

AGENCE ARCANE

Le Voleur de Souvenirs

Paul Gresty

Illustré par Lise Rafalli, Faiz Nabheebucus, Mary Nikol & Aude Pfister

Mise en page, traduction et corrections : Mikaël Louys & Thomas Pereira

Deuxième impression révisée - janvier 2018

Basé sur l'univers de l'Agence Arcane créé par David Sicé et Mikaël Louys

ISBN : 979-10-93943-26-8

COMMENT MENER UNE ENQUÊTE

SCORES DE CARACTÉRISTIQUES

Au cours de vos aventures, vous guiderez les actions de trois détectives privés : Humphrey Brown, Joseph Strelli et Thomas Shanigan. Chacun de ces détectives possède cinq caractéristiques distinctes :

FORCE : La mesure de la force brute du détective, en plus de sa capacité à résister aux dégâts.

RÉFLEXES : La dextérité, la vitesse et la coordination oeil-main. Un détective possédant un score de Réflexes élevé est vif et rapide.

SAVOIR : Ce score représente le niveau de culture générale du détective, en plus de sa capacité de réflexion et de sa mémoire.

INTUITION : Cette caractéristique mesure les capacités de perception du détective, ainsi que son bon sens. Elle indique également sa capacité à résister aux influences surnaturelles.

CHARME : Une indication des compétences sociales du détective et sa capacité à influencer d'autres personnes.

Les caractéristiques d'un détective peuvent occasionnellement croître ou décroître au cours de l'aventure.

JETS DE CARACTÉRISTIQUES

Vous constaterez que les fiches de personnages de chacun des détectives possèdent un score pour chacune de ces cinq caractéristiques. À certains moments durant cette aventure, vous devrez faire un jet de caractéristiques. Chacun de ces jets possède un niveau de difficulté. Par exemple :

Humphrey doit faire un test de Savoir, difficulté 11. S'il y parvient, rendez-vous au 121. Sinon, rendez-vous au 38.

Dans ce cas-là, vous devez lancer deux dés à six faces et ajouter au résultat obtenu la caractéristique appropriée du détective. Si le score total est égal ou supérieur au niveau de difficulté, alors le détective réussit son jet et il doit se rendre au numéro indiqué.



NIVEAUX DE SANTÉ

Chaque détective débute avec 5 Niveaux de Santé. Le Niveau de Santé d'un détective correspond à son état physique général et sa capacité à poursuivre son enquête. Ils sont indiqués comme ceci :

EN PARFAITE SANTÉ, SECOUÉ, BLESSÉ, BLESSÉ GRAVE, PROCHE DE LA MORT

Vous recevrez quelques fois des instructions telles que : *"Humphrey perd deux Niveaux de Santé"*. Si, par exemple, Humphrey était "En Parfaite Santé", il descendrait alors jusqu'à "Blessé".

Tous les détectives débutent cette aventure "En Parfaite Santé". Si un détective qui est "Proche de la Mort" perd encore un Niveau de Santé, il meurt et son enquête prend fin immédiatement.

Si l'un des détectives meurt durant la Partie 3 de ce livre, ou si ses investigations durant la Partie 3 se révèlent infructueuses, alors vous pouvez reprendre depuis le début de la Partie 3, plutôt que de recommencer depuis le début du livre. Pour cette raison, il est prudent de noter les Niveaux de Santé des détectives, les objets en leur possession, ainsi que tous les Mots-clés que vous avez obtenus en atteignant la conclusion de la Partie 2.

MOTS-CLÉS

Les actions des détectives peuvent avoir des conséquences à long-terme. Les Mots-clés permettent d'enregistrer certaines actions ou certains événements passés.

Notez-les sur votre Liste de Mots-clés. Certains Mots-clés seront importants durant cette aventure, tandis que d'autres ne s'avéreront utiles que lors de futures aventures de l'Agence Arcane.

OBJETS

Au cours de cette enquête, les détectives pourront parfois acquérir des objets. Notez-les dans l'espace qui leur est réservé sur la fiche du personnage. On considère que les détectives possèdent déjà des objets étant relativement courants en 1932 : par exemple, ils bénéficient tous d'une petite somme d'argent. En dehors de cela, ils débutent cette aventure sans autre équipement notable.



DÉTECTIVE N°1 : HUMPHREY BROWN

Liste d'Objets

Humphrey est né à New York, où il a grandi dans le quartier aisé de Greenwich Village. Le père d'Humphrey, Rupert Brown, était un archéologue de renom, mais il mourut lorsque Humphrey n'avait encore que dix-neuf ans. Humphrey suivit les traces de son père en faisant des études académiques, démontrant des compétences remarquables dans le domaine de l'anthropologie : il fut le plus jeune professeur à enseigner au sein de l'Université de Columbia, depuis 53 ans.

Pourtant, Humphrey, par ailleurs grand romantique, ressent depuis un moment que sa carrière d'enseignant ne parvient pas à satisfaire son esprit aventureux. Peut-être à cause du besoin d'égaliser les exploits pragmatiques de son père.

Humphrey a récemment décidé de prendre une année sabbatique pour mieux réfléchir à cet état de fait. Sur un coup de tête, il décida de postuler pour rejoindre les rangs de l'Agence Arcane, une firme d'enquêteurs privés réputée pour être spécialisée dans le macabre et l'étrange. Sa surprise fut grande lorsqu'il obtint non seulement un poste au sein de la firme, mais également lorsqu'on lui demanda d'en diriger la branche new-yorkaise. Il espère sincèrement se montrer digne de la confiance placée en lui.

Force : 3
Réflexes : 2
Savoir : 5
Intuition : 4
Charme : 2

NIVEAU DE SANTÉ

En parfaite santé	
Secoué	
Blessé	
Blessé grave	
Proche de la mort	



DÉTECTIVE N°2 : JOE STRELLI

Liste d'Objets

Joe est un italo-américain de la troisième génération, fils d'un tailleur et d'une commerçante. Il a toujours estimé que les professions de ses parents étaient honorables mais toutefois, il désirait quelque chose de plus glorieux pour son avenir. Doué académiquement, il obtint une bourse d'études à l'Université Saint James et fut le seul des six enfants de la famille à suivre des études universitaires. Néanmoins, bien que les notes de Joe lors de son cursus à Saint James furent fréquemment les plus élevées de sa classe, il n'en était pas moins un étudiant indiscipliné et perturbateur. Il fut finalement exclu des cours à la suite d'une bagarre d'ivrognes avec un autre étudiant. Joe a pour espoir de reprendre un jour ses études. Refusant d'accepter l'argent de ses parents, il a trouvé un poste dans une firme de détectives privés, l'Agence Arcane, afin d'économiser pour ses frais d'université. C'est la curieuse réputation de l'agence qui lui a donné envie de rejoindre cette firme plutôt que l'un de ses nombreux concurrents. Bien qu'il soit sceptique sur l'existence réelle des fantômes et des gobelins, Joe a toujours été attiré par l'étrange. C'est un sportif affûté et il possède un talent pour la conduite de tous les véhicules à moteur. Bien qu'il affiche ouvertement sa volonté de rejoindre les couches les plus aisées de la société, il commence à réaliser qu'il est le plus à l'aise dans certains des quartiers les plus mal-famés de New York et parfois en compagnie des femmes les moins fréquentables.

