

.. UN CADAVRE ..  
ENCOMBRANT

---

par Cryoban

## MOT DE L'AUTEUR

Ce scénario a été écrit afin de proposer une introduction alternative et plus inquiétante à la campagne *La Ville en Jaune* éditée par *Les XII Singes*. Cette campagne est nécessaire à la bonne compréhension de ce scénario puisqu'on y trouve les tenants et aboutissants.

Ce scénario reprend l'idée proposée dans la campagne de faire découvrir aux investigateurs les restes emmurés d'une autre équipe d'enquêteurs. La trame d'origine a donc été un peu remaniée sans remettre en cause les événements de la campagne.

Ici les PJ sont une équipe d'investigateurs mandatée par la Police pour enquêter sur un meurtre étrange, les autres inspecteurs étant accaparés par une enquête compliquée et éminemment politique sur les chantiers de la Grande Percée.

L'histoire que raconte ce scénario est à voir comme un prologue qui permet d'introduire la ville de Strasbourg en 1920 aux joueuses et aux joueurs tout en leur donnant un avant-gout de ce qui se trame dans la ville. Vous pouvez choisir de sauver les PJ à la fin, mais le but réel et dramatique de ce scénario est bel et bien de les faire mourir sans possibilité d'échappatoire. Cette fournée d'investigateurs n'est là que pour planter le décor, ce ne sont pas les futurs héros de *La Ville en Jaune*. Idéalement vous pourrez introduire l'équipe de vrais PJ à l'issu et entamer la campagne normalement.

Pour les mêmes raisons dramatiques et méta-jeu, il y a dans ce scénario des éléments qui seront inexplicables pour les PJ et ils doivent le rester. Les corps emmurés seront retrouvés plus tard et les choses s'éclairciront d'elles-mêmes au cours de la campagne.

Le scénario consiste surtout en une trame qui articule l'enquête, le meneur pourra ainsi insérer cela dans sa *Ville en Jaune* sans trop de difficulté. En fonction de la créativité du groupe le scénario peut durer de 3 à 5 h.

### Un mot sur la sécurité et le plaisir du jeu:

Sans revenir sur les outils de sécurité en jeu ou façon de mener propre à chacun, il faut quand même signaler que les PJ de cette histoire sont destinés à mourir assassinés de façon sordide. Ceci n'est pas gratuit, le but est de poser un décor et une ambiance effrayante faisant ainsi peser une sourde menace sur les investigateurs de *La Ville en Jaune*. Toutefois accordez un peu de réflexion à la question, car certaines joueuses ou joueurs peuvent mal le vivre ou n'apprécient pas de perdre leurs personnages d'une façon qui peut leur sembler arbitraire. Donc adaptez vos explications à votre groupe de jeu ou préparez-les si nécessaire. Le but est bien de donner envie à tout le monde de se plonger avec un délicieux effroi dans la sombre conspiration Strasbourgeoise et non de créer de la frustration, de la déception ou pire un malaise.

## CRÉDITS

Textes : Cryoban

Direction artistique : Maxime Plasse

Illustrations : Christophe Swal

Photographies : Lucien Blumer

Mise en page : Jérôme Barthas

Textes de *La Ville en Jaune* : Éric Dédalus



∞ ∞ PRÉAMBULE ∞ ∞

# FIN JUILLET 1920, STRASBOURG

*La ville étouffe sous la chaleur estivale. Vous avez obtenu une place à la soirée de gala de l'hôtel de ville, qui comporte une vente de tickets de loterie dont les bénéfices sont destinés à aider les orphelins de la guerre. Vous avez été invités à cette soirée par le commissaire Lévy qui tient absolument à vous remercier de l'avoir aidé à démasquer l'année dernière un réseau de contrebandiers allemands qui avaient des accointances avec certains habitants de la ville.*

*La soirée se déroule dans une ambiance joyeuse, chacun cherchant à oublier les atrocités de la guerre, encore très présente dans les esprits.*

*Les conversations et les rires ne quittent pas le grand salon de réception de la mairie, emplies des effluves de cigare et de vin blanc alsacien. Il y fait rapidement très chaud et de nombreux invités n'hésitent pas à sortir sur la terrasse pour se rafraîchir un verre à la main. Et alors que vous vous dirigez vers le buffet pour reprendre un peu de flamkueche, le commissaire vient vous saluer et vous entretenir d'une affaire qu'il veut vous soumettre.*

