

## L'auberge de la Corne

Un Scénario Appel de Cthulhu par Jean LUC

*Paris, à l'approche de l'Exposition Universelle. La Ville Lumière se passionne pour le chantier de la Tour que dirige l'ingénieur Eiffel. Cet ouvrage devrait constituer le « clou » de la Foire mais tout le monde n'est pas d'accord sur la valeur esthétique de cet ornement. Pour les uns, symbole du progrès universel, cet échafaudage d'acier prouve la réussite d'une innovation technologique; pour les autres ce n'est qu'une structure laide qui encombre le paysage et dont on sera débarrassé après l'Exposition Universelle.*

### A LA FOIRE UNIVERSELLE

Les investigateurs se sont rendus à Paris sous divers prétextes personnels dont l'événement imminent peut bien sûr faire partie. En effet plusieurs motifs dignes d'intérêt peuvent justifier le désir de parcourir les allées de la Grande Foire du Siècle. D'abord, les pavillons des Nations assemblées pacifiquement, dont celui de la France qui célèbre son Empire Colonial, ensuite les nombreuses inventions mettant en valeur les prodiges positivement merveilleux de la technologie, en particulier ceux que laisse présager la fée Électricité qui trouve dans la Ville Lumière un écrin digne de son éclat.

Sous leurs airs blasés de notables éclairés, les investigateurs sont tout aussi émerveillés que les provinciaux et les visiteurs étrangers qui sont venus en masse admirer l'Exposition Universelle.

Au hasard de la visite apparaît, dans un recoin d'une des allées secondaires, un passage menant au « Grand Spectacle Animé ». De grandes affiches placardées sur les murs annoncent un spectacle d'un genre entièrement nouveau : le Cinématographe des frères Lumières. A l'entrée d'une pièce plongée dans une semi-obscurité, un gaillard moustachu vêtu d'un costume blanc crème fait l'article aux passants. L'œil vif et noir, il presse les joueurs de pénétrer dans la salle pour admirer son attraction. A l'intérieur on distingue dans la pénombre une profusion de tentures et d'étoffes déployées autour d'un cylindre énigmatique posé au centre de la pièce.

Cela ressemble à un totem massif décoré de figures dorées et muni de fentes verticales ainsi que d'une rambarde circulaire à hauteur des coudes. Au son d'une musique de fanfare, la lumière décroît vers l'obscurité alors qu'une

leur s'échappe des fentes par lesquelles on peut distinguer des formes animées qui dansent par saccades sur un cercle de papier.

C'est à ce moment qu'une décharge d'électricité parcourt la rambarde de cuivre et plonge les investigateurs dans l'inconscience durant quelques secondes. Leur guide s'ingénie à les ranimer les uns après les autres avec des paroles

d'excuses, tout en les secouant pour leur faire retrouver leurs esprits.

Quelques instants plus tard, il disparaît dans le décor, juste au moment où chacun s'aperçoit que son portefeuille

s'est lui aussi évanoui. Après quelques investigations, nos aventuriers découvrent qu'ils se sont fait floués dans les grandes largeurs. Le chemin vers l'attraction « cinématographique » détourne les visiteurs d'une réelle salle de cinéma. C'est d'ailleurs de là qu'a été piratée l'électricité qui a servi leur pickpocket.



Gustmann

### ENQUETE DANS LA VILLE LUMIERE

Bien entendu leur saboteur n'est plus dans l'enceinte de la Foire et il faudra interroger les employées, les badauds et les policiers pour en trouver la trace. En questionnant une bande de gamins mendiant dans la rue (à l'endroit où attendent les calèches), on pourra apprendre que l'individu en question leur a donné quelques pièces avant de donner son chemin au cocher, ce dont ils se souviendront moyennant finances.

Par l'un ou l'autre moyen, les investigateurs font connaissance avec la pension « Chez Arsène » au 26, rue A. Blanc-Sec vers laquelle s'est dirigé notre homme. Il s'agit d'une vieille bâtisse située dans les quartiers nord de Paris dont la façade décrépie comporte plusieurs lézardes. Dans la cour intérieure repose un ancre rouillé et incrusté de crasse dont la présence contraste avec la régularité de l'architecture environnante. En haut d'une volée de marches s'ouvre une porte grinçante qui mène à un vestibule mal éclairé. Dans un coin de la pièce se tient une forme voûtée, balançant sur un fauteuil à bascule un corps émacié. L'intérieur est meublé sans imagination, les meubles sont usés quoique de bonne facture et le papier peint témoigne de jours meilleurs.

