

La gardienne enchaînée

*Un scénario pour « L'Appel de Cthulhu » se déroulant en Angleterre
dans les années 20.*



*Écrit par Xathos à l'occasion de la convention « Héraultica » des Héraults de Lambert –
6 et 7 décembre 2008.*

Il y a quelques semaines...

Les hommes réussirent enfin à ouvrir l'énorme porte de pierre. Le tumulus était profond et vaste, la porte ancrée dans les parois et le sol mais ils n'avaient pas eu besoin d'avoir recours à la dynamite comme ils l'avaient pensé au début. La grotte laissait découvrir un spectacle étrange et magnifique. De la végétation et de petites constructions de pierre donnaient l'illusion d'un bois souterrain. Au centre de la grotte, les architectes du tumulus avaient creusés un étang. L'eau était si claire qu'il était facile de voir que le fond de l'étang était tapissé de centaines de crânes. Les yeux des hommes aperçurent alors les lueurs bleutées, les seules dans cet univers d'obscurité. Ils virent alors le corps étendu, enchaîné au rocher, la harpe au côté et la ceinture aux pierres bleutées. Le corps était là depuis longtemps, il n'était plus qu'os blanchis mais tous eurent la vision de la femme qu'elle avait été. Ils restèrent quelques instants immobiles puis le pillage commença...

Synopsis

Le groupe de PJs a pillé, il y a quelques semaines, le tumulus des guerriers saints de Rug, en particulier, ils ont profané la dépouille de la Gardienne en lui volant ses attributs : la harpe qui adoucit les esprits, la ceinture aux saphirs qui était sa seule source de lumière, le bracelet d'or qui en faisait l'élue de Rug et enfin la chaîne de métal qui la gardait prisonnière du tumulus. Les esprits sont furieux et assassinent un par un les responsables du pillage. Quand ils en auront fini, ils reprendront la lutte et sèmeront la terreur autour de leurs anciennes terres. Les PJ devront rassembler les objets dispersés à tout prix et les rapporter au tumulus. Là, ils s'apercevront que la Gardienne n'est plus là et qu'elle a repris sa liberté et que certains esprits n'ont pas l'intention de retrouver le repos. Ils devront ramener une jeune femme vers son éternelle malédiction et affronter des guerriers sans tête pour espérer survivre.

Introduction

Andrew Worth (organisateur de l'expédition) est mort. Après Gerald Butler (ouvrier) et Karl Warm (ouvrier), c'est le troisième de l'expédition à mourir de crise cardiaque avec une régularité alarmante : toutes les nuits du samedi au dimanche, depuis trois semaines (*note : si vous n'avez pas 6 joueurs, vous pouvez alourdir la liste avec les pjs pré-tirés non joués*). Ceux qui ont vu le visage d'Andrew rempli de terreur dans son cercueil connaissent la raison de sa mort. Andrew a eu droit à un enterrement pluvieux et à une veillée funèbre joyeuse. Paix à son âme. Les survivants de l'expédition sont dans le salon de la demeure Worth. Ils sont à l'écart dans un bureau où Jeremy McNee le notaire de Worth les a invité à attendre (*note : moment idéal pour que chacun se décrive*).

Le notaire reviendra rapidement et déposera sur le bureau une enveloppe contenant deux documents : une note manuscrite de Worth et un livre (*note : voir les aides de jeu*). A la lecture de ces écrits, les PJs savent que le seul moyen de sauver leur peau est de tout remettre en place dans le tumulus et de préférence avant samedi soir. Les PJs regarderont sûrement leur montre et leur agenda pour s'apercevoir qu'on est déjà mardi et que le soir est déjà là. Ils ont encore du temps pour rassembler leurs ressources et échafauder des plans dès ce soir.

