

D'un monde l'autre (v6)

... Introduction ...

Beckeridge, un petit village, perdu au milieu du brouillard dans les Landes du sud-ouest de l'Angleterre, où des disparitions ont été signalées. Les investigateurs y seront envoyés afin d'enquêter sur les dites disparitions.

... Arrivée ...

Lors de leur arrivée dans le village, en début d'après-midi les investigateurs ont plusieurs possibilités d'action :

=> Ils cherchent directement une chambre dans l'auberge du patelin, auquel cas on les installe et leur demande d'être présents pour le dîner à 18h.

=> Ils font un tour dans le village, qui semble à moitié endormi à cette heure de la journée, mais s'ils se renseignent à l'auberge ou à l'épicerie, ils apprendront que la sieste est une tradition importante dans le village, et que l'activité bat son plein dans la matinée et en fin d'après-midi. Cependant, on leur conseillera de passer à la bibliothèque, là où on eut lieu les disparitions.

Note : Leurs interlocuteurs deviennent inquiets quand on évoque les disparitions.

=> S'ils décide de partir en expédition dans les Landes embrumées, le brouillard se lèvera et les empêchera d'aller très loin.

... Premier Jour, Premières Impressions ...

S'il font un tour dans le village en milieu d'après-midi, ils verront probablement une dame très âgée, assise sur une chaise à bascule, sur une terrasse, qui les regarde en souriant gaiement. Cette femme est la doyenne du village, c'est également un véritable pilier pour la population, connue pour sa connaissance de l'histoire du village, et des légendes du coin.

En discutant avec elle (et à condition d'accepter de prendre un thé avec elle), les investigateurs apprendront que depuis plusieurs générations circulent des histoires de chiens géants qui marchent sur leurs pattes arrières et qui enlèvent ou dévorent les personnes isolées dans les landes, la nuit. La vieille mine désaffectée au sud du village serait le repère de ces créatures, bien que personne n'ait jamais eu de preuves étayant cette hypothèse. Elle conseillera aux investigateurs de se renseigner auprès du bibliothécaire, bien qu'il soit... ...exploré (pas d'indications supplémentaires, elle voudra ensuite se reposer).

La bibliothèque, qui fait également office d'école primaire, est un grand bâtiment, légèrement à l'écart du village. Le bibliothécaire-insituteur, est un

homme d'une quarantaine d'années, complètement brisé par la disparition de sa femme, et la mort de son fils, survenues le même jour. Voici tout ce qu'il répondra aux questions des investigateurs :

=> 10 jours plus tôt, un monstre mi-homme mi-chien, recouvert de terre, à traversé le plancher de la réserve de la bibliothèque, défoncé la porte verrouillée de celle-ci, a pénétré dans la salle principale, a attrapée et emportée la femme du bibliothécaire, et égorgé son fils de 15 ans qui s'interposait. Le trou de la réserve est toujours là, la porte n'a pas été réparée, et rien n'a été nettoyé...

Les investigateurs, lors de l'examen du trou, pourront observer que les planches du parquet ont été arrachées avec des griffes ou des crocs, et que la pièce a été mise sans dessus-dessous. Mais le trou reste cependant trop petit (TAI : 2) pour qu'un investigateur puisse s'y glisser, et la pièce est trop petite pour qu'on puisse tenter d'agrandir le trou. Un jet de Trouver Objet Caché (que le gardien peut conseiller aux investigateurs) permettra de trouver une boîte contenant 10 bâtons de dynamite (dommages : 5D6/2m) et 2 briquets à silex, qui sauveront très probablement la vie aux investigateurs...

Le bibliothécaire proposera aux investigateurs de revenir le lendemain matin. En effet, il possède un livre qui évoque la créature qui est sorti du sol, mais il doit maintenant fermer le bâtiment.

La soirée et la nuit se passent sans incidents notable, si ce n'est que les moutons qui sont parqués près de l'auberge sont particulièrement bruyants.

... Péripéties ...