Force : 3
Réflexes : 4
Savoir : 4
Intuition : 2
Charme : 4

NIVEAU DE SANTÉ

En parfaite santé	
Secoué	
Blessé	
Blessé grave	
Proche de la mort	



DÉTECTIVE N°3 : TOM SHANIGAN

Liste d'Objets

Tom est un immigré arrivé récemment aux États-Unis et originaire de Galway, en Irlande. Là-bas, Tom était un boxeur poids-léger avec une carrière prometteuse devant lui ; pourtant, la vue des nez aplatis et des oreilles en chou-fleurs des boxeurs retraités qui l'entraînaient l'avait toujours terrifié. Il décida de quitter ce milieu précocement afin de préserver le visage que le Bon Dieu lui avait donné et peut-être, un jour, trouver une jolie femme.

Son départ pour les États-Unis était motivé par son ambition d'accumuler une grande fortune. Volontairement aveugle aux nouvelles de dépression économique et de la multiplication des sans-abris et des chômeurs, Tom voyait l'Amérique comme un pays de cocagne.

Il se convint que le métier d'acteur pouvait être une profession facile et hautement rémunératrice et il s'imaginait souvent projeté sur grand écran, en se demandant s'il devait commencer par des rôles au théâtre ou bien suivre des cours de comédie. Croyant fermement aux forces surnaturelles, Tom fut attiré par l'Agence Arcane principalement car il voulait découvrir quel genre d'entreprise pouvait afficher aussi ouvertement qu'elle partageait ses convictions. Il a depuis appris que l'Agence Arcane possède également une branche à Hollywood et il se demande comment parvenir à convaincre ses supérieurs qu'il mérite une mutation.

Force : 5
Réflexes : 3
Savoir : 2
Intuition : 4
Charme : 3

NIVEAU DE SANTÉ

En parfaite santé	
Secoué	
Blessé	
Blessé grave	
Proche de la mort	



**Liste des mots-clés pour l'aventure du
Voleur des Souvenirs**

Agneau		Agrippé	
Argile		Boum	
Capable		Ceinture	
Corne		Câble	
Douillet		Détecter	
Égal		Feuille	
Flux		Furie	
Glisser		Gloire	
Grange		Hôte	
Marché		Mars	
Mite		Neige	
Perle		Pivoter	
Pluie		Poussière	
Poème		Prune	
Sauvage		Seigneur	
Sinistre		Solo	
		Tambour	
		Serrure	
		Vie	



**Liste des mots-clés pour l'aventure
d'introduction le Fantôme Truqué**

Attaché	
Coffre	
Éclaireur	
Tour	
Fougueux	

Autres personnages importants

BEVERLY BELINDA CRAVEN

Fille d'un sergent-instructeur de l'armée américaine, "Bibi" Craven a passé son enfance à se déplacer d'une base d'entraînement à une autre et n'a jamais considéré une ville en particulier comme étant sa "maison".

De ce fait, elle semble être bien plus attachée aux personnes plutôt qu'aux lieux et aux choses matérielles ; bien que Bibi n'accorde pas facilement sa confiance, ceux qui lui sont proches ne pourraient pas trouver d'amie plus sincère.

Ce fut le cas pour William Heart, avec qui elle se lia d'amitié durant l'adolescence et qui demanda plus tard à Bibi de mettre en place le réseau de firmes de détectives de l'Agence Arcane. Bibi accepta le travail, bien qu'elle soit toujours sceptique sur l'existence des phénomènes surnaturels.

C'est une femme élégante et charmante, qui est habituée à la manie agaçante qu'ont les hommes de tomber amoureux d'elle.

Elle a toujours été prompte à refuser les avances de ses prétendants ; en vérité, elle se demande s'ils réalisent que dans son cœur, elle est restée bien plus sergent-instructeur que princesse de contes de fées.



Autres personnages importants

CATHERINE HENSHAW

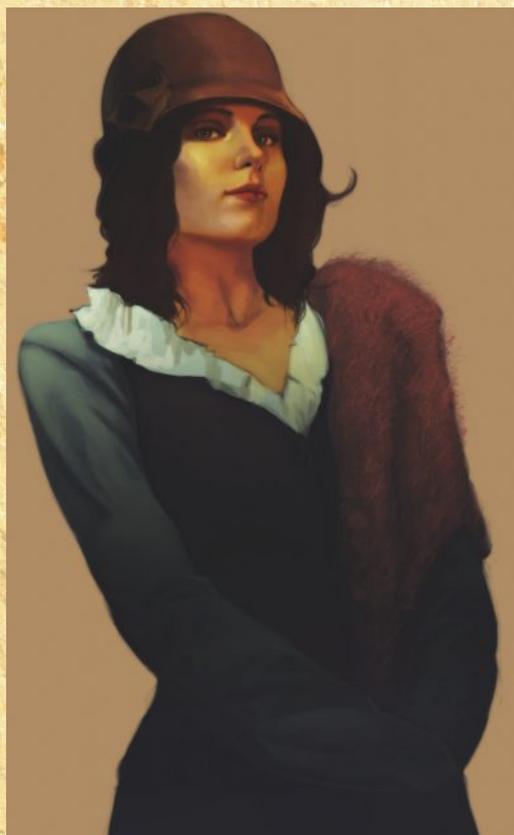
Katy Henshaw est née dans le luxe : la famille Henshaw fait partie des actionnaires majoritaires dans plusieurs secteurs de l'industrie, y compris ces journaux qui appartiennent à William Heart.

Toutefois, Katy décida très tôt que la véritable valeur d'une personne n'était pas mesurée par son statut social, ou ses possessions matérielles, mais par son obstination, son talent, son intelligence et sa bonté.

Elle possède amplement toutes ces vertus et elle a travaillé dur pour devenir une journaliste indépendante, ainsi qu'une écrivaine de fictions pour femmes (bien qu'elle préfère écrire sous le pseudonyme de Katy Brown).