Note : Il y a théoriquement quatre objets à rassembler. Peut-être est-ce trop pour vous. Vous avez le libre choix de considérer que certains objets sont déjà en possession des PJs et qu'ils ne leur restent plus qu'un ou deux à récupérer. N'oublions pas que vous n'avez que six heures pour faire le scénario ;)

Premier objet : le bracelet de Rug

Le bracelet, en or finement ciselé, a été vendu à M. Brooks, antiquaire spécialisé dans les bijoux anciens. Celui-ci l'a vendu à miss Brenda Flannagan.

C'est dans le bracelet que la Gardienne trouvait le courage d'accomplir sa tâche. Sans lui, elle serait devenue folle depuis longtemps. Un esprit-gardien est aussi attaché au bracelet. Okhum assure la protection physique du porteur. Lors du pillage, son réveil tardif l'a empêché d'accomplir sa mission. Il est bien décidé à se rattraper avec Brenda.

Lorsque les pjs retourneront voir M. Brooks, celui-ci se montrera fort diligent et indiquera le nom de sa cliente contre une somme tout à fait déraisonnable.

Brenda Flannagan est une jeune femme issue de l'aristocratie anglaise. Elle a subi un mariage arrangé qui n'a duré que quelques années. Son mari est mort de maladie. Elle vit seule dans une grande maison de Londres. Artiste dans l'âme, elle n'a jamais eu la témérité de se lancer et de présenter son travail. Lorsqu'elle a acheté le bracelet, sa vie a changé. Le pouvoir du bijou lui a donné la force nécessaire pour exposer ses œuvres et elle rencontre déjà le succès. Même si elle n'a aucune idée du pouvoir du bracelet ni de l'existence d'Okhum, elle le considère comme un porte-bonheur et ne le cèdera à aucun prix. A moins de se montrer extrêmement convaincant (l'argent n'a aucune prise sur Brenda), il y a de grandes chances que les pjs aient recours au vol ou à la force mais gare à Okhum.

Deuxième objet : la harpe apaisante

Cette harpe en bois gravé apaise les âmes des guerriers morts au combat. Même sur les vivants la harpe adoucit les esprits et les rancœurs.

Les pjs ont vendu la harpe à une association de gentlemen spécialisée dans l'art celtique. L'interlocuteur des pjs est Adam Reinfield, le président du club. La harpe est exposée dans un petit musée privé de la campagne londonienne. L'association refusera de revendre la harpe car elle estime beaucoup l'objet et en ont déjà fait une pièce maîtresse du musée. La harpe n'est jamais silencieuse. Dans le silence le plus total, il est toujours possible d'entendre une légère mélodie. Le gardien du musée, Henry Walker, s'y est fait durant ses veilles de nuit. Une fois de plus, les pjs vont devoir se résoudre à l'illégalité. Manque de chance pour eux, le gardien et l'effraction seront le dernier de leur souci : dans le musée se trouvent de nombreux objets abrités par des esprits qui ne seront pas du tout content quand on viendra voler la harpe qui apaise leur trépas. Une quinzaine de ces esprits habitent des objets : armes, vaisselles, bijoux, etc. La plupart ont juste assez de pouvoir pour remuer et faire un peu de bruit (de quoi alerter le gardien) mais trois objets ont un peu plus de puissance : un chaudron ayant appartenu à un druide puissant (capable de léviter et de déverser des substances plus ou moins désagréables sur la tête des pjs), un masque de métal ayant appartenu à un terrible chef de guerre (le masque ira se poser sur le visage de l'un des pjs ou du gardien pour ne prendre possession et lutter) et une roue de bois qui peut rendre sourd quand elle commence à tourner rapidement...

Troisième objet : la ceinture aux saphirs

Ceinture de cuir dans laquelle on a serti deux gros saphirs ayant la particularité de briller dans le noir. Cet objet incroyable a été vendu à un riche collectionneur, Angus Hery. La ceinture était la seule source de lumière de la gardienne. De plus, les pierres brillantes ont un effet hypnotique et apaisant sur son possesseur. Angus est fasciné par l'objet. Depuis plusieurs jours, il vit reclus dans sa maison et refuse tout contact avec l'extérieur. Il se nourrit à peine et reste enfermé dans sa chambre fasciné par l'objet. Il est bien évident que l'homme ne voudra jamais restituer l'objet encore moins ouvrir sa demeure. Il faudra rentrer dans la maison et neutraliser un homme affaibli mais devenu dangereux par son obstination. Angus attend dans sa chambre sans lumière, un fusil à proximité prêt à abattre quiconque oserait le sortir de sa rêverie.