Le lendemain matin, lorsque les investigateurs arrivent à la bibliothèque, le bibliothécaire leur remet un livre (en français), intitulé « Cultes des Goules », qu'ils pourront étudier à loisir plus tard. Une minute après, un grand craquement retentit, et une créature canino-humanoïde d'1m20 (une Goule) crève le plancher de la bibliothèque, et se rue immédiatement sur le petit groupe en hurlant (SAN 1/1D6). Si les investigateurs ne l'arrêtent pas, elle tentera d'égorger le bibliothécaire, qui s'est effondré et est totalement incapable de se défendre.

Si :

=> Les investigateurs la tuent avant qu'elle massacre le bibliothécaire, celui-ci se recroquevillera par terre en gémissant : « La créature... ...la créature... ...Oh Mon Dieu... »

=> Elle parvient à tuer l'homme, elle tentera de s'enfuir, mais si les investigateurs tentent de s'interposer, elle s'attaquera à eux.

Si les investigateurs s'approchent du trou d'où

est venue à la Goule, ils s'apercevront qu'il débouche d'un tunnel, et qu'il a une taille largement suffisante pour qu'un homme s'y tienne à quatre pattes.

Le tunnel se poursuit sur une dizaine de mètres, avant de prendre un coude en direction du sud. Ensuite, il va en s'élargissant sur 50 mètres, jusqu'à ce que les investigateurs puissent se tenir debout. Et au bout d'une centaine de mètres, arrive un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs...

... Les Sous-Sols ...

L'escalier est très long (700 marches si les investigateurs veulent les compter), et finit par déboucher sur une grotte gigantesque :

Elle mesure plusieurs centaines de mètres carrés, la majeure partie étant occupée par un lac souterrain (qui s'effile sous la forme d'une rivière dans une gorge étroite à l'extrémité de la salle). Les roches semblent étrangement phosphorescentes, et la caverne est d'une hauteur indéterminable, si ce n'est qu'elle est très haute... ..et il semblerait qu'il y ait des chauves-souris qui volettent au niveau du plafond (en réalité, ce sont des Maigres bêtes de la Nuit). Les Pjs remarqueront une faible lueur orange en provenance de la gorge.

Les investigateurs descendent sur la rive qui longe le lac, et suit la rivière dans la gorge. Lorsqu'ils arrivent à ladite gorge, ils entendent une mélodie inhumaine qui monte des profondeurs de la gorge...

Ils suivent la rive sur quelques dizaines de mètres, avant de déboucher sur une nouvelle grotte, avec un nouveau lac, et une rive plus étendue.

... Le rituel ...

Sur cette rive a été allumé un grand bûcher, autour duquel se trouvent 1D10 créatures semblables à celle de la bibliothèque, vêtues de robes rouges sang, qui psalmodient dans une langue qui semble plus un grognement qu'autre chose (SAN 0/1). Deux Goules apportent à ce moment-là, la femme du bibliothécaire, entièrement nue, et l'enduisent d'un étrange liquide brillant.

Deux possibilités s'offrent alors aux investigateurs :

=> Ils interrompent le rituel : À la vue des investigateurs, les deux Goules qui maintiennent la femme la plaquent au sol et l'égorge. Quant aux Pjs, ils sont rapidement maîtrisés par la quinzaine de Maigres Bêtes de la Nuit qui leur tombent dessus, les immobilisent, et les tiennent en place. Les deux Goules gardiennes prélève alors un peu du sang de la femme et le jettent dans les flammes, qui se gonflent un instant avant de retomber.

=> Ils attendent discrètement : Les Goules approchent la femme du bûcher la lancent dans le brasier, où elle se débat quelques secondes avant d'enfler démesurément, et d'exploser dans une violente déflagration (SAN 1/1D4).

Dans tous les cas, après le sacrifice, les Goules s'inclinent toutes en même temps, de même que les Maigres Bêtes, et les investigateurs voient alors émerger du lac, le Grand Ancien Ghadamon (SAN 1D3/1D20)...