Les PJ (qui peuvent être des pré-tirés de la campagne ou du scénario *L'Onirographe* disponible dans le supplément *Aventures strasbourgeoises*) sont membres d'un cabinet de

détectives privés. Le commissaire profitant de leur présence à la soirée propose aux PJ de venir le seconder à nouveau, car l'affaire s'annonce compliquée et le commissaire n'a plus d'inspecteur disponible capable de résoudre une telle affaire. Ils sont tous pris par des problèmes avec les chantiers de la Grande Percée.


## CHARLES LÉVY, COMMISSAIRE DE POLICE

La quarantaine, bel homme à la moustache coupée nette, ce commissaire a de nombreux défis à relever dans cette région fraîchement rattachée à la France. Au-delà de sa mission de maintien de l'ordre, il a surtout été nommé à ce poste pour s'assurer que des Allemands ne sont pas passés entre les mailles du filet et ne continuent à occuper ou influencer d'une manière ou d'une autre ce qui touche aux intérêts de la ville et de la France.



CHARLES LÉVY

*Compétent, expéditif et soucieux*

Dés de vie : 4   
 Points de vie : 15  
 Points d'armure : 0  
 Malus au toucher : -3  
 Attaque : pistolet (4 dégâts)

## UN GROUPE CONCURRENT

Le scénario démarre avec le même texte au cours du fameux gala de bienfaisance qui est mentionné dans le flashback d'introduction de la Ville en Jaune, p. 28. N'hésitez pas à mentionner la présence des « autres » investigateurs d'un cabinet concurrent (et donc leurs futurs PJ !) s'entretenant avec Charles Bongens. Ce scénario modifie une bonne partie de l'entrée p51 de La ville en Jaune « au n° 26 ».

## LES INFOS DU COMMISSAIRE

Le commissariat a reçu une plainte le jour même en fin d'après-midi. Elle a été déposée par une habitante du centre-ville du nom de Patricia Meyer qui signale la présence d'une odeur de putréfaction provenant de l'appartement du troisième étage. La patrouille qui est allée reconnaître les lieux est revenu avec un rapport troublant. Il sollicite donc l'aide de détectives en qui il a confiance pour l'aider à faire une levée de doute quant à la nature exacte du décès de la victime. Il conseille aux PJ de s'y

rendre au plus vite en s'excusant platement de leur gâcher ainsi la soirée de gala. Lui-même, de par sa fonction, ne peut pas s'absenter, à son grand regret.

*Le rapport préliminaire de la patrouille de Gardiens de la Paix qui a été envoyée sur les lieux confirme la présence d'un cadavre mutilé dans l'appartement. Ce dernier a été retrouvé en bon ordre mais avec la porte déverrouillée. Selon le voisinage l'appartement est inhabité depuis au moins deux ans. Les agents n'ont pas fouillé et tout a été laissé en place selon les ordres.*

## LA SCÈNE DE CRIME

L'appartement se situe au deuxième étage du n°15 de la place du Temple neuf - n°16 sur le plan pp. 16-17 de *La Ville en Jaune*.

Il est assez vaste et occupe tout l'étage. Au-dessus il n'y a que la toiture. L'appartement est constitué d'une grande salle à manger, d'une cuisine avec une chambre de bonne attenante (qui n'a jamais été utilisée), une bibliothèque faisant office de bureau, une chambre de maître et une salle d'eau. Il y'a l'électricité et l'eau courante mais pas de téléphone.

L'appartement est confortable et richement meublé avec de nombreux tableaux de tailles variées dont la plupart représentent des scènes médiévales et une bibliothèque très bien fournie avec beaucoup de livres écrits en allemand gothique sur la technique, les sciences, l'architecture, un peu d'histoire médiévale de l'Allemagne et quelques classiques de littérature allemande.

L'appartement bien que poussiéreux semble toutefois avoir été visité, il y'a notamment des bouteilles et des verres d'alcool qui semblent avoir été utilisés récemment sur la table de la bibliothèque.

