



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Mage : l'éveil > Inspirations > Chronique bostonienne >  
**Chapitre I**

## Chapitre I

lundi 29 mars 2010, par [Nemesis](#)

### Installation

Le groupe s'axe autour d'un Cercle Occulte évoluant dans les environs de la vaste maison de Ephrett Barnes, collectionneur de tomes anciens...

l'équipe se compose de :

- \* Erzebeth Tepes (jouée par Morphaie), étudiante
- \* Andrew Henry Renford (joué par Darkbaron), écrivain renommé
- \* Sue Townsend (jouée par Okhin), conservatrice de la Bibliothèque Publique de Boston, section occulte en particulier
- \* John (joué par Nelyus), euh... geek ?

### Partie

La partie fut haute en couleur, alternant une enquête étrange et inquiétante à des fous rires impayables.

L'affaire a commencé au soir d'une réunion au manoir de Ephrett Barnes sur Fairfield Street, non loin de Commonwealth. Après la scène d'un homme au comportement étrange qui est venu de la maison d'en face pour s'encastrier, au cours d'une crise d'hystérie, dans une fenêtre du manoir de Barnes (il fut découvert plus tard que une injection d'une drogue nommée « l'addem » était sûrement la cause d'hallucinations et d'une activité physique poussée au delà de ses limites), les personnages ont entrepris de le secourir mais ont fini par le perdre non sans avoir tout essayé et dérangé le Dr Arlton qui habitait à deux pas.

Une brève investigation sur les lieux où auparavant

cet homme était recroquevillé (le jardin de la maison d'en face, où les personnages chercheront plus tard de l'eau en creusant un puits ^^), a suivi une entrée dans ladite maison au style plutôt... baroque. Une maison au cadre inquiétant qui semblait renfermer des murmures et de sombres secrets. Outre des sensations étranges et des traces de sang sur une pomme de douche, les personnages évoluaient avec peu d'indices. Mais la destruction du plancher de la salle de bain a permis des fouilles archéologiques révélant des fragments d'os et le fait que les vêtements salissent très vite dans la fange et les cafards. Un étui en plastique ayant contenu du liquide et des seringues ont également été trouvés (ayant contenu une dose d'addem). Le thé et le café furent également servis par Ephrett qui n'osa pas s'investir plus dans ces fouilles poussées du fait de son âge avancé.

Alors que notre amie étudiante était en train de faire des recherches sur la maison à la bibliothèque, les autres continuèrent leurs recherches dans cette curieuse maison. Manque de bol, l'accident avait attirés des voyous (soucieux de récupérer leur stock de drogue avant que la police ne fouille les lieux). Couteaux tirés du côté des voyous, revolver et tisonnier, du côté des personnages, la lutte qui s'ensuivit mit en fuite les voyous (qui revinrent récupérer leur marchandise lorsque les PJ allèrent se coucher) et laissa un personnage gravement blessé. Erzebeth revint sur ces faits et se fit un devoir de stabiliser tous les blessés avant de les amener chez le Dr Arlton qui commença à les regarder d'un oeil étrange (un cadavre et plusieurs blessés par lame tard dans la soirée, euh...).

Les recherches et analyses diverses (qui posèrent d'ailleurs quelques doutes dans les pensées du père d'Erzebeth : mais.... pourquoi tu m'envoies des os

humains ???), passant par des questions à diverses personnes, menèrent à en savoir plus sur la maison ayant appartenu à Mary et Tom Edwards, assassinés de manière violente il y a une cinquantaine d'années lors d'un règlement de compte. Les personnages rendirent visite à la soeur de Mary Edwards (que pour des commodités linguistiques nous nommerons « La Vieille ») qui vivait dans une maison isolée au nord-est de Cambridge.

La visite de courtoisie passa de malentendus en agacement et peur. Les personnages ont alors essuyés quelques coups de fusil de chasse très très maladroits au travers des portes et fenêtres. La Vieille étant victime d'arthrite, de parkinson, de myopie, de surdit  et autre afflictions, les coups furent peu nombreux et tr s peu cadr s. Ne sachant que faire, les personnages prirent en otage Kiwi (le chat de La Vieille... L chez Kiwi !) en le saisissant par la queue et en lui agrippant le ventre, tout en lui braquant un revolver sur la tempe et une lame sous la gorge (Appelez la SPA !). La vieille sortant, sujette   une crise d'hyst rie particuli rement aigu , Kiwi s' chappa   peu pr s sain et sauf et nos compagnons se jet rent violemment sur La Vieille (manquant de peu de l'avoir pour de bon... les  checs critiques... hm...). La prenant en otage dans sa propre demeure, ils tent rent de s'expliquer pour obtenir laborieusement des informations apr s avoir  t  saoul s de paroles sans int r t aucun. Un  clair de g nie traversant leur esprit, ils r alis rent que des coups r p t s de fusil de chasse avaient peut  tre une chance d'attirer la police.