Celui-ci balaie du regard ses invocateurs, s'approche des investigateurs, et s'adresse à eux d'une voix qui s'approche plus de la tempête ou du tremblement de terre, que du langage articulé :

« Je vous attendais... ..Mes serviteurs m'ont informé du fait qu'un Gug s'est échappé de mon royaume souterrain... ..Ils sont trop faibles pour le capturer et le ramener, et la lumière de l'extérieur m'est fatale... ..Éliminez-le, vous serez récompensés.... ..Refusez ce marché, vous mourrez dans les 20 secondes qui suivent... Acceptez-vous ? »

Bien sûr, les investigateurs n'ont d'autre choix que d'accepter. Ghadamon replonge immédiatement dans le lac et disparaît. Les Goules se relèvent, les Maigres Bêtes se renvolent.

Une Goule, un peu moins moche que les autres, tire les investigateurs par le bras et grogne un mot à peu près articulé : « Suivez ». Elle mène les Pjs par un escalier dérobé, jusqu'à une trappe de pierre qu'elle soulève, avant de remettre aux joueurs un croquis grossier du Gug (le gardien pourra faire une vague silhouette à quatre bras, mais sans donner d'indications sur la taille du monstre)... Les investigateurs débouchent dans une clairière au milieu forêt de feuillus, et ne se rendent pas compte que la Goule a déjà refermé la trappe et est retournée sous terre...

... Welcome To Dreams Countries ...

Les investigateurs voient un chemin conduisant à l'intérieur de la forêt, qu'il peuvent ou non emprunter, mais c'est tout de même plus pratique que de se déplacer dans la végétation sauvage...

Sur un jet de Vigilance, ils percevront des mouvements furtifs dans les arbres, ainsi que des sortes de petits piaillage. Et d'un coup, ils voient, au beau milieu du chemin, une sorte d'écureuil brunâtre, mais complètement dégénéré, il a un corps de rat, une queue d'écureuil, une tête dépourvue d'oreilles, et des petites tentacules pendent de son museau (SAN 0/1D3).

S'ils essaient de l'attaquer, le Zoog se contentera d'éviter paresseusement leurs attaques avec une facilité pour le moins irritante.

Mais si les investigateurs s'approchent doucement de la créature, celle-ci leur parlera d'une petite voix couinante (ou par télépathie, au choix du gardien, auquel cas elle occasionne une nouvelle perte de SAN 0/1). Elle leur dira être le gardien du Bois Enchanté, et leur demandera la raison de leur venue.

Si :

-les investigateurs lui font un résumé de leur mission :

=> Le Zoog leur signalera que lui et ses congénères ont effectivement vu passer un Gug quelques jours plus tôt, qui a d'ailleurs dévoré 6 des leurs. Il est parti en Direction d'Ulthar et il ne l'ont plus revu. Il leur indique de suivre la route qui descend vers

le sud pendant 2 ou 3 heures de marche, et il arriveront à Ulthar, où il leur conseil de s'adresser à Woth, le boulanger de la ville qui, dit-il, pourra certainement les renseigner.

-les investigateurs refusent de lui dire pourquoi ils sont là (pour quelque raison que ce soit) :

=> Le Zoog leur redemandera une dernière fois, et en cas de refus, il leur demandera de faire demi-tour et de quitter le Bois Enchanté. Si les investigateurs résistent, 1D10 Zoogs bondiront des arbres et tenteront de les tuer.

Dans tous les cas, les investigateurs, (s'ils sont vivants dans le deuxième cas), seront bien obligés de suivre la route, qui s'avère être le seul chemin possible.

La route sort de la forêt au bout d'un petit kilomètre, et se prolonge sur 2 kilomètres dans une plaine idyllique en longeant un fleuve au cours paisible. Aussi loin que les investigateurs peuvent voir de l'autre côté du fleuve, vers l'ouest, s'étend la même plaine verdoyante, avec quelques arbres épars.

Ils arriveront à Ulthar sans incident, mais auront une étrange surprise... ...les rues de la petite ville sont vides !

... Ulthar ...

Les investigateurs trouvent la ville apparemment désertée, toutes les portes et volets sont fermés, et il n'y a pas la moindre trace d'activité humaine...