**Note pour le meneur :** *cet appartement appartient à Ambrosius Dietelmayer, qui a quitté la région depuis la défaite des Allemands en 1918 et n'est jamais revenu... officiellement du moins.*

## LE CORPS

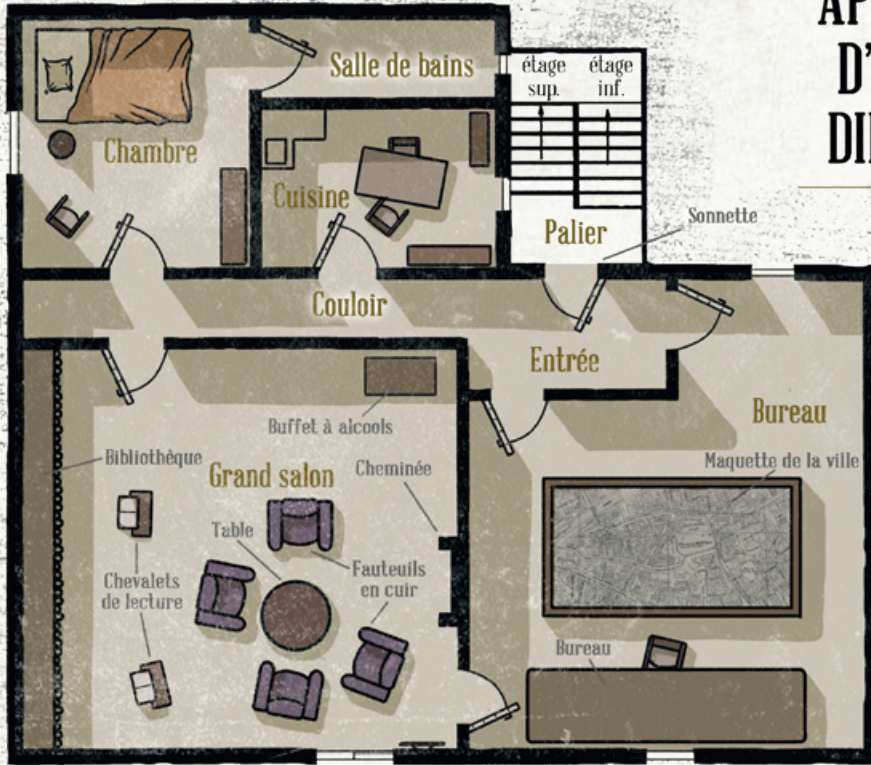
Le cadavre d'un homme d'une trentaine d'années git dans le bureau au pied d'une table en chêne et d'une maquette de la ville. Ses deux mains ont été coupées ou plutôt arrachées et il a été poignardé dans le dos. Le couteau est toujours dans le dos de la victime et les mains

## EXPLICATIONS

Leo Schnug qui vient régulièrement dans l'appartement en passant par ses tableaux était encore dans présent quand Weisman est arrivé pour récupérer le sac d'argent déposé par Dietelmayer. Malheureusement le portail dans le tableau était encore ouvert. Fasciné par le spectacle, Weisman a mis les mains dedans mais le gardien veillait. Il a été immédiatement attaqué par quelque chose de « l'autre côté » qui lui a dévoré les deux mains au moment où elles ont traversé la toile. Leo totalement pris au dépourvu a achevé le malheureux en le poignardant puis s'en est retourné dans son asile. Le corps est là depuis 4 jours ce qui explique l'odeur qui commence à se répandre.



## APPARTEMENT D'AMBROSIUS DIETELMAYER



sont introuvables. Les indices suivants peuvent être trouvés :

- La victime est un homme plutôt musclé qui porte des vêtements de toile de qualité moyenne. Il porte des chaussures de chantiers et les traces de poussières et de plâtre sur son pantalon semble indiquer qu'il pourrait s'agir d'un ouvrier. Il n'a aucun papier sur lui, ni élément permettant de l'identifier.

- Du sang a giclé de ses bras et a été répandu un peu partout devant lui, au sol, sur les murs et mêmes sur certains tableaux

- Une sacoche avec une grosse quantité d'argent en dollars et livre sterling posé sur la table non loin de la victime.

- La victime a une clef de sécurité dans une poche de pantalon qui s'avère être celle de l'appartement

- Un fin bracelet de couleur crème en laine tressée avec un liseré rouge traine sur la table.