Notre  crivain tenta infructueusement de soudoyer La Vieille avec un ch que de cent petits dollars mais Erzebeth parvint   la convaincre de les couvrir. Ils parvinrent ensuite tout juste   s' chapper   l'arriv e de la police. Sur ce vint un interm de durant lequel ils pass rent revoir le Dr Arlton pour se faire vacciner contre la myxomatose et r fl chir sur les bienfaits de prendre un abonnement chez ce toubib.

Sachant alors que le pauvre petit gar on de Mary avait  t  battu, tortur  et tu  par son p re tandis que sa m re se shootait, ils retourn rent   la maison  trange dans laquelle ils d couvrirent que

les voyous  taient revenus pour r cup rer leur cargaison et  taient tous repartis. Tous ? Non ! Un petit voyou r sistait encore et toujours   l'envahisseur. En fait non, son cadavre reposait sous la salle de bain dans laquelle les PJ avaient fait quelques travaux de destruction. Examinant le grenier o   tait la cargaison quelques heures auparavant, ils comprirent la raison des agissements des voyous. Sur ce, ils partirent se coucher afin d'attaquer sereinement le lendemain. En partant, Erzebeth expliqua   un policier qu'elle y  tait all e chercher son chat (qu'elle n'avait apparemment pas trouv ... quoique les marques de griffure auraient  ventuellement pu faire penser le contraire). Notons tout de m me que la maison que les policiers examin rent  tait couverte en plus de leurs empreintes, de pas mal de sang appartenant   deux membres de l' quipe. Il contenait  galement un cadavre fra chement tu  dans le trou de la salle de bain et autres d tails que je passerais sous silence.

Le lendemain, la folle  quip e reparti   l'assaut. Apr s avoir constat  que la furtivit  n' tait pas le talent de la plupart et qu'un  crivain connu pouvait mentir de fa on compl tement pas cr dible, Erzebeth commen a   tester un subtil travail de s duction. Ce subtil travail de s duction ne semblant apparemment pas fonctionner, elle passa   des arguments plus primaires   mettre en valeur et aguicha tr s ouvertement le policier (au point de commencer   essayer de le d shabiller dans la rue). Elle l'entra na ensuite   la cave o  ils se d shabill rent, elle le menotta et ils poursuivirent leurs  bats tandis que Andrew et (Nelyus) fouill rent cette b tisse de plus en plus  trange. Leurs actes fort bruyants (comme enfoncer des portes) pouvant attirer l'attention du policier en plein acte, nous p mes assister   une Erzebeth simulant bruyamment l'orgasme et couvrant le bruit venant de l' tage. Finissant par comprendre signes apr s signes (tr s laborieux !), que le fant me de l'enfant terrifi  avait  t  d pouill  de ce qui le rassurait le plus, ils pens rent   retourner chez La Vieille. Ils firent signe   Erzebeth d'interrompre les  bats et de les rejoindre. Un faux nom et un faux num ro plus tard, ils se rendirent chez La Vieille.



Cette dernière leur montra l'ours en peluche de l'enfant (son neveu si vous avez suivi). Seul souvenir qu'elle avait pu conserver de ce pauvre et malheureux enfant qu'elle adorait tant de tout son coeur et que la mort et les brutalités avaient tragiquement arraché à elle... etc. Dans un effort très maladroit pour récupérer l'ours en peluche et démontrant un manque total de sensibilité, Andrew rédigea un chèque de 500 dollars pour racheter l'ourson. Quelques autres propositions toutes aussi déplacées survinrent alors. Néanmoins, Erzebeth parvint brillamment à rattraper la situation et finit par convaincre La Vieille de leur remettre l'ours en peluche.

Retournant à la maison hantée, Erzebeth d'un air provocateur alla proposer au policier de finir ce qu'ils avaient commencé (interrompu apparemment par une crise familiale) et l'entraîna sûre d'elle vers la cave où ils purent poursuivre leurs ébats. Avec une assurance nouvelle, Andrew parvint à soulager l'esprit tourmenté de l'enfant et à lui rendre la paix.

Sur ce, il fut temps de partir de la maison et Andrew intervint pour proposer de se joindre au couple à la

cave. Erzebeth préféra interrompre le tout sur le champ et Andrew commença à s'en aller. Cependant, en véritable Mante Religieuse, Erzebeth se mit alors à trancher les phalanges de son amant le policier tout d'un coup terrifié et hurlant de douleur. Parvenant in extremis à stopper Erzebeth avant que trop de phalanges ne soient coupées et à la suite d'une dispute violente, Andrew et Erzebeth déposèrent le pauvre policier sur le porche du Dr Arlton (sans les phalanges à priori) et déguerpirent. Mais il est très peu probable que le Dr Arlton puisse faire le lien entre les seuls clients lui apportant des cadavres et blessés graves chez lui et les descriptions que lui fera le policier...

La suite promet par contre d'être des plus... intéressantes ;)

En conclusion, une chouette partie qui fut pour le moins haute en couleur. Fous rires et investigation, mystères et frisson, Roleplay et boulettes... Une mention spéciale pour l'effroyable, terrifiante et intrigante Mante Religieuse qui a pour sur marqué tous les esprits et étant à elle seule la quintessence du souvenir de cette partie ;)