...En revanche, il y a un nombre incroyable de chats qui déambulent un peu partout dans les rues, sur les toits, etc...

Ils auront beau frapper à toutes les portes qu'ils verront, les joueurs n'auront aucune réponse. Mais il y a toujours ces chats... ...Ceux-ci regardent les investigateurs avec curiosité, mais semble s'en désintéresser rapidement. Cependant, sur un jet de Vigilance réussi, les investigateurs remarqueront qu'un nombre croissant de chats s'est rassemblé derrière eux et les suit discrètement.

En arrivant sur la grand-place de la cité, les investigateurs ne peuvent manquer la grande enseigne, marquée "BOULANGERIE", juste en face d'eux. Étrangement la porte est ouverte...

En entrant, les joueurs trouvent la salle de commerce vide. Quelques restes de pâtisseries trônent encore sur les présentoirs (sur un test d'intuition, ils ont quelques jours tout au plus), et l'arrière boutique s'ouvre dans la pénombre, d'où monte un curieux ronronnement.

Dans cette pièce, les investigateurs pourront ouvrir l'unique volet, qui éclairera la pièce, révélant aux joueurs un vaste panier dans lequel dorment quatre chatons, qui sont la source du ronronnement. À côté d'eux se trouve un vieux matou couché, couvert de cicatrices, qui observe les investigateurs avec un air inquisiteur.

Et il s'adresse alors à eux en ces termes : « Je suppose que vous êtes ceux que nous ont annoncés nos avants-postes ? Je ne m'attendais pas à revoir des humains de sitôt, au vu des derniers événements... »

Si les investigateurs le questionnent (gentiment !), ils apprendront que la population de la ville s'est enfuie dans la cité voisine de Nir lorsqu'un Gug est passé à proximité et s'est enfoncé dans les bois des alentours. Il peut leur faire une description du Gug s'ils la lui demande : « Une créature humanoïde de 6 mètres, couverte d'un épais pelage brun, dotée de quatre bras griffus, et d'une dentition particulièrement aiguisée. ».

Il leur racontera ensuite le problème même des chats d'Ulthar :

=> Dans la forêt avoisinante vit un couple de vieux humains particulièrement sadiques qui s'amuse en torturant puis tuant de pauvres chatons. Les chats de la ville ont décidé d'exterminer ces deux êtres cruels, mais ceux-ci l'ont appris et on invoqué un Gug. Celui-ci est sorti de son royaume souterrain et rôde maintenant autour de la maisonnette des vieillards, empêchant quiconque de s'en approcher.

Si les investigateurs acceptent, ils seront chargés de débarrasser les chats de la créature, afin que ceux-ci puissent venger leur chatons en tuant le couple.

Le vieux chat leur indiquera la route de la forêt, et leur souhaitera bon courage, avant de réunir les siens pour leur annoncer la bonne nouvelle.

... Le Début de la Fin ...

La route qui mène à la forêt est très rapide (à peine 10min), mais à l'orée du bois se trouvent 3 cadavres de créatures non-identifiables, en tout cas plus maintenant (SAN 0/1D3). Un test réussi en Médecine révélera que le charnier remonte à 2 jours auparavant.

Le chemin s'étrécit et pénètre dans la forêt... ...à l'intérieur, les bois sont touffus, sombres, et il flotte dans l'air une odeur répugnante (un test d'Intuition évoquera l'odeur d'un chien mouillé en plus immonde, mêlée à une odeur de charogne).

Les investigateurs arrivent rapidement en vue d'un clairière, au milieu de laquelle se trouve une maisonnette, celle du vieux couple. Mais pas de traces du Gug, mis à part une dizaine de carcasses plus ou moins bien nettoyées.

Lorsque les joueurs s'approchent de la maison, un grand craquement retentit derrière eux et le Gug fait son apparition, un cadavre de cerf à moitié dévoré dans la main (SAN 1/1D8).

Combat

(Conseil : Si les investigateurs ont récupéré de la dynamite à Beckeridge, c'est le moment de l'utiliser !)