## LES PISTES

Voici les différentes pistes que peuvent suivre les investigateurs.

### 1 - LA SACOCHE PLEINE DE BILLETS

Une visite des principaux instituts bancaires de la ville ne donne rien. Personne n'est venu retirer les sommes correspondantes dans ces monnaies.

En se renseignant aux bons endroits, les PJ peuvent apprendre qu'il arrive régulièrement que des gens viennent faire des dépôts ou du change avec de l'argent américain ou britannique, une pratique utilisée notamment par les Allemands qui ont des affaires commerciales ou illégales avec la France où le Mark n'est pas admis car trop dévalorisé

### 2- LA CLEF

C'est une clef de sécurité de grande qualité. La marque **Schlosser** sur la clef indique que c'est un serrurier allemand qui l'a fabriqué.

Ce fabricant de serrures de sécurité est assez réputé dans le métier. Une enquête chez les serruriers de la ville le confirmera aisément. Ces serrures se vendaient bien auprès d'une clientèle bourgeoise. Mais elles ont été retirées du marché français depuis 1918, personne ne veut plus de serrures allemandes.

### 3 - LE BRACELET

Le bracelet a une forte odeur de désinfectant qui fait penser à l'hôpital. De fait, si les PJ amènent ce bracelet aux Hospices civils et se montrent convaincants, ils seront envoyés par une infirmière

auprès du médecin de garde, le jeune **Dr Albert Schweitzer**. Celui-ci est très amical et il dira tout de suite aux PJ que ce bracelet vient, sans trop de doute, de l'Hôpital psychiatrique de Stephansfeld.

### 4- LES VOISINS

#### Au 1<sup>er</sup> étage, un couple de retraité.

Anciens viticulteurs de la région de Ribeauvillé, ils sont revenus vivre à Strasbourg en 1910. Il s'agit de **Mr Charles** (70 ans avec de la goutte) et **Odette Haumesser** (51 ans, pétillante).

Ils confirmeront que le dernier propriétaire était un prussien qui s'appelait Dietelmayer (information disponible également au cadastre). Ce dernier est retourné en Allemagne quelques mois avant la défaite et n'a plus donné signe de vie.

S'ils sont interrogés avec doigté, ils admettront entendre parfois des pas et même des bruits de conversations discrètes semblant venir de l'appartement du troisième. De même il est arrivé qu'ils entendent des pas discrets dans la cage d'escalier au milieu de la nuit, mais ils n'ont jamais osé ouvrir pour aller voir ce qu'il se passait.

#### Au rez-de-chaussée, la plaignante

**Mme Meyer** et **Hubert** son mari, cuisinier au prestigieux **Kammertzel**, vivent au rez-de-chaussée. C'est elle qui a alerté la police. Ils donneront les mêmes informations qu'au-dessus, par contre ils n'ont jamais rien entendu ni dans la cage d'escalier ni au second étage.

### 5- SURVEILLANCE

Si les PJ montent une surveillance nocturne de l'appartement, ils ne se passera rien. Léo Schnug est malin et n'essaiera pas de tenter sa chance.



ALBERT SCHWEITZER

*Humain, infatigable et dévoué aux autres.*

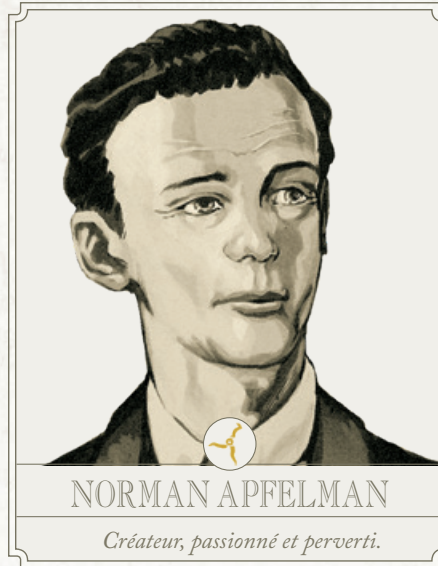
## LA VICTIME

Au début de l'enquête il n'est pas possible de l'identifier, mais il s'agit visiblement d'un ouvrier du bâtiment. Ses vêtements contiennent beaucoup de poussières de pierre et de plâtre. Le visage de la victime mêlant décomposition cadavérique et masque de terreur est très dérangeant à observer même pour des vétérans des tranchées.

