

Nyog'sothep ou les brumes de l'immonde

SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU : Le thème du jeu de plateau du même nom peut servir de base à un scénario pour L'Appel de Cthulhu. L'idéal serait que le Gardien des Arcanes ait déjà joué plusieurs parties de notre jeu en encart, mais que les Investigateurs l'ignorent. Évidemment, en tout état de cause, seul le Gardien doit lire ce qui suit.

Lisez l'introduction de la règle aux joueurs. Faites partir les Investigateurs de Nantucket et considérez, pour leurs mouvements, qu'ils peuvent parcourir quatre villes par jour, à condition de n'y effectuer aucune recherche, ou une seule ville dans laquelle ils font toutes les recherches habituelles (bibliothèque, commissariat, voisinage, etc.). Le but reste le même : empêcher l'évocation de Nyog'Sothep (par la mort de Petersen) ou le renvoyer.

Mais, en revanche, les Investigateurs n'ont aucune chance de neutraliser le Professeur avant qu'il ne parvienne dans la ville d'apparition de l'Immonde. Au mieux y arriveront-ils quelques jours avant la date fatidique et pourront-ils, peut-être, y tuer le Professeur Petersen. Voici comment procéder :

- ❖ choisissez la ville où Nyog'Sothep devra apparaître ;
- ❖ choisissez six villes où les Fanatiques sont réunis.

Considérez que les Investigateurs débutent le 10 juin 1921. Petersen ne pourra évoquer l'Indicible Brumeux que dans la nuit du 21 au 22 juin. Entre ces deux dates, le Professeur parcourt le pays pour préparer les Fanatiques : établissez les dates auxquelles il passe par les villes choisies pour ces derniers. Si les Investigateurs, passent par ces villes en même temps que le Professeur, maintenez un certain suspense. Mais Petersen doit s'échapper. Enfin, faites-le arriver quelques jours à l'avance (3 ou 4) dans la ville de l'évocation. C'est là seulement que les joueurs pourront lui être opposés.

Les recherches des Investigateurs

Quand un Investigateur arrive dans une ville et y effectue des recherches, jetez 2d6 et consultez la table 1. Si vous sortez 9 ou plus, il n'y a aucune rencontre (on élimine les Fanatiques, la téléporta-

tion, la tempête) sauf s'il y a des Fanatiques dans la ville (voir plus loin). Ne faites apparaître les Profonds que dans des ports (rejetez les dés si ce n'est pas le cas). Ajoutez une dimension littéraire : racontez ces rencontres, développez-les, créez une tension, un suspense. Par exemple, faites rencontrer aux Investigateurs la sorcière, ancêtre de Petersen, par le biais des Rêves ; n'utilisez les Choses de la Brume que les derniers jours (c'est le signe manifeste que l'avènement approche), faites sortir les Goules des tombes d'anciens colons britanniques, etc. Question SAN, nous vous conseillons de remplacer une perte de 2 points par 1d4 et une perte de 3 points par 1d6. Puis les Investigateurs feront des recherches : vous disposez des tables 2 et 3 dont de nombreux événements restent valables. Faites parler avec réticence les habitants, n'ouvrez pas trop facilement les commissariats et autres bibliothèques.



Voici des éléments d'enquête supplémentaires :

- ❖ Des sectes occultes sont apparues dans la région : difficiles à rencontrer, leurs adeptes sont drogués et violents.
- ❖ Le Professeur n'est pas passé inaperçu : il a pu accomplir des actions marquantes, comme une cérémonie la nuit dans sa chambre d'hôtel. Son passage dans une ville a pu avoir comme conséquence que des quartiers entiers soient victimes de cauchemars, que d'étranges brouillards venus de nulle part apparaissent, etc.

- ❖ Dans des villes comme Providence, Arkham ou Boston, les Investigateurs peuvent trouver des livres occultes et donc apprendre le sort de renvoi (voir liste des livres dans les règles de L'Appel de Cthulhu).

- ❖ Donnez au compte-gouttes des informations sur les villes où sont les Fanatiques et, finalement, (quelques jours avant) celle où doit apparaître Nyog'Sothep. Créez une tension nerveuse en divulguant assez rapidement les conditions d'apparition de Nyog'Sothep et en particulier la date (fonction des étoiles, du cycle de la lune, etc.).