### Histoire de la famille Petissier :

Les Petissiers tiennent cet établissement de manière respectable depuis des générations. Pourtant Marius Petissier est quant à lui entré dans la légende : marin, aventurier et trafiquant dans le détroit d'Ormuz. On raconte qu'il aurait troqué des esclaves dans les régions proches de la Corne de l'Afrique, voire de l'opium et allez savoir quoi d'autre. Il est certain qu'à son retour dans la Métropole, il avait pris l'habitude de nager dans des eaux troubles et de mépriser les contraintes d'un univers civilisé. Menant de petits trafics de manière trop visible dans son auberge de la Corne, il attira l'intérêt de la maréchaussée et cela fut sa perte. Incarcéré pour une magouille de trop, il se pendit en

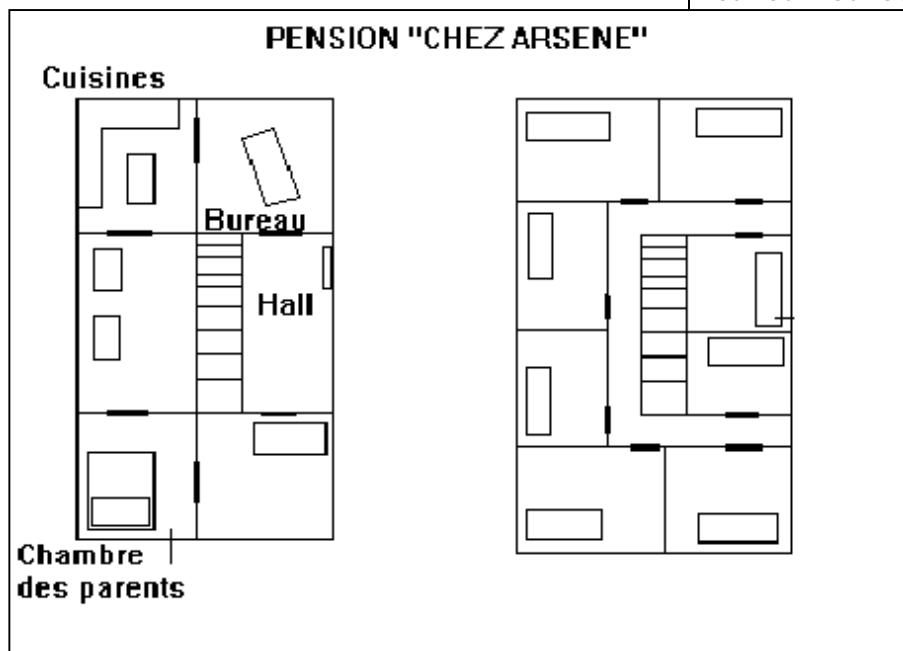
prison, avec une aide non désirée, dit-on. En effet, la rumeur d'un magot se développa par la suite, or les héritiers ne l'avaient pas trouvé car ils transformèrent l'auberge en une paisible pension de famille, sans grand luxe, hélas. On peut encore y trouver des souvenirs de Marius, vestiges de son existence aventurière : roses des sables, costumes indigènes, matériel de marin ainsi que des tableaux de paysages africains.

En 1900, les époux Petissiers, Arsène et Marie-Lucie, n'ont que peu de rapports avec leur défunt père. Ils gèrent avec parcimonie leur pension de famille et élèvent leur fils Joseph, âgé de 12 ans. Par respect filial, ils ont laissé en place les souvenirs de la vie agitée de Marius sans pour autant se sentir concernés par ce passé trop dérangeant. Leur unique ambition serait de regagner la respectabilité que leur famille a perdu auprès du voisinage. Pour leur grand désespoir, Joseph semble fasciné par les aventures de son grand-père, relatées dans un recueil de « Mémoires ». Cet ouvrage était caché dans un coffre dans les combles de la maison où rien n'est rangé. Le grenier recèle beaucoup de secrets cachés, de souvenirs merveilleux pour un gamin imaginaire.

### AFFAIRES DE GAMINS

En insistant, les joueurs pourront accéder à la chambre de leur voleur, qui loge à l'étage, sous les combles de la maison. S'ils sont curieux ou observateurs, ils remarqueront sur les murs diverses gravures qui illustrent des morales du genre de Lafontaine ou l'Almanach Vernot.