Peu de temps après le début de l'enquête, un certain **Norman Apfelman**, un des architectes de la Grande Percée se présente au commissariat central, rue de la Nuée Bleue. Il accuse un de ses ouvriers, **Alfred Weisman**, de lui avoir volé environ 500 francs, ses papiers dont un précieux passeport ainsi que la clef d'un appartement dont il assure la garde et la conciergerie. Il s'agit évidemment de la victime retrouvée dans l'appartement.

Alfred Weisman, ancien artilleur incorporé dans l'armée allemande laisse une veuve, **Sarah Weisman** et trois enfants dont un seul est de lui. Le domicile familiale se situe dans un quartier populaire de la commune de Schiltigheim au nord de Strasbourg au 5 rue de la Zinsel.

Depuis 1918, il avait officiellement repris son métier d'ouvrier du bâtiment.



Si les PJ rendent une visite au domicile de la victime, Sarah son épouse, est sans nouvelle de son mari depuis plus d'une semaine, mais elle n'est pas surprise de ce silence. Selon elle, il ne travaillait plus beaucoup et se livrait à des activités louches dont il refusait de parler. De son côté elle avoue n'avoir pas eu de récrimination car il ramenait plus d'argent au foyer familial qu'auparavant.

## QUI EST WEISMAN ?

Weisman est un homme de main du réseau de Dietelmayer qui avait été envoyé par Unwitt pour récupérer la sacoche d'argent que Dietelmayer leur fait parvenir depuis Berlin. L'histoire du vol de papiers et de clef de Norman Apfelman est inventée de toute pièce. L'architecte vient porter plainte afin de déterminer ce que sait vraiment la police sur l'affaire. En outre il souhaiterait à terme récupérer la clef de l'appartement car il n'a pas de double. L'argent étranger est en revanche considéré comme perdu et il ne mentionnera rien à ce sujet.

## L'HÔPITAL PSYCHIATRIQUE DE STEPHANSFELD

L'hôpital psychiatrique de Stephansfeld est décrit en détail dans le *Guide occulte de Strasbourg*, p. 92.

Situé au Nord de Strasbourg à environ 3h de marche, il est plus commode de s'y rendre en voiture ou en calèche.

Le personnel de l'asile confirmera rapidement que le bracelet vient bien de chez eux, mais il est impossible de savoir à qui il appartient, le tressage se casse assez facilement et ils les renouvellent régulièrement.

Ces bracelets permettent d'identifier les patients de l'asile au cas où l'un d'eux arriveraient à sortir par inadvertance, ce qui arrive de temps en temps, beaucoup de leur patient étant autorisés à se promener ou d'autres plus instables arrivent parfois à s'évader. Après tout ce n'est pas une prison.

De fait, malgré l'aspect parfois dérangeant de la situation de certains patients, la visite ne donnera rien et Léo Schnug se gardera bien de se manifester d'une quelconque façon.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un incident avec un des pensionnaires de l'aile des patients psychotiques. Il interpelle un PJ pour lui susurrer une prédiction cryptique mentionnant l'arrivée d'une femme sans nom... avant de partir dans un rire hystérique qui n'en finit pas de résonner dans les couloirs et la psyché du PJ.

Le femme mentionnée comme « Elle » étant en fait Carcosa !

Cependant le trajet de retour se fera dans une ambiance pesante, comme si chacun se retrouvait plongé dans des pensées sombres et déprimantes. A l'entrée dans Strasbourg, un des PJ aura une vision étrange comme un rêve éveillé inexplicable.

*Des cigognes noires aux proportions étranges tournoient dans le ciel d'une Strasbourg aux rues inondées. Les oiseaux s'élancent du sommet de la cathédrale où elles nichent couvant des œufs à l'allure éœurante.*



## LA FIN

Lorsque les PJ auront investigué les différentes pistes et que l'enquête semble piétiner, il sera temps de lancer la dernière et dramatique scène de ce prologue.

Les PJ reçoivent un télégramme qui arrivent directement à leur cabinet de détective ou à l'adresse personnelle de l'un d'entre eux (voir l'encart *Télégrammes* en bas de page).