Si les joueurs veulent combattre les Fanatiques, rendez-leur la tâche quasi impossible : poussez-les à découvrir le sort de renvoi et à y procéder. S'ils retrouvent à temps le Professeur et le combattent, adjoignez-lui quelques Goules (description dans les règles de l'AdC) ou Fanatiques.

Si enfin, les Investigateurs décident d'attendre l'évocation pour jeter un sort de renvoi (dénouement auquel il est souhaitable d'arriver), utilisez les indications suivantes :

- ❖ le Professeur réunit quelques Fanatiques (une dizaine) auprès de lui, vers 1 heure du matin, hors de la ville ;
- ❖ après avoir allumé un grand brasier, le Professeur y jette diverses substances qui vont créer une fumée rasante mais épaisse. Faites s'immoler deux ou trois Fanatiques ;
- ❖ tous ensemble, ils commencent l'évocation par des chants incompréhensibles et gutturaux. Au bout d'un quart d'heure dans cette ambiance, le sol commencera à trembler et la fumée à se concentrer en une gigantesque masse, haute de quelque vingt mètres ! Nyog'Sothep est en train de prendre "consistance"...

- ❖ rapidement les Investigateurs doivent se montrer, éventuellement affronter les Fanatiques, et lancer le sort ;

- ❖ faisant la chaîne (se tenant par les mains) ils doivent eux aussi clamer des chants étranges qui fixeront l'Immonde pendant quelques minutes. Profitant de cet arrêt momentané, ils doivent éteindre le feu, par les moyens qu'ils inventeront, pourvu qu'ils y déversent au moins cinq litres de sang humain. L'Indicible Brumeux, satisfait de cette offrande, acceptera alors de repartir d'où il vient.

Veillez à ce que les joueurs aient bien assimilé, avant le jour J, les divers points du sort de renvoi. Prendront-ils leur propre sang pour assouvir l'appétit de l'Immonde ? Arriveront-ils à se débarrasser des Fanatiques et de Petersen ?



Quoi qu'il en soit, tous ceux qui suivent avec attention le sort d'évocation risquent de perdre 3 points de SAN à la vue des Fanatiques se jetant dans le feu, et 1d20 lorsqu'apparaîtra Nyog'Sothep. Le sort de renvoi coûte 1d6 points de SAN et les Investigateurs doivent dépenser des points de magie. Faites le total de leur dépense et comparez-la au pouvoir de l'Immonde sur la table de résistance pour apprécier la réussite du sort. Dans les jours qui suivent, si la mission est remplie, les joueurs récupéreront 1d20 points de SAN et gagneront 3 points de pouvoir.

Ce scénario peut être inclus dans n'importe quelle campagne de l'AdC qui passe par la Nouvelle Angleterre ou dans la série des Contrées du Rêve.

Les Profonds

Description dans les règles
de l'AdC.

Nyog'Sothep

FOR 100 CON 180
TAI 80 POU 30
DEX 25 PV 120

Le Professeur Petersen

FOR 10 CON 10
TAI 12 DEX 12
APP 08 INT 17
POU 11 EDU 20
CHA 60
Anthropologie : 70,
Éloquence : 55,
Histoire : 60, Se
cacher : 15.

Il n'est pas armé. Petersen
évitera de combattre, il fuira
plutôt ou cherchera de l'aide
auprès des Fanatiques. Il
connaît, au moins, les sorts de
contact des Goules et des
Profonds.

Les Fanatiques

FOR 11 CON 09
TAI 09 DEX 10
APP 11 INT 08
POU 12 EDU 07
CHA 40
Chanter 45, Se
cacher : 21, Suivre une
piste 19, Coup de
poing : 45, Couteau :
55.

Les Investigateurs

Choisissez-les dans le
milieu universitaire. Il devrait
y avoir un collègue de
Petersen - un archéologue ou
un historien - et certains de
ses élèves. Ajoutez-y un
personnage typiquement
d'action - comme un privé ou
un sportif. Ce sont des
Investigateurs débutants, sauf
peut-être l'archéologue qui
peut avoir des points en
Mythe. Évitez le
surarmement, mais donnez-
leur des chances face aux
fanatiques. Des conducteurs
de voiture seront les
bienvenus.