

Prologue

L'expédition "Nessie dans son milieu naturel" est la dernière lubie du professeur Heuvelmans qui depuis le début de ce siècle, arpente les coins les plus reculés de la planète à la recherche des 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 retrouvé en 1910, ce qui l'a rendu un peu plus crédible vis-à-vis des autorités scientifiques mondiales). Cette expédition à bord d'un bathyscaphe totalement expérimental peut aussi bien être un terrible fiasco qu'une sacrée aventure.

Dans tous les cas, votre venue à bord n'est pas en rapport direct avec le monstre (voir la fiche de votre personnage) et il y a de grandes chances pour que le voyage ne soit pas de tout repos.

Nous sommes donc le 31 Décembre 1925 et ce réveillon sera certainement le plus passionnant que vous ayez eu l'occasion de vivre depuis pas mal de temps.

15h00 - Le bathyscaphe lève les amarres et s'enfonce dans les eaux du lac afin de débusquer le monstre du Loch-Ness. Vous avez embarqué avec les autres invités et vous n'avez pas encore été présentés les uns aux autres. Il se peut même que vous n'ayez pas vu tout le monde monter à bord. 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 rougeâtres 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.

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 Anthon 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 neufs occupants du submersible désormais sans capitaine sont rassemblés dans le petit mais luxueux salon qui servira de lieu principal à cette Soirée Enquête. Au mur, on peut voir un plan du sous-marin. Anthon vous attend et vous présente les uns aux autres. Il semble terriblement choqué par ce qui vient de se passer. On le serait à moins non ?

AUTOUR DE VOUS SE TROUVE :

• ANTHON BLAKE

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

Ce personnage sera 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 sera joué par

• PETER KURTEN

Peter n'est autre que le célèbre nageur allemand, considéré par les plus grandes autorités sportives comme un 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 Pr. Heuvelmans voyait l'oeuvre d'un serpent de mer.

Ce personnage sera 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. C'est lui qui a payé une grande partie des frais inhérents à cette expédition.

Ce personnage sera joué par

• SAM SMITH

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

Ce personnage sera joué par

• LORD MACMULAN

Ce noble écossais typique aime autant son Loch que le monstre qu'il est censé abriter. Il s'est proposé de rejoindre l'expédition afin de pouvoir observer Nessie de plus près.

Ce personnage sera joué par

• EDGAR SAINT-GILLES

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 Loch-Ness existe.

Ce personnage sera joué par

• PAT DARVER

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 (suffisant pour courir après un monstre de légendes pendant que le reste du monde sabre tranquillement le champagne).

Ce personnage sera joué par

• PAUL STUART

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

Ce personnage sera joué par

La grande question est : le monstre existe-t-il ? Si vous pensez que la réponse est non, c'est que le professeur n'a pas été victime d'un accident. Si un criminel se trouve à bord, va-t'il vous permettre de revenir sur la berge sans problème ? Si vous étiez ce criminel, combien de temps laisseriez-vous huit témoins risquer de vous dénoncer aux autorités compétentes ?

Vous ne connaîtrez les réponses à ces questions qu'en vous rendant, à l'adresse suivante, au jour et à l'heure indiquée (y être une demi heure avant serait de bon aloi) :

La Soirée Enquête "L'ivresse des profondeurs" se déroulera à partir de 19H00

le chez

DERNIERS CONSEILS

- Lisez attentivement cette feuille et encore plus attentivement celle qui décrit votre personnage.

- Préparez-vous un beau déguisement.

- Réfléchissez à la façon dont vous allez incarner votre rôle.

- N'oubliez pas de venir avec les quelques accessoires qui sont décrits sur votre fiche.

En cas de problèmes, veuillez contactez l'organisateur au



Le Professeur Heuvelmans

Crédits

- Conception et rédaction : CROC avec l'aide de Jeff
- Relecture et correction : SPSR Posse
- Maquette, plans et illustrations : Thibaud Béghin
- Production : Arnaud Bailly
- Flashage : Atelier 9 à Roubaix
- Impression : Tecnograf à Barcelone, Espagne
- Remerciements : l'éditeur remercie tout spécialement Mr Jacques Béhar, Mr Henri Balczesack et Mr Greg Stafford.

L'APPEL DE CTHULHU est une marque déposée de CHAOSIUM Inc. Tous droits réservés. Éditions françaises de L'APPEL DE CTHULHU réalisées par JEUX DESCARTES. Marque utilisée avec l'autorisation de CHAOSIUM Inc et JEUX DESCARTES.