Elle est en fait plutôt embarrassée par le prestige attaché à son nom de famille et bien qu'elle ait conservé de nombreux amis d'enfance appartenant à la classe supérieure, elle commence à constater qu'elle partage de moins en moins de choses en commun avec eux.

Katy a récemment accepté un poste permanent d'auteure pour *Weird Magazine*. Elle est convaincue que les fantômes et les pouvoirs magiques n'existent pas vraiment et son but est de dénoncer les charlatans qui gagnent leur vie en exploitant de telles croyances.





AGENCE ARCANE : LE VOLEUR DE SOUVENIRS

AVENTURE D'INTRODUCTION : L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

New York, octobre 1932. Les esprits marchent parmi les vivants.

Quand les détectives de l'Agence Arcane sont appelés au Brooklyn Museum de New York, ils ne peuvent pas imaginer la toile tendue de duplicité et d'intrigues qui va bientôt les prendre au piège...

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ COMMENCE ICI !

I

— Je vous promets que ce soir, Monsieur Strelli, vous allez assister à quelque chose de vraiment incroyable. Ce soir, vous verrez un spectre s'avancer depuis le lieu de son repos éternel pour partager les secrets normalement inaccessibles aux vivants.

L'homme qui déclamait ces paroles adressa un franc sourire à Joe Strelli. Il demanda à être appelé l'Extraordinaire El-Kabibri et il avait pour couvre-chef un magnifique turban à paillettes, orné d'une large gemme verte fixée au-dessus de son front.

Strelli jeta un coup d'œil aux autres invités autour d'El-Kabibri, pour évaluer leurs réactions à sa déclaration. À la gauche de cet homme se trouvait Holly Webster.

Cette fille de la bonne société était déjà deux fois veuve, malgré le fait qu'elle soit à peine trentenaire. À sa droite se trouvait le gardien de nuit, Mick. Holly avait payé Mick - ou plutôt, l'avait soudoyé - afin qu'il ouvre les portes du Brooklyn Museum après l'heure de fermeture. Ils se tenaient maintenant tous les quatre dans l'une des réserves situées au sous-sol du musée. Holly et Mick ne semblaient pas impressionnés par les vantardises d'El-Kabibri, qui d'ailleurs paraissaient bien étrange à Strelli.

— Bien, bien... dit Strelli. Euh, rappelez-moi juste... Pourquoi, exactement ?

— Et bien, vous avez sûrement entendu parler de l'histoire du carnet de croquis d'Homer ? répondit Holly.

Strelli ne répondit pas, alors elle poursuivit.

— Plusieurs œuvres de Winslow Homer sont déjà exposées ici. Et pourtant, il y en a une en particulier qui ne l'est pas. Le carnet de croquis d'Homer était l'une des œuvres acquises par le musée peu après son ouverture, au tournant du siècle dernier. L'acquisition est bien documentée dans les papiers datant de cette époque. Le carnet de croquis était une œuvre remarquable, apparemment. Il serait rempli de merveilleux dessins et d'esquisses de tableaux, qui n'ont jamais été vus, en dehors du cercle familial d'Homer. Mais en raison d'une erreur de classement, il a été égaré peu après son arrivée au musée. Il y est stocké... Quelque part. Je suis persuadée qu'il est encore dans le musée, mais personne n'a jamais été capable de le retrouver.



HOLLY WEBSTER

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

I (suite)

— Bien sûr, acquiesça Strelli. Donc vous allez invoquer le fantôme d'Homer et lui demander de renifler sa trace pour vous ?

— Ce serait un plaisir de parler avec un si grand artiste, mais hélas, non, déclara El-Kabibri. Homer lui-même ne nous serait d'aucune aide. Non, l'homme qui a égaré le carnet de croquis était le premier directeur adjoint du musée, John Boothby. Une crise cardiaque l'a emporté sans prévenir, peu de temps après son erreur malencontreuse ; c'est la raison pour laquelle l'œuvre d'Homer reste introuvable. Boothby est l'homme que nous allons invoquer ce soir. C'est lui qui retrouvera l'œuvre d'Homer pour nous.

— C'est juste... Impec', lâcha Strelli, peu convaincu. Et Madame Webster, quel est le rôle de l'Agence Arcane ici ce soir dans tout ça ? Pour vous venir en aide, si L'Extraordinaire El-Kabibri invoque accidentellement Raspoutine, ou Buffalo Bill, ou qui sais-je ?

El-Kabibri ricana.

— Vous êtes ici pour observer et documenter, uniquement. Il n'y a aucune marge d'erreur, ce soir. Car je compte décupler mes pouvoirs mentaux, déjà formidables, avec ceci.

Depuis l'une des poches cachées dans les plis de sa longue robe rouge, il produisit une bouteille marron et la plaça sur la table.

— Cette potion a été élaborée par mes ancêtres, depuis plus de mille ans. Grâce à elle, Je verrai par-delà l'abîme qui sépare les vivants et les morts et je contemplerai les fantômes du passé comme s'il étaient parmi nous aujourd'hui.



C'est alors que Mick, le gardien de nuit, prit la parole.

— C'est bien beau tout ça, mais on doit s'y mettre. Mon tour de garde s'arrête à minuit trente et on sera dans le pétrin si on est pas tous ressortis avant que l'autre gars se pointe.

— Nous allons bientôt commencer, ne vous inquiétez pas, lui répondit Holly.

Puis elle attira Strelli vers l'un des coins de la pièce et lui glissa à voix basse.

— Pour un événement d'une telle importance, j'espérais vraiment que votre patron se déplace en personne. Pourquoi est-ce que Humphrey Brown n'est pas venu ?

Strelli se gratta la nuque.

— Euh, Humphrey va arriver. Il est juste un peu occupé pour le moment.

Rendez-vous au 11.

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

2

Humphrey et Strelli se précipitèrent à l'étage supérieur du muséum : Art Égyptien et Proche-Orient Antique. Ils se glissèrent dans la galerie principale de l'étage, se postant tous deux derrière trois sarcophages massifs.



— Quel genre de fantôme fait grincer le parquet en marchant ? chuchota Strelli.

— En fait, il y a un précédent à ce genre de choses, lui répondit Humphrey. Il marqua une pause, puis ajouta : si vous croyez aux fantômes, bien sûr.

Les deux détectives décident de fouiller la pièce ensemble (Rendez-vous au 49)

Les détectives se séparent pour couvrir rapidement plus de terrain. (Rendez-vous au 43)

3

Mick porta la main à sa hanche.

— Écoutez, j'aurais aimé vous aider mais j'ai perdu mes clés. Désolé.