Là, dans un grand lit, une forme menue repose sous un tas de couverture. A ses côtés veille Alberto Gustmann ainsi qu'un docteur qui s'apprête à prendre congé. L'individu perd contenance devant le groupe des investigateurs et donne ses raisons d'agir : il lui fallait absolument de l'argent pour payer les soins de sa petite fille, malade de la tuberculose à ce qu'il vient d'apprendre. Il se répand en excuses et demande pardon mais il ne peut



rembourser, ayant donné son dernier sou pour payer cette chambre. En échange, il offre de guider les investigateurs dans l'Exposition Universelle, ou dans Paris s'ils ne portent pas plainte à la police. Après tout la fillette est si misérable et terrorisée par l'intrusion d'un groupe d'étrangers bizarres qui en ont après son père. La visite du médecin, ainsi que tout examen médical complémentaire prouve apparemment la réalité de sa maladie (en fait le docteur est de mèche avec l'escroc et Marisette joue la malade pour avoir la chambre à l'œil).



Marisette

Au moment où ils sortent de la chambre, les investigateurs sont accostés par une vieille dame à la voix cassée qui leur demande leur aide, croyant qu'il s'agit de ces messieurs de la police. Elle explique que son petit-fils Joseph a disparu depuis la

veille et qu'elle se sent très inquiète pour lui avec tous ces voyous qui traînent dans les rues ces jours-ci. Renseignements pris auprès de l'aubergiste - en fait le père de l'enfant - celui-ci n'a pas disparu mais est simplement parti faire une course le matin. Il argumente sur la sénilité de sa pauvre mère, qui n'aurait plus tous ses esprits.

## UN VERRE POUR LA MAISON ROUGE

Dans la salle commune, un des clients accoste les joueurs et leur propose de leur conter l'histoire de la Maison Rouge, comme il appelle la pension « chez Arsène », mais en échange d'un verre. Lui-même est un vieux client du temps de l'ancêtre Marius, qu'il fréquentait souvent du fait de son métier de négociant en fruits et légumes à Ringis. Le « pirate » s'était installé à Paris à son retour d'Afrique où il avait des affaires autour du détroit d'Ormuz. Il a d'ailleurs appelé son établissement « l'auberge de la Corne » en souvenir de cette région. Au début il n'avait qu'un bail pour la salle du bas, puis il acquit la maisonnée toute entière et la transforma en

chambres louables pour la nuit. La réputation de Marius et de son auberge n'était pas très fameuse, justifiant allègrement son surnom de « pirate ».

Bien qu'ayant pris soin de ne jamais s'impliquer directement, afin de ne pas être inquiété par la maréchaussée, il tomba sur un poisson trop gros pour lui. Un soir, on découvrit le corps d'un machabée dans l'arrière cour et comme des éclats de voix avaient été entendus dans ses appartements privés, Marius fut incarcéré immédiatement. Le lendemain il était mort pendu, alors que le mort avait été défenestré à l'étage, où Marius n'était pas monté de la soirée.

Depuis, les temps ont changé et son fils Arsène fait de son mieux pour donner une respectabilité à l'endroit. Les trafics louches ont disparu (prostitution, recel et vente d'objets volés ...) mais Marius a terminé sa vie d'une manière qui allait alimenter les mémoires pour longtemps encore. On raconte qu'il s'était disputé au sujet d'un butin mal partagé et qui serait encore dans l'auberge, car manifestement le fils ne court pas sur l'or.

## L'histoire des perles maudites :

En Afrique Jules, un marin métis, s'était acoquiné avec Marius pour organiser la pêche de perles par les jeunes enfants qu'ils traitaient en esclaves. Ils avaient accumulé un ensemble de perles fabuleusement pures et de grande taille, que Marius a emporté lors de son retour à la métropole (en escroquant au passage Jules sur le partage). Seulement ces perles ont été maudites par la mort des enfants qui se sont épuisés pour les pêcher. Lors de leur dispute à Paris, Jules n'avait pas pour objectif de les voler à Marius mais de détruire les perles maudites qui avaient déjà provoqué des malheurs chez lui (mort tragique de sa femme par noyade). Marius ayant refusé, il avait trouvé leur cachette dans les souvenirs rapportés d'Afrique quand il a été précipité par la fenêtre par la chute du scaphandre où se trouvent les perles. Marius s'est tué dans sa cellule par remords. Dès lors les perles portent malheur aux adultes qui les prennent en main car seuls des enfants peuvent écarter la malédiction.