Quatrième objet : la chaîne

Cette chaîne est faite dans un métal météoritique noir très dur. Il n'a pas été facile de trouver acquéreur mais les pjs étaient malins et ils vendirent la chaîne à des scientifiques de l'université de Cambridge. La chaîne est à l'heure actuelle dans un des labos de l'université. Les scientifiques sont prêts à restituer la chaîne contre une petite donation à l'université. Malheureusement, les délais sont tels qu'il faudra attendre un mois avant la restitution (et quelques morts de plus). La chaîne n'est pas vraiment protégée à moins que les pjs ne se soient montrés menaçants ou suspects. Les quelques gardiens et les quelques portes à crocheter ne seront surement pas des obstacles pour des pjs astucieux. En revanche, n'oublions pas que nous sommes dans L'Appel de Cthulhu est que la chaîne a été forgée dans les temps anciens à partir d'une météorite (un enfant de Rug aux yeux des Horitis). Les matériaux très rares qui la composent ont attirés l'attention des Fungis qui ont envoyés l'un des leurs la récupérer. Emotion forte et perte de santé mentale en perspective avec course poursuite dans les couloirs de l'université en prime.

Retour au tumulus

Le retour des pjs en terre galloise devrait être assez rapide. Le tumulus se trouve sous une colline, nommée « la butte aux mille sons ». Effectivement, jusqu'à peu, la harpe était active dans le tumulus et quiconque prêtait l'oreille pouvait l'entendre ce qui a, bien entendu, était toujours source de superstitions et de légendes. La fin de cette particularité a entraîné des réactions mitigées parmi la population locale. La plupart des gens le prennent pour un signe de mauvaise augure et des histoires de fantômes vengeurs commencent à ressortir des placards. Le tumulus est dans l'état où l'ont laissé les pjs. Une longue galerie dans lesquels ont été creusés des niches dans lesquels on peut trouver les corps sans tête d'environ 200 guerriers. Ils portent encore des armes en bronze en très mauvais état. Au bout de cette galerie, il y avait une porte de pierre qui a été forcée. Derrière, on arrive au cœur du tumulus : une grande grotte où pousse une végétation importante de manière quasi-surnaturelle. C'est dans l'étang central que l'on peut trouver les crânes des guerriers ainsi que le rocher sur lequel reposait la Gardienne, rocher maintenant vide. Et oui, la Gardienne n'est plus là. Ce qui est certain, c'est que les pjs devraient paniquer. Comment rendre le lieu de nouveau sacré sans la Gardienne ?

La Gardienne

Les pjs, en cassant la chaîne, ont libéré la Gardienne. Le corps desséché de celle-ci s'est peu à peu régénérer. Rug tient parole. La gardienne libérée, elle perd son immortalité mais gagne le droit de continuer sa vie, là où elle s'est interrompue. Elle est rapidement sortie du tumulus pour découvrir un Monde plus vieux de 3000 ans. Ne parlant pas la langue, elle a erré à travers la lande pour rejoindre les anciennes terres des Horitis. Le lieu est maintenant occupé par un village. Là-bas, la belle jeune femme a immédiatement attiré l'attention d'un vieux berger qui a recueilli cette pauvre fille perdue. Douée pour la musique et le chant, dotée d'une beauté sans pareille, elle est devenue la protégée du village. Les pjs, pour peu qu'ils fassent l'effort de se renseigner finiront par apprendre l'existence de cette étrangère parlant un étrange dialecte gaélique. Une nouvelle épreuve attend les pjs. En effet, comment convaincre cette jeune femme de retourner dans les ténèbres ? D'autant plus que les villageois ne seront pas particulièrement heureux de se la voir ravir. Au final, la jeune femme est consciente de son devoir et si on lui parle des massacres à venir elle peut être convaincue de retourner volontairement au tumulus.