Le 26 de la rue du 22 novembre est une maison qui borde un des chantiers de la Grande Percée. La maison est vide et partiellement détruite. Dans ce qui reste il y a une ancienne salle à manger qui a été entièrement murée en dehors de la porte d'accès.

Lorsque que les PJ investigueront les lieux

ils pourront découvrir la mise en scène qui les attends.

Au milieu de la pièce, sur le sol, il y'a une grosse tache de sang et un reste de chemisier de femme de couleur beige. Une fois que tous les PJ sont à l'intérieur, ils entendent une bonbonne de verre se casser au sol. Le gaz d'acide prussique, issu d'un stock volé à l'armée juste après la guerre, qui s'en dégage est foudroyant. Les PJ vont commencer à s'asphyxier en quelques secondes et ensuite agoniser pendant quelques minutes avant de s'éteindre. Pendant ce temps ils pourront entendre quelqu'un entrain de poser des briques de l'autre côté de la porte alors que la lumière décline dans leur tombeau de pierre.

Taxe principale.....	INDICATIONS DE RÉCEPTION.	Télégramme			INDICATIONS DE TRANSMISSION.
Réponse payée.....					
TOTAL.....					
NATURE DE TÉLÉGRAMME ET DESTINATION.	ORIGINE.	NUMÉRO.	NUMÉRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE.
RENDEZ-VOUS À L'AUBE AU 26 DE LA RUE DU 22 NOVEMBRE - STOP -					
INFORMATIONS IMPORTANTES SUR ALFRED - STOP -					
----- SARAH -----					
<small>AVIS. — Dans les télégrammes imprimés en caractères romains par l'appareil télégraphique, le premier nombre qui figure après le nom du lieu d'origine est un numéro d'ordre, le second indique le nombre des mots taxés les autres désignent la date et l'heure du dépôt. Dans le service intérieur et dans les relations avec certains pays étrangers, l'heure de dépôt est indiquée au moyen des chiffres de 0 à 24.</small>					

Taxe principale.....	INDICATIONS DE RÉCEPTION.	Télégramme			INDICATIONS DE TRANSMISSION.
Réponse payée.....					
TOTAL.....					
NATURE DE TÉLÉGRAMME ET DESTINATION.	ORIGINE.	NUMÉRO.	NUMÉRE DE MOTS.	HEURE DE DÉPÔT.	MENTIONS DE SERVICE.
RENDEZ-VOUS À L'AUBE AU 26 DE LA RUE DU 22 NOVEMBRE - STOP -					
INFORMATIONS IMPORTANTES SUR ALFRED - STOP -					
----- COMMISSAIRE LÉVY -----					
<small>AVIS. — Dans les télégrammes imprimés en caractères romains par l'appareil télégraphique, le premier nombre qui figure après le nom du lieu d'origine est un numéro d'ordre, le second indique le nombre des mots taxés les autres désignent la date et l'heure du dépôt. Dans le service intérieur et dans les relations avec certains pays étrangers, l'heure de dépôt est indiquée au moyen des chiffres de 0 à 24.</small>					

## TÉLÉGRAMMES

Le télégramme est un faux, bien évidemment et il fait échos aux faux télégrammes qui seront également utilisés dans la campagne *La Ville en Jaune*. En fonction des événements et des préférences, le télégramme peut être perçu comme étant un piège ou pas. Si la signature de la veuve de Weisman est trop suspecte, celle du commissaire le sera sans doute beaucoup moins. Surtout si le commissaire a déjà communiqué par ce biais avec les détectives. Utilisez donc le télégramme que vous jugerez le plus approprié pour qu'il n'éveille pas les soupçons des personnages.

# ÊTES-VOUS PRÊT À ENTRER DANS LA VILLE EN JAUNE ?



Découvrez les secrets de la ville de Strasbourg dans un contexte lovecraftien.

Une campagne pour Cthulhu Hack se déroulant à Strasbourg dans les années 20, par Éric Dédalus.



Un écran rigide dédié à la campagne, un trombinoscope de portraits prédécoupés, une pochette d'aides de jeu, cinq livrets de personnages vierges, deux posters de Strasbourg et un livret guide touristique de Strasbourg.