## LES TEMOIGNAGES A RECUEILLIR :

### ◆ Arsène ou Marie-Lucie PETISSIER

Lors de leur discussion avec le gérant de la pension, nos aventuriers comprennent que cet homme n'a pas envie de revenir sur les histoires louches qui datent de son père. Oui, il y a bien eu des morts bizarres mais c'est le travail de la police. Quant au possible trésor, il n'existe pas ou bien il a déjà été dépensé par Marius. Arsène ne veut plus avoir à faire avec le passé, seules ses affaires présentes l'intéressent. A ce sujet, il bénéficie d'un désistement inattendu, alors si ces messieurs dames recherchent une chambre, c'est une aubaine d'en trouver de libre dans cette période. La raison de ce miracle ? Le grand-père d'une famille de locataires est brusquement décédé, ce qui les a rappelés chez eux (il omet de dire que le décès a eu lieu dans sa pension).



Arsène Petissier

### ◆ Guy DELHORME

Après avoir attendu pour savoir comment ils se comportent, il engagera les investigateurs à trouver le trésor de Marius, dans le cas où les joueurs auraient besoin soit de fonds, soit de motivation. Il est décidé à mettre à jour cette affaire en mémoire de Marius et aussi pour satisfaire sa curiosité. Il dispose de relations dans la capitale pour aider les joueurs en cas de besoin.

Guy Delhorme



### ◆ Lisianne Petissier

Cette femme craint beaucoup pour sa famille car elle n'a pas bonne conscience des agissements de son défunt mari Marius. Son attention se limite aux murs de la pension et elle note tout ce qui est bizarre ou violent : la mort brutale de Jules DANTES, le décès d'Adrien MATANNE d'une crise cardiaque dans le couloir où se trouve le scaphandre, l'altercation dans le bureau entre son fils et deux individus non identifiés et les jeux de Marisette et Joseph au grenier. Il faudra l'amadouer pour la faire parler et la rassurer sur le destin de sa famille.

### ◆ Marisette

Il se trouve que Marisette connaît très bien les aventure africaines du pirate Marius dans la Corne de l'Afrique, si on prend la peine de s'occuper d'une petite fille malade. Cela lui évoque plutôt des aventures exotiques qu'un passé sordide. Elle a appris ces histoires par l'intermédiaire de Joseph qui vient lui raconter des extraits du carnet des Mémoires de Marius pour lui faire oublier sa maladie et l'ennui d'être au lit.

### ◆ Joseph

Par contre, les parents de Joseph apprécient modérément cette liaison innocente. Ils n'hésitent pas à l'enfermer dans sa chambre quand ils ne l'occupent pas à travailler à droite et à gauche dans toute la pension. De ce fait il en est venu à connaître le bâtiment comme sa poche. Il sera toutefois difficile pour les investigateurs de le contacter sans énerver ses parents, qui veulent le voir agir avec sérieux et discrétion. Il perçoit cette histoire comme une aventure de pirates dont tous les ingrédients sont rassemblés : l'Auberge maudite, le Trésor caché, les méchants Pirates et lui-même dans le rôle du Mousse méprisé de tous qui va s'enfuir avec la Belle captive.

## L'INTERVENTION DES FRERES DANTES :

Après qu'ils aient commencé leurs investigations, les joueurs ont attiré sur eux l'attention de Philippe et Richard DANTES, les deux fils de l'associé de Marius qui est mort dans la ruelle. Tous deux sont à la recherche des perles en pensant dénicher un trésor et pouvoir venger la mort de leur père.



A la première occasion où les investigateurs se déplacent dans la rue (de nuit de préférence et hors des rues fréquentées), une bande de petits malfrats armés de bâtons et de couteaux les agressent pour leur voler ce qu'il leur reste d'argent. Le lendemain un billet anonyme glissé sous leur porte énonce : « Mêlez-vous de vos affaires et on ne se mêlera pas des vôtres. »

Ce sont les frères DANTES qui sont derrière ces intimidations : pas très futés et un peu brusques, ils veulent écarter de leur chemin les inopportuns. Les métis boivent beaucoup et cherchent à intimider Arsène en jouant les durs, bien qu'il soit écarté de leur liste de suspects car ils l'on déjà interrogé une nuit, le visage masqué. Dans leur logique, les joueurs sont de trop et ils vont les défier au bras de fer, à qui



*les Frères Dantes*

boira le plus avant de déclencher une bagarre générale et d'éliminer l'un ou l'autre dans la bousculade.