Quelque soit la manière dont ils s'y prennent, un dernier obstacle se dresse entre eux et la fin de la malédiction. Oghaman, le propre fiancé de la Gardienne, l'un des premiers guerriers saints ne veut pas que sa belle reprenne sa place, à la fois pour elle (il ne veut plus qu'elle soit éternellement esclave) et pour lui-même (il veut retrouver la liberté). Il tentera de stopper les

pjs par l'intermédiaire non pas des esprits mais par l'intermédiaire des corps sans tête. Il réussira à convaincre une demi-douzaine d'esprits de le suivre. Ils attendront que les pjs soient de retour dans la grotte pour attaquer. Détruire les corps ou rattacher la Gardienne mettra un terme à cette horreur. Les pjs se demanderont peut-être comment faire pour remettre la chaîne en place alors qu'ils l'ont extraite du rocher. La chaîne était raccordée au rocher par un énorme clou métallique qui se trouve maintenant au fond de l'étang parmi les crânes. Il faudra donc plonger dans l'eau sombre (je rappelle que les seules sources de lumière en ces lieux sont les lampes des pjs et la ceinture aux saphirs), planter le clou dans la roche, remettre la chaîne au pied de la Gardienne (la chaîne s'adaptera comme par magie à la délicate cheville de la jeune femme).

Conclusion

Si les guerriers sans tête ne les tuent pas et qu'ils ont effectivement ramenés la gardienne entourée de ces quatre attributs, alors les pjs s'en sortiront vivants (ce qui n'est jamais drôle en convention mais sait-on jamais :)). Si ils fuient, alors ils seront victimes les uns après les autres jusqu'au dernier de la malédiction car on n'échappe pas à la fureur de deux cents esprits. Quand les pjs seront morts, les esprits erreront sur la lande massacrant tous ceux qui ne sont pas Horitis (c'est-à-dire tout le monde). La Gardienne finira peut-être par comprendre l'importance de la situation et retournera d'elle-même au tumulus...

Profil des créatures

Okhum



Okhum est un serviteur de Rug. Il est lié au bracelet de Rug et assure la protection de son propriétaire. Okhum peut se rendre invisible et immatériel à souhait et il est assez intelligent pour comprendre qu'il serait mal venu d'apparaître dans le monde des humains. Sous forme invisible et immatériel, il peut lancer des sorts. Il s'est attaché à Brenda et il est de plus en plus tenté de lui révéler son existence. Brenda se réveille parfois la nuit persuadée d'avoir entraperçu une silhouette dans sa chambre. De manière fort étrange, elle se sent rassurée par cette présence.

FOR 17

CON 11

TAI 17

INT 10
POU 10
DEX 14
PV 15

Bonus aux dommages + 1D6

Armes : lance 45% (1d8 points de dommages +bd)

Sortilèges : atrophie d'un membre, cercle de nausée, enchanter une lance, instiller la peur

Compétences : écouter 50%, TOC 50% plus d'autres compétences à votre discrétion

Perte de santé mentale : voir Okhum fait perdre 1/1D6 points.

Les guerriers sans tête

Armés d'épée ébréchée, une tête manquante ne semble pas être un handicap pour eux. Elite des leurs, ce sont de redoutables combattants. Oghaman a interdit à ses suivants de toucher à la Gardienne mais sa disparition pourrait résoudre définitivement leur problème et un ou deux d'entre eux pourraient vouloir la tuer, scellant par la même, le destin des pjs...

FOR 17
CON 17
TAI 13
POU 1
DEX 12
PV 15

Bonus aux dommages + 1D4

Armes : épée 65% (1d6 points de dommages +bd)

Compétences : esquiver 50% plus d'autres compétences à votre discrétion

Perte de santé mentale : voir un guerrier sans tête fait perdre 1/1D8 points.