— Mais n'est-ce pas étrange, justement ? reprit Shanigan. Vous, l'homme chargé de protéger le muséum contre les intrus, avez posé vos clés quelque part, alors qu'au même instant, un fantôme, qui n'a pas à se soucier de clés, court partout en verrouillant des portes. Ça ne vous paraît pas bizarre ?

Mick fronça les sourcils.

— J'ai peut-être un double. Attendez-moi ici.

Il s'éloigna en direction de la salle de pause. Il revint près d'une minute plus tard et plaça une clé dans la main de Shanigan.

— Si Madame Webster - ou qui que ce soit d'autre - vous demande, Je ne vous ai jamais donné ça. C'est clair ?

— Parfaitement, répondit Shanigan, en souriant. Vous êtes un gentleman, Mick. Merci bien.

Shanigan redescendit les escaliers, là où Strelli l'attendait, et déverrouilla la porte menant à l'autre pièce.

Rendez-vous au 17.

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

4

Au sous-sol, dans la réserve, Strelli et Shanigan se remirent à examiner la table, les murs et les meubles de la pièce.

— Tu ressens une quelconque présence spectrale dans la pièce, en ce moment ? demanda Strelli d'un ton sec.

— Je ne peux pas dire que ce soit le cas, répondit Shanigan. J'ai un peu froid, mais je suppose que c'est juste par ce que je suis resté sous la pluie trop longtemps.

— Tu sais ce que je me demande ? reprit Strelli. Il désigna la porte d'un coup de menton, là où ils avaient vus le fantôme plus tôt. J'aimerais bien savoir pourquoi l'esprit de John Boothby nous claquerait une porte au nez... Avant de la verrouiller. Homme ou fantôme, il ne voulait pas que l'on voit quelque chose de l'autre côté.

— Tu crois qu'on peut parvenir à l'ouvrir ? demanda Shanigan.

Si vous possédez le mot-clé Fougueux, rendez-vous au 21.

Sinon, Strelli doit faire un jet de Réflexes de difficulté 12, en tentant de crocheter la serrure. S'il y parvient, rendez-vous au 56. Sinon, rendez-vous au 27.

5

— Monsieur Shanigan - Tom - je pense que trop de gens de par le monde sont contraints par les limites arbitraires et les idées préconçues qu'ils s'imposent, déclara Holly. C'est un rare plaisir de rencontrer quelqu'un ayant le courage de rester ouvert et de dire tout haut : « Je ne sais pas ». J'espère mieux vous découvrir dans un avenir proche.

— Et bien, merci, répondit Shanigan, en rougissant. Je, euh... J'espère bien, moi aussi.

Sur ces mots, il accompagna Holly vers le salon de thé. Au bout d'un moment, Humphrey et Strelli revinrent et tous les trois décidèrent de poursuivre leurs investigations autre part.

Shanigan a fait une forte impression sur Holly. À tel point que si ces deux là se rencontrent à nouveau lors d'une future aventure de l'Agence Arcane, vous pouvez ajouter 30 au paragraphe que vous lisez, au moment où ils se rencontrent face-à-face, et en faire le nouveau numéro de paragraphe. Celui-ci reflétera ses sentiments plus troublés envers lui.

Rendez-vous au 50.

6

Humphrey s'approcha du gardien de nuit tandis que Holly faisait s'asseoir toutes les personnes présentes à leurs places désignées.

— Mick, c'est ça ? Je suppose que le directeur du muséum - Poutz, si je me souviens bien - ne sait pas ce qui se passe ici, ce soir ? Mick acquiesça.

— C'est vrai. Et je vous serait très reconnaissant si ça restait entre nous.

— Votre secret reste avec moi, répondit Humphrey. Il essuya la goutte à son nez et poursuivit : oh, Tom et moi venons d'arriver par l'entrée principale. J'ai laissé la porte déverrouillée derrière nous. Ce n'est pas un problème, n'est-ce pas ?

6 (suite)

Mick secoua la tête.

— Personne ne va rentrer. Je vais rester quelques minutes ici avec vous, juste pour voir ce que vous préparez, puis je remonterai pour tout verrouiller jusqu'à ce que vous ayez terminé. Il palpa une poche sur sa hanche puis réalisa que les clés n'étaient plus là. Oh, c'est vrai, je les ai laissées avec-- Il s'arrêta soudain, en adressant à Humphrey un sourire mièvre. Je veux dire... J'ai dû les laisser dans, euh, dans la salle de pause. Il y a un petit placard à clés, là-bas.

Puis, Holly appela Humphrey en lui désignant sa place.

Vous obtenez le mot-clé Fugueux. Rendez-vous au 42.

7

— Et bien, Madame Webster connaissait la vieille légende du carnet de croquis de Winslow Homer. Cette histoire s'est répandue dans le musée depuis une vingtaine d'années ; quant à moi, je ne suis même pas certain que ce carnet de croquis ait jamais passé les portes de cette institution. Quoi qu'il en soit, elle a dit que cette histoire serait... Quelle est la phrase qu'elle a utilisée ? « Parfaite pour une petite expérience », a-t-elle dit. J'imagine qu'elle voulait parler de ce gus, le médium.

Rendez-vous au 54.

8

Humphrey traversa le salon de thé du musée. Il y trouva El-Kabibri, régaland Holly et Mick avec une histoire palpitante d'exorcisme, ou quelque chose du genre.

— El-Kabibri ! lança Humphrey, en pointant l'homme du doigt, puis il sortit la bouteille marron de sa poche. Il y a quoi, là-dedans ?

— Où avez-vous...? balbutia le médium. Puis, tout en regardant Humphrey, il lui demanda, Vous en avez bu ?

— Dites-moi ce qu'il y a là-dedans et quel effet ça va avoir sur moi, scanda Humphrey avec un ton inhabituellement agressif. Et dites-le moi tout de suite.

— La plupart des ingrédients sont courants, de la farine en épaississant, des herbes aromatiques pour améliorer l'odeur, ce genre de choses. Mais il y a aussi quelques composés très spécialisés, et onéreux. Je veux dire... ça ne vous fera *réellement* rien. Vous verrez peut-être quelques étoiles en périphérie de votre champ de vision. Vous transpirerez un peu et vous tremblerez ; puis vos pupilles vont se dilater mais ça ne vous empoisonnera pas. Je l'utilise pour donner l'impression d'être en transe. El-Kabibri déglutit et jeta un coup d'œil vers Holly. Même quand je ne le suis pas vraiment.

— Vous voulez dire que c'est truqué ? demanda-t-elle, étrangement excitée. Et vous êtes un charlatan ?