#### COMMENT TIRER LE FIL DE L'INTRIGUE :

La clé réside dans les mains des enfants.

- Marisette sait quel est le trésor car c'est écrit dans les Mémoires de Marius.
- Joseph a trouvé la cachette des perles mais il fuira la pension avec Marisette.

Alberto fera échec à ces plans en s'interposant entre les deux enfants pour s'emparer des perles. Les frères métis entrent alors en jeu et tentent de le tuer. Reste aux joueurs d'éviter le carnage car la possession des perles rend fou les adultes qui les détiennent.



## Les Personnages Non Joueurs :

### LES ROLES PRINCIPAUX

#### ◆ Arsène PETISSIER

La quarantaine entamée, il évite de porter trop haut la voix et affiche en permanence un air renfrogné sur son visage. Il est vêtu d'une chemise à carreaux gris et porte un torchon sale dans la poche arrière droite de son pantalon.

FOR : 11      DEX : 14      INT : 12  
 CON : 14      APP : 10      POU : 12  
 TAI : 10 SAN : 48      EDU : 10

Points de Vie : 12

Compétences : Baratin : 45%, Discrétion : 35%, Discussion : 25%, Ecouter : 60%, Marchandage : 50%, TOC : 45%, Lancer de fléchettes : 40%

Possessions : Torchon

#### ◆ Guy DELHORME, négociant aviné :

Cet individu mélancolique a perdu de son énergie passée dans les vapeurs de l'alcool. Maigre d'allure et assez négligé de sa personne, il porte une veste et un pantalon bleus déformés par l'usage.

FOR : 12      DEX : 10      INT : 15  
 CON : 12      APP : 11      POU : 13  
 TAI : 14 SAN : 40      EDU : 15

Points de Vie : 13

Compétences : Baratin : 60%, Discussion : 40%, Ecouter : 45%, Histoire : 40%, Marchandage : 65%, Psychologie : 35%, TOC : 45%, Levage de chopine : 70%

Possessions : Charrette à légumes, petit pécule venant d'une rente.

#### ◆ Alberto GUSTMANN l'escroc minable

Beau parleur, il inspire confiance avec son visage ouvert, ses yeux brillants et ses boucles brunes qui dissimulent innocemment son esprit tortueux quant à trouver son profit en toutes circonstances.

FOR : 12      DEX : 16      INT : 14  
 CON : 13      APP : 15      POU : 15  
 TAI : 15 SAN : 70      EDU : 11

Points de Vie : 14

Compétences : Arme Blanche (couteau) : 50%, Baratin : 60%, Camouflage : 45%, Discrétion : 45%, Ecouter : 40%, Eloquence : 45%, Esquiver : 40%, Marchandage : 35%, Pickpocket : 45%, Psychologie : 40%, Se Cacher : 35%, TOC : 50%

Possessions : Quelques bijoux volés, couteau (Dégâts : D4), valise toujours prête.

#### ◆ Les Frères Dantes

Ces deux jumeaux résultent de l'union de Jules et d'une bergère Masaï. Ils sont fiers, arrogants et obstinés dans les buts qu'ils se sont fixés.

FOR : 14      DEX : 13      INT : 11  
 CON : 15      APP : 15      POU : 10  
 TAI : 16 SAN : 40      EDU : 10

Points de Vie : 16

Compétences : Arme Blanche : 50%, Discrétion : 40%, Esquiver : 50%, Grimper : 50%, Sauter : 45%, Se Cacher : 40%, Suivre une piste : 55%, TOC : 30%

Possessions : Cran d'arrêt, matraque

#### ◆ Marisette, l'orpheline malade

Une orpheline recueillie par Alberto afin d'attirer la pitié, elle est pourtant assez délurée avec ses grands yeux rieurs, sa bouche mutine et sa longue chevelure noire.

### LES FAMILLES

#### Famille PETISSIER

Marius, ancêtre pirate  
 Lisianne, sa veuve  
 Arsène, le tenancier  
 Marie-Lucie, sa femme  
 Joseph, leur fils

#### Famille DANTES

Jules, le père filou  
 Philippe et Richard, ses enfants

#### Famille MANTANNE

Édouard et Juliette, les parents  
 Louis et Élisabeth, les enfants  
 Adrien, le vieux père