les jetant dans une situation pour le moins inhabituelle, le président du Club Pythagore a souhaité tester leur capacité à appréhender une intrigue sortant de l'ordinaire (le retour éventuel d'un assassin pourtant expédié ad patres des années auparavant), de même que leur ouverture d'esprit (par l'appel d'une force surnaturelle). Avec le sourire malicieux qu'on lui connaît, Caton expliquera qu'il est désormais rassuré sur leur aptitude à rejoindre cette « société discrète » et les conviera à prendre un verre, en compagnie de certains membres qui ont tenu à les accueillir. Parmi ceux-ci, se trouvent Irène, le commissaire Grenier, les pseudo-policiers, l'employé de la morgue et Enzo. Tous les acteurs de cette mise en scène font partie du Club Pythagore. Quant à Glénard, cet individu n'existe tout simplement pas, les conspirateurs ayant utilisé le corps d'un malheureux défenestré peu avant. Tout était faux, dans cette épreuve, ou presque...

Une fois ce petit scénario d'introduction réalisé, les personnages peuvent sans peine se frotter à des cas plus étranges (mais plus authentiques), sous l'égide du Club Pythagore.

D'ores et déjà, merci à ceux qui auront lu ce texte jusqu'au bout. J'ai essayé de rester fidèle à "l'esprit *Maléfices*" : une intrigue assez simple, un soupçon de fantastique, un rien d'humour. Mission accomplie ?

* * * * *

Rappel : ce 11^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Cuchulain (en sa qualité de gagnant du 10^{ème} concours) :

- thème : l'ultime épreuve ;
- élément : repas exotique.