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

8 (suite)

— Non, c'est complètement authentique ! insista-t-il. C'était réellement utilisé en Perse, il y a près d'un millénaire, pour parler avec les morts. Même si je suppose que les médiums de l'époque utilisaient les mêmes tours que moi. El-Kabibri jeta un coup d'œil sur Humphrey. Ne vous inquiétez pas, vous ne verrez aucun fantôme. En tout cas, je n'en ai jamais vu.

— La recette de cette potion ne vous a pas été transmise de génération en génération, n'est-ce pas ? demanda Humphrey. El-Kabibri secoua la tête.

— Je l'ai trouvée dans un livre. Il ôta son turban et découvrit des cheveux étonnamment clairs - bien plus que sa barbe. Mon vrai nom est Clive Clunkett et je ne peux remonter mon arbre généalogique que jusqu'à la Pennsylvanie.

Quelques peu rassuré, Humphrey laissa Holly, Mick et Clive finir leur thé.

Vous obtenez le mot-clé Éclaireur. Rendez-vous au 50.

9

Strelli se tenait en fait contre l'un des murs de la pièce. Tandis que Humphrey l'observait, il passa derrière un rideau noir et disparut de la lumière projetée par l'unique lampe de la pièce, posée à même le sol. L'image semi-transparente de Strelli reflétée par la vitre s'atténua, puis disparut complètement.

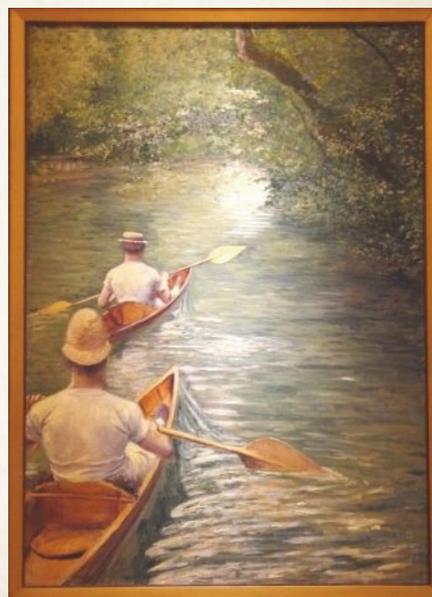
— Oui, j'ai entendu parler de ce genre de choses, dit Humphrey. C'est un truc de théâtre, une illusion. Vous reflétez l'image d'un acteur caché en coulisse - mais pas sur un miroir ; seulement sur du verre, qui est semi-réfléchissant - et cela donne l'impression de voir un « fantôme » apparaître aux yeux du public. Vous êtes démasquée, Madame Webster !

Rendez-vous au 48.

10

Une nouvelle fois, Humphrey revint dans cette galerie, qui contenait les œuvres d'artistes aussi célèbres qu'Eugène Delacroix, Alfred Sisley et Gustave Caillebotte. Il fronça les sourcils en fouillant à nouveau la pièce.

Si vous possédez le mot-clé Éclaireur, rendez-vous au 41. Sinon, rendez-vous au 22.



L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

II

Au même moment, Humphrey Brown était debout sous la pluie. Il vérifiait sa montre, se mouchait le nez et vérifiait de nouveau sa montre. Tom Shanigan était en retard. Il secoua la tête une dernière fois puis gravit les marches du Brooklyn Museum en marmonnant dans sa barbe,

— Tom, j'ai l'impression que tu vas travailler tard souvent, cette semaine.

Sa main était déjà posée sur la poignée de la porte d'entrée principale du muséum quand il entendit un klaxon de voiture résonner derrière lui. En se retournant, il aperçut un taxi se garer devant les marches du muséum. Shanigan bondit du siège arrière, paya le chauffeur, puis monta les marches pour rejoindre Humphrey.

Shanigan souriait à pleines dents. Humphrey le suivit dans le muséum et une fois que les deux hommes s'étaient débarrassés de leur chapeau et de leur manteaux, les étendant sur la rambarde d'une cage d'escalier toute proche, Humphrey interrogea Shanigan.

— Puis-je déduire de votre comportement exubérant que vous êtes parvenu à vous procurer la mixture ?

Shanigan sortit une petite bouteille verte de la poche de sa veste et la tendit à Humphrey.

— Le remède super-puissant contre la toux du Docteur Douglas Hume. Puisque le Docteur Hume a pris sa retraite l'année dernière, c'est très probablement la dernière bouteille dans New York.

Vous en prenez un petit peu et votre nez aussi bien que votre gorge seront guéris en l'espace d'une heure, garanti. Faites juste attention à avoir un mouchoir sur vous quand vous en prendrez, pour attraper ce que vous pourriez cracher ou éternuer.

Humphrey ouvrit la bouteille et sentit le liquide avec suspicion. Puis il s'apprêta à en boire une gorgée quand Shanigan l'arrêta.

— Whoah, boss, s'exclama l'irlandais. C'est du costaud. Versez-en juste un peu dans une tasse de thé. Ça sera largement suffisant pour vous guérir.

À nouveau, Humphrey jeta un œil sur sa montre.

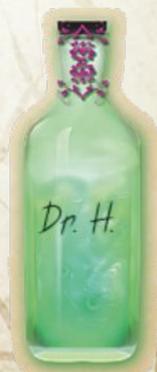
— Bon sang, on n'a plus le temps pour ça. Ils nous attendent, en bas. Allez. Il lâcha une quinte de toux puis accompagna Shanigan en direction du sous-sol.

En chemin, Shanigan demanda :

— Hé, boss, il y aurait un moyen d'être remboursé pour le taxi ? J'étais tellement pressé de vous rapporter votre remède que j'ai oublié de demander une facture...

Notez que comme Humphrey est malade, il doit temporairement réduire sa Force, ses Réflexes, son Intuition et son Charme de 1 point, jusqu'à ce qu'il puisse prendre le remède pour la toux du Docteur Hume.

Rendez-vous au 47.



L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

12

Humphrey vérifia sa montre. Il était minuit moins le quart. Holly Webster, L'Extraordinaire El-Kabibri et Mick le gardien de nuit émergèrent tout trois du salon de thé.

— C'est presque l'heure pour moi de finir mon tour de garde, dit Mick. Mon remplaçant est sur le point d'arriver et s'il vous croise tous ici, ça risque de barder. Et pas juste pour moi, d'ailleurs. J'ai aucun doute sur le fait que la police va s'en mêler.

— Je suis du même avis, déclara Holly. j'ai promis à Mick que je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour que notre coopération reste un secret. Détectives, si vous avez une explication concernant les événements incroyables de la soirée, Je vous suggère de nous la donner maintenant.

— Ce serait peut-être plus approprié que nous retournions dans la pièce de la séance de spiritisme, là où tout a commencé, proposa Strelli.