Oghaman

Puissant, très puissant, il peut être raisonné par sa fiancée mais il faudra que les pjs l'incitent à le faire et soient convaincant, d'autant plus si ils l'ont maltraitée...

FOR 18
CON 18
TAI 15
POU 1
DEX 15
PV 20

Bonus aux dommages + 1D6

Armes : épée 85% (1d8 points de dommages +bd)

Compétences : esquiver 70% plus d'autres compétences à votre discrétion

Sortilège : flétrissement

Perte de santé mentale : voir Oghaman fait perdre 1/1D8 points.

Mes chers compagnons, oserais-je dire amis,

Si vous lisez cette lettre, c'est que je ne serai plus de ce Monde et que, ma foi, je peux maintenant reconnaître que mon esprit cartésien ne pouvait pas toujours avoir raison.

Vous savez bien comment nous avons toujours su exploiter l'incrédulité et la superstition de la populace pour mettre la main sur ces fabuleux trésors endormis à travers le Monde. Vous savez le nombre de fois où nous aurions dû succomber à de terribles malédictions et comment nous en avons ri dans les meilleurs restaurants londoniens profitant allègrement des revenus de ce que nous appellerons, disons-le, des pillages. C'est drôle comme la Mort vous libère du fardeau de l'hypocrisie.

Mais je m'égare et, si je ne me trompe pas, votre temps est compté. J'ai vu les corps de Gerald et Karl et j'ai vu la terreur dans leur regard. On ne meurt pas d'une affection du cœur dans la force de l'âge. Je dois bien me rendre à l'évidence. Nous avons réveillé quelque chose dans ce tumultus et il n'est pas particulièrement chaleureux.

Mon orgueil m'empêche de reconnaître l'existence de puissances surnaturelles, du moins tant que je serai en vie. C'est pourquoi, je vous laisse ce fardeau une fois que j'aurai succombé. Avec un peu de chance, peu d'entre vous auront connu ce triste sort avant moi.

Je sais que vous ne me pardonneriez pas ce dernier tour et je ne me vexerai pas si vous allez cracher sur ma tombe.

Un ouvrage accompagne cette lettre. Je pense que tout est clair et que vous comprendrez rapidement comment sauver vos existences.

Bien amicalement, votre dévoué serviteur,

Sir Andrew Worth, sain de corps et d'esprit lors de la rédaction de cette missive

A une époque lointaine, bien avant l'invasion romaine, les tribus celtes s'affrontaient sans cesse pour leur territoire et leur survie. L'une d'elle, les Horitis, finit par être acculée par ses ennemis. Proche de l'extinction, les Horitis prièrent leur dieu-guerrier, Rug pour qu'il leur apporte la puissance nécessaire pour vaincre les envahisseurs. Celui-ci répondit à la requête et les guerriers de la tribu se retrouvèrent investis de la force et de l'endurance du dieu. Ils vainquirent rapidement les autres tribus et assurèrent la pérennité des Horitis. Mais tout don a un prix. Ces guerriers, investis du fluide divin, ne trouvèrent pas le repos dans la mort. Ils hantèrent alors les terres de leurs descendants remplissant de terreur ceux qu'ils croisaient.

Alors Rug enseigna aux hommes comment apaiser les guerriers. Les Horitis choisirent la plus belle de leurs femmes et l'enfermèrent dans le tumulus des guerriers saints. Là, dans les ténèbres, elle apaise les esprits par sa beauté et sa musique. Elle est devenue la Gardienne, enchaînée à un rocher jusqu'à la fin des temps et malheur à ceux qui priveraient les guerriers de Rug de leur bienfaitrice...

Ceux qui dépouilleraient la Gardienne de ses attributs ou ceux qui oseraient porter la main sur elle ne feraient que précipiter leur perte. Car alors, la Gardienne, ne pouvant plus assumer son rôle, ne pourrait plus retenir les esprits enragés et ceux-ci reprendraient le chemin de la guerre en commençant par anihiler ceux qui ont osé les priver de leur seule source d'apaisement.