Après le combat, trois possibilités sont présentes :

=> Les investigateurs ont été annihilés par le Gug (c'est très probable) : Ben... ...plus de joueurs = plus de jeu, donc fin de la

partie.

=> Les investigateurs ont vaincu le Gug mais ne sont plus en état de se déplacer (blessures trop graves) : Dans l'heure qui suit arrivent une dizaine de chats, venus voir si le Gug était bel et bien mort. Ils se mettent en cercle autour des investigateurs et entameront une mélodie fantasmagorique. Les investigateurs sont soulevés du sol et tournoient dans des vapeurs de poussières dorées pendant quelques secondes, puis retombent doucement au sol, entièrement guéris de leurs blessures (PV à leur maximum).

Les chats pénètrent ensuite dans la maison où on entend un grand fracas, quelques cris, puis les félins ressortent en se léchant les babines.

=> Les investigateurs ont vaincu le Gug et sont encore en état d'agir (peu probable, mais pourquoi pas ?) : Ils pénètrent à l'intérieur de la maison, et voient dans l'unique pièce, les deux vieillards étendus sur le sol, le corps lacéré par des griffes. À côté d'eux se trouvent un minuscule chaton noir au ventre blanc, qui pousse un petit miaulement et vient se frotter contre les jambes des investigateurs en ronronnant. Une dizaine de chats arrive quelques secondes après, et raccompagne les joueurs à Ulthar, où ils défilent sous les vivas miaulants.

Après les avoir remerciés plus qu'on ne pourrait le faire, le vieux chat, qui s'avère être le Général des Chats d'Ulthar, leur remet une longue dague. Celle-ci est enchantée pour couper n'importe quoi, et ignore donc les armures diverses et variées. Elle peut également blesser les créatures de consistance semi-matérielle en infligeant des dommages normaux.

L'aventure s'arrête là pour les investigateurs, qui restent pour le moment dans les Contrées du Rêve, les chats leur proposant de rester à Ulthar, et de leur apprendre leur langue propre, en attendant le retour des habitants.

Les investigateurs gagnent 1 point d'Aplomb après ce scénario.

Puis ils effectuent un test d'Intuition :

=> S'il est réussi, il regagne la moitié des points de SAN qu'ils ont perdus, arrondi à l'unité supérieure.

=> S'il est raté, il regagne 1D10 points de SAN, avec un maximum égal à la moitié des points perdus moins 1.

*** PNJs et Créatures ***

-Aubergiste jovial, Connaissance 30%

-Épicier distrait, Au courant des rumeurs et des ragots 85%

-Doyenne du village, Érudite experte et amicale, Connaissance 95%

-Bibliothécaire/Instituteur déprimé, Érudit professionnel 60%
Bibliothécaire expert 95%

Goules :

FOR : 15 TAI : 7 Griffes 40% 1D4+1 SAN : 0/1D6
CON : 14 DEX : 13 Morsure 40% 1D6 Armure : 2 points de cuir
PV : 8

Maigres Bêtes de la Nuit :

FOR : 11 TAI : 14 Prise 30% La cible est immobilisée et peut-être titillée
CON : 10 DEX : 13 Titillarion 30 % Immobilisation prolongée pour 1D6+1 rounds
PV : 12 Griffes 45% 1D6 SAN : 0/1D6

Zoogs :

FOR : 4 TAI : 2 Griffes 55% 1D4-1D6 Fléchettes 35% 1D6-1D3
CON : 7 DEX : 20 Morsure 40% 1D4+1-1D6 SAN : 0/1D3
PV : 5

Chats :

FOR : 2 TAI : 2 Griffes (2 attaques/round) 40% 1D4-1D6 si réussite des deux, le chat
CON : 7 DEX : 31 s'accroche et peut lacérer avec ses pattes arrières.
PV : 4 Lacération 80% 1D6+1-1D6
Morsure 30% 1D4-1D6

Gug :

FOR : 47 TAI : 60 Griffes 25% 4D6 Piétinement 10% 1D6+6D6
CON : 30 DEX : 12 Morsure 10% 1D10
PV : 45 Armure : 8 points