— Je suis du même avis, conclut Humphrey.

Si vous possédez le mot-clé Éclaireur, rendez-vous au 28. Sinon, rendez-vous au 33.

13

— Pourquoi est-ce que la séance de spiritisme a eu lieu au sous-sol ? demanda Shanigan. Avec toutes les grands salles disponibles dans ce muséum, ça paraît un choix bizarre, non ?

— Je trouve aussi, dit Mick. J'ai pensé que c'était quelque chose que le médium, El-Kabibri, avait exigé. Mais quand il est arrivé ici dans la soirée, il était aussi curieux du lieu choisi que vous. Bien sûr, Madame Webster a dû faire quelques... Petits arrangements. C'était plus facile de faire ça au sous-sol, là où on est moins dérangé.

— Quels genre de petits arrangements ? demanda Strelli.

— Ce n'est pas à moi de vous le dire, répondit Mick.

Rendez-vous au 54.

14

— J'aime les ambitieux, dit Holly. Et je ne doute pas que vous parviendrez à atteindre votre but. Je dois vous confier que de mon côté, j'ai également plusieurs plans et projets qui se bousculent dans ma petite tête. Qui sait, peut-être qu'un jour vous, quand vous en aurez assez de l'Agence Arcane, nous pourrions travailler ensemble ?

— Qui sait ? répondit Shanigan.

Il raccompagna Holly vers le salon de thé. Au bout d'un moment, Humphrey et Strelli revinrent et tous les trois décidèrent de poursuivre leurs investigations autre part.

Rendez-vous au 50.

15

— Mick, vous avez mentionné plus tôt que vous n'aviez pas vos clés, commença Humphrey. Les avez-vous données à quelqu'un d'autre ? Nous ne sommes que six personnes dans ce bâtiment, n'est-ce pas ?

Mick semblait nerveux.

— C'est vrai, je n'ai pas les clés sur moi. Mais personne ici, sur les six personnes présentes, ne les a. Je dois les avoir, euh... Laisées quelque part.

Rendez-vous au 54.

16

Tous les six gravirent les marches menant à l'entrée principale du muséum. Humphrey demanda alors.

— Mick, il y a-t-il un endroit ici où Madame Webster et L'Extraordinaire El-Kabibri pourraient s'asseoir un moment ? Je pense qu'il serait prudent de prendre quelques minutes pour récupérer du choc de ce... Cette *visite*... Pendant que mes hommes et moi-même tentons de pister ce fantôme.

— Non, nous devons vous accompagner, reprit Holly. J'insiste absolument pour voir comment votre agence de détectives travaille.

— Ce n'est pas notre façon de faire, madame, répondit Strelli. Si vous voulez qu'on trouve ce spectre et peut-être même voir si l'on peut s'asseoir pour faire un *pow-wow* et retrouver votre carnet de croquis, alors on doit le faire sans vous-trois qui regardez par-dessus notre épaule.

— Je peux les accompagner jusqu'au salon de thé du muséum, ajouta Mick. La cuisine sera fermée mais je pourrai faire un peu de thé dans ma salle de pause.

— Je pense que c'est une bonne idée, répondit Humphrey. Madame Webster, vous avez ma parole que vous serez informée immédiatement de tout changement dans notre situation.

Mick mena Holly et L'Extraordinaire El-Kabibri plus loin, dans un couloir. En partant, il les interpella par-dessus son épaule.

— Souvenez-vous les amis, on doit tous être sortis d'ici à minuit. !

Une fois que le groupe était hors de portée de voix, Humphrey déclara.

— Bien, Tom, Joe... mettons-nous au travail. Que vient-on juste de voir ? Vous croyez qu'il s'agit du fantôme de John Boothby ?

— Si c'est le cas, c'est le premier fantôme que j'ai vu, dit Strelli. Une incroyable déclaration de ce genre devrait être soutenue par une incroyable preuve et je ne pense pas qu'on l'ait encore trouvée.

— On a vu comment il est apparu dans l'air et puis a disparu aussitôt, répondit Shanigan. Expliquez-moi ça, si ce n'était pas un fantôme.

Humphrey toussa puis déclara d'une voix rauque.

— Bien, mettons-nous d'accord sur le fait que, pour l'instant, on ne peut pas encore se décider clairement, dans un sens ou dans l'autre. Nous sommes des détectives et nous avons un mystère à résoudre. Allons en apprendre plus sur ce que nous avons vu au sous-sol ; et si cette chose peut nous mener vers le carnet de croquis de Winslow Homer, ça n'en est que mieux. Gardons l'esprit ouvert, messieurs.

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

16 (suite)

— Ça marche, boss, répondit Strelli. Bon, par quoi on commence ?

Strelli et Shanigan retournent vers la réserve, là où la séance de spiritisme a eu lieu (rendez-vous au 4).

Humphrey explore les galeries du muséum, essayant de trouver la source du bruit de verre brisé (rendez-vous au 37).

Les trois détectives parlent avec leur cliente, Holly Webster (rendez-vous au 30).

Les détectives questionnent Mick (rendez-vous au 46).

Humphrey cherche la salle de pause du gardien de nuit pour pouvoir prendre un peu du remède contre la toux du Docteur Hume (rendez-vous au 25).

17

D'épais rideaux noirs avaient été tendus le long de tous les murs de la réserve attenante. Ils avaient pour effet de plonger la pièce dans une obscurité profonde. En dehors de ça, elle semblait vide. Une autre porte s'ouvrait dans le fond de la pièce. En jetant un coup d'œil au-delà, Strelli vit qu'elle menait vers un autre escalier qui remontait au rez-de-chaussée.

— C'est étrange, dit Shanigan. Hé Joe, tu avais vu ça ? Il y a une panneau de verre ici.

C'était le cas. Presque invisible dans l'obscurité, une grande vitre, qui devait bien mesurer deux mètres de côté, reposait contre l'un des murs. Strelli fit courir un doigt le long de sa surface, puis sourit.

— Je sais ce que c'est, dit-il. Regarde autour de toi, Tom. Je suppose qu'on va aussi trouver quelques sacs de sable ou quelque chose qui nous permet d'escamoter ce truc. Et puis tu vas m'aider à bouger ça aussi. J'ai une idée, je pense que Humphrey va l'adorer.

En suivant les instructions de Strelli, les deux hommes s'affairaient à déplacer le panneau de verre. Au bout d'un moment, ils retournèrent au rez-de-chaussée pour poursuivre leurs investigations ailleurs.

Vous obtenez le mot-clé Tour. Rendez-vous au 50.

18

Un souvenir revint à la mémoire d'Humphrey : une image fixe, venant de l'une de ses leçons de français, quand il n'était qu'un petit garçon. Discrètement, pendant que Strelli et Shanigan ne regardaient pas, il souleva légèrement le tableau du mur, en glissant un doigt derrière le cadre, afin d'en parcourir les bords. Il n'y trouva rien de notable.

Revenez au 30.



19

Vous obtenez le mot-clé Attaché.

Quelque part dans le muséum, une horloge sonna, indiquant qu'il ne restait que trente minutes avant minuit.

— Mick a dit qu'on devait être sortis d'ici pour minuit, pas vrai ? demanda Shanigan.

Il restait peu de temps aux détectives pour obtenir de nouvelles informations. Tous les trois se demandèrent un instant dans quel lieu poursuivre leurs recherches. *Encore une fois, à moins que cela ne soit précisé, les détectives ne peuvent pas sélectionner un choix qu'ils ont déjà fait auparavant.*

Strelli et Shanigan retournent vers la réserve, là où la séance de spiritisme a eu lieu (rendez-vous au 4).

Humphrey explore les galeries du muséum, essayant de trouver la source du bruit de verre brisé (rendez-vous au 37).

Les trois détectives parlent avec leur cliente, Holly Webster (rendez-vous au 30).

Les détectives questionnent Mick (rendez-vous au 46).

Humphrey cherche la salle de pause du gardien de nuit pour pouvoir prendre un peu du remède contre la toux du Docteur Hume (rendez-vous au 25).

20

— Je pense que je peux expliquer le « comment » de tout ceci avec l'aide de mon collègue, Monsieur Joseph Strelli, dit joyeusement Shanigan.

Le groupe réalisa alors que Strelli venait de s'éclipser discrètement tandis qu'Humphrey discutait avec Holly. Avec une révérence théâtrale, Shanigan s'exclama :

— Madame, et messieurs... Admirez !

Il abaissa la poignée de la porte par laquelle ils avaient tous vu apparaître le fantôme plus tôt et la laissa s'ouvrir en grand. La pièce au-delà était entièrement sombre. Puis, graduellement, l'image de Joe Strelli commença à se matérialiser. Semi-transparent, il agitait les bras en tous sens, comme s'il était vraiment un spectre torturé. Puis, enfin, il s'adressa au groupe.

— Venez... les appela-t-il d'une voix fantomatique. Venez...

Humphrey s'engagea dans la pièce sombre et se cogna presque le nez dans un grand panneau de verre, que Strelli et Shanigan avaient placés selon un angle précis, faisant à moitié face à la porte.

Humphrey doit faire un jet de Savoir, difficulté 10. S'il y parvient, rendez-vous au 26. Sinon, rendez-vous au 9.

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

21

— J'ai entendu Humphrey parler au gars de la sécurité, Mick, un peu plus tôt, dit Strelli. Il a mentionné avoir des doubles de clés dans sa salle de pause. Elle sont dans un placard. Attends-moi une minute, d'accord ? Je reviens tout de suite.

Strelli quitta la réserve et Shanigan l'entendit gravir les escaliers. Strelli revint quelques minutes plus tard, portant un coffret en bois possédant un couvercle en verre.

— Je n'étais pas certain de savoir laquelle était la bonne, expliqua-t-il. Donc je les ai toutes prises.

Au bout de quelques minutes d'essais, les deux hommes parvinrent à trouver la bonne clé. La serrure se déverrouilla et Shanigan ouvrit la porte menant à la réserve attenante.

Rendez-vous au 17.

22

Humphrey fit les cents pas dans la galerie mais n'y trouva rien de notable en dehors des chefs-d'œuvre peints par de grands artistes, bien entendu. Et pourtant, il devait se rendre à l'évidence que ceux-ci n'avaient probablement que peu de rapport avec son investigation.

Pour finir, il quitta la galerie. Pourtant, il lança un dernier regard par-dessus son épaule. Quelque chose dans cette pièce le gênait. Peut-être que cela finirait par lui être évident, avec le recul.

Vous obtenez le mot-clé Coffre, si vous ne l'avez pas déjà. Notez qu'Humphrey peut retourner examiner les galeries du muséum s'il le désire.

Rendez-vous au 50.

23

— Holly, je suis ravi de voir que votre fascination pour les phénomènes surnaturels reste intacte, dit Humphrey. Écoutez, je sais que vous avez demandé que nous soyons présents ici pour... Apporter notre expertise et nos conseils sur l'étrange... Mais pourtant, je ne peux que constater que Monsieur El-Kabibri est un bien meilleur instructeur dans ce domaine. C'est lui qui dirige le spectacle, après tout. Il me semble que nous ne faisons que le suivre--.

Holly tendit sa main en avant, interrompant Humphrey.

— Monsieur Brown, j'ai une confiance absolue dans les compétences de votre équipe en ce domaine. Et il n'est jamais inutile d'avoir une seconde opinion, vous savez. Soyez assuré que je ne suis jamais frivole en ce qui--

Et soudain, Holly s'interrompit à son tour. Un « boum » étouffé venait de se faire entendre quelque part derrière elle. Il semblait que seuls Holly et Humphrey l'avaient entendu. Elle décocha un sourire radieux à Humphrey.

— Les énergies spirituelles commencent déjà à se manifester ! Hâtons-nous de commencer !

Rendez-vous au 42.

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

24

Strelli décida qu'il valait mieux poser des questions sur le panneau de verre qu'ils avaient trouvé dans la réserve au sous-sol.

Strelli pose une question sur la vitre (rendez-vous au 39).

Autrement, retournez au 46 et faites un choix différent.

25

La salle de pause du gardien de nuit était minuscule et en désordre ; Humphrey comprenait pourquoi Mick avait préféré conduire Holly et El-Kabibri dans le salon de thé du muséum. La bouilloire contenait encore un peu d'eau chaude ; Mick avait dû s'en servir à l'instant pour faire trois tasses de thé.

Humphrey trouva un mug, nettoya une tâche douteuse sur son rebord, puis se prépara un thé à la menthe. Se souvenant des instructions de Shanigan, Humphrey y mélangea une cuillère de remède contre la toux. Il souffla sur le thé quelques secondes puis but le rapidement le contenu de son mug en quelques gorgées.

Puis il attendit. Le remède était en train de faire effet, assurément. Il n'avait pas adouci sa gorge mais il se sentait investi d'une nouvelle énergie. Il tenta de déglutir quelques fois : sa gorge était toujours douloureuse. Mais désormais, il n'avait plus l'air de s'en *soucier*.

Et puis, étonnamment, ses yeux se troublèrent ; la pièce autour de lui devint floue puis redevint nette aussitôt. Un film de lumières étincelantes passa devant ses yeux puis s'évanouit, laissant de petites lueurs dansantes à la limite du champ de vision d'Humphrey.

Inquiet, il baissa les yeux sur la bouteille de remède contre la toux. Il réalisa alors que Shanigan lui avait donné une bouteille verte lorsqu'ils étaient sur les marches du muséum ; or, la bouteille qu'il tenait était marron.

El-Kabibri n'avait-il pas dit quelque chose à propos d'une potion mystique? Et alors, Humphrey savait ce qui s'était produit. Dans la pénombre de la salle de la séance de spiritisme, il avait saisi la mauvaise bouteille sur la table, substituant par inadvertance la « mixture ancestrale » d'El-Kabibri avec son remède contre la toux. Oh, c'était mauvais. C'était très, très, mauvais.

Quels que soient les autres effets de la mixture, elle a visiblement aidé Humphrey à guérir de son rhume. Vous pouvez restaurer les scores diminués d'Humphrey pour leur rendre leur valeurs normales.

Rendez-vous au 8.



L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

26

Strelli se tenait en fait dans l'un des coins de la pièce. Alors qu'Humphrey le regardait, il passa derrière le rideau noir pour disparaître de la clarté diffusée par l'unique lampe, située au milieu de la pièce. L'image semi-transparente de Strelli, qui se reflétait sur le verre, s'estompa jusqu'à disparaître complètement.

— Bien sûr ! s'écria Humphrey. Un Fantôme de Pepper ! Shanigan, Mick et L'Extraordinaire El-Kabibri lui lancèrent tous un regard surpris. Alors il développa : C'est une technique théâtrale, inventée par Henry Dircks et popularisée par John Pepper, au début des années dix-huit cent soixante. En reflétant de manière imparfaite l'image d'un acteur caché en coulisse, un « fantôme » peut apparaître aux yeux du public ; ou comme ici, à un groupe menant une séance de spiritisme. Bien joué, Madame Webster. Vraiment, belle tentative pour nous duper.

Rendez-vous au 48.

27

Strelli sortit une fine tige de métal de sa poche et l'inséra dans la serrure de la porte.

— Ne t'inquiètes pas, dit-il, répondant au regard inquisiteur de Shanigan. Ce n'est pas vraiment un crochet. C'est plus un... Porte-bonheur. Juste une vieille clé usée, qui est capable de faire des merveilles dans ce genre de situation.

Il inséra délicatement la tige et lui fit faire un rapide quart de tour. La poignée de la porte tomba au sol.

— Hmm... On peut sûrement la remettre en place, voilà... bredouilla Shanigan, nerveusement.

Strelli toussa.

— On devrait probablement arrêter de jouer avec cette porte, pour l'instant, finit-il par dire. Avant qu'on finisse par la verrouiller pour de bon. Tu as une autre idée ?

Shanigan va chercher Mick, afin de le convaincre d'ouvrir la porte. (Rendez-vous au 40)

Ils abandonnent tous deux la porte et décident d'aller enquêter ailleurs. (Rendez-vous au 50)

28

Ils redescendirent tous les six dans la réserve au sous-sol. La table ronde recouverte d'une nappe à motif était exactement comme ils l'avaient laissée. Cette fois-ci, personne n'alla s'y asseoir. Holly, El-Kabibri, Mick le gardien de nuit et les trois détectives se tenaient tous dans les coins de la pièce.

— Et bien ? dit Holly à Humphrey. Je suis curieuse de savoir si le prix que je paye pour faire appel à votre firme de détectives est justifié. Pouvez-vous m'expliquer l'apparition que nous venons de voir ? C'était un véritable fantôme, n'est-ce pas ?

Humphrey se racla la gorge.

— Voilà ma théorie. L'Extraordinaire El-Kabibri n'a pas invoqué un fantôme, ce soir, ni celui de John Boothby, ni aucun autre. Je pense que nous sommes parvenus à démontrer assez clairement que L'Extraordinaire El-Kabibri - alias Clive Clunkett, des Clunkett de Pennsylvanie - est un charlatan, un baratineur. Il est assez doué pour gagner sa vie en exploitant la vogue actuelle pour l'étrange, c'est vrai. Mais son don n'a aucune origine surnaturelle.

L'AFFAIRE DU FANTÔME TRUQUÉ

28 (suite)

Clunkett lança à Humphrey un regard qui semblait plus offusqué que rempli de reproches. Mais il n'ajouta rien.

— Peut-être que Monsieur Clunkett n'est pas un médium, reprit Holly. Mais nous avons tous vu quelque chose. Comment expliquez-vous cela ?

Humphrey accuse Holly d'avoir invoqué le fantôme (rendez-vous au 52).

Humphrey n'offre aucune explication (rendez-vous au 45).

29

Les trois détectives quittèrent le muséum et marchèrent sous la pluie jusqu'à l'endroit où Humphrey avait garé son Auburn.

— Je ne suis pas certains que c'était la meilleure chose à faire, boss, dit Strelli. On est une toute jeune firme. On ne peut pas sélectionner nos clients aussi librement qu'on le voudrait.

— En particulier si ces clients sont multimillionnaires, ajouta Shanigan.

Mais Humphrey haussa les épaules.

— J'avais une intuition à propos de cette affaire et elle ne me plaisait pas. C'est bien mieux de la laisser de côté. Joe, je peux te demander de me reconduire jusqu'au bureau ? Je me sens vraiment mal...

Et ainsi se conclut l'enquête de l'Agence Arcane avant même d'avoir réellement commencé. Vous pouvez continuer les aventures d'Humphrey Brown, Joe Strelli et Tom Shanigan dans LE VOLEUR DE SOUVENIRS, où, avec de la chance, les trois hommes apprendront à se montrer un peu plus courageux...

30

Les trois hommes rentrèrent dans le salon de thé du muséum mais Holly n'était plus là.

— Elle vient de sortir pour se détendre les jambes, leur dit Mick.

— Avec un spectre maléfique en liberté ? rétorqua Strelli, les sourcils arqués.

Les détectives s'aventurèrent dans le couloir le plus proche en appelant Holly. Ils n'obtinrent aucune réponse. Puis Shanigan fit pause et lâcha :

— Vous savez, c'est la première fois que je met les pieds dans un muséum.

— Vraiment ? demanda Humphrey, s'arrêtant brusquement. Tom, c'est juste... Désolant.

Shanigan haussa les épaules.

— Ça ne m'a juste jamais paru être un priorité d'aller voir des tas de tableaux peints par des gars décédés. Ni pour moi, ni pour ma famille, d'ailleurs. Mais maintenant que je suis là... Beaucoup de ces peintures sont pas mal.