



Le Village

par François Delpeuch

Le background de ce scénario est librement inspiré du film de Shyamalan « Le village ». Ce scénario classique dans sa structure est prévu pour être joué en convention avec deux personnages dits « fuyards » qui arrivent au village et un groupe de deux à quatre personnages « villageois ». Les deux groupes font connaissance lors de l'introduction.

1

SYNOPSIS

Un groupe sectaire a décidé de s'isoler dans une immense propriété. Poursuivi par la mafia le gourou de la secte doit faire un pacte de protection avec un dieu extérieur. Il sympathise alors avec un occultiste érudit qui se joint à sa cause. Vingt ans plus tard de jeunes parents et leur ami poursuivis par des cultistes qui en veulent à leur enfant

pénètrent dans la propriété dans le but de rencontrer cet érudit. Le groupe de PJ est composé de la mère de l'enfant, de l'ami et de jeunes de la secte. Ils se rencontrent en début de scénar et la pression des cultistes sert de prétexte à leur alliance. Ensemble il va leur falloir sauver les villageois, trouver la source de la malédiction de plus en plus manifeste qui pèse sur l'enfant et enfin faire

un choix entre le libérer de cette malédiction ou conserver le village intact.

1. Choc des cultures

1.1 Du côté des villageois

20 juillet 1884 - 10h30. Les PJs venant du village n'ont jamais vécu ailleurs. Ils sont nés ici il y a moins de vingt ans et si leurs parents leur ont parlé de la ville c'était comme d'un univers lointain et monstrueux. Depuis leur plus jeune âge ils vivent dans la peur des vagabonds, ces créatures à la démarche simiesque et aux membres insectoïdes qui gardent jalousement les abords du village. Une route seulement sort du village, elle s'arrête net devant la Grotte, le repère des vagabonds, de sorte que cernés par la forêt cette route, les cinq maisons et l'église du village sont les seuls lieux jamais visités par ces enfants.

L'anniversaire de l'installation, le 20 juillet au village, est célébré depuis vingt ans. Les anciens ont appelé cet événement « l'isolation ». C'est un événement joyeux malgré l'omniprésence des gardiens de la forêt. Les parents des PJs n'ont qu'entre 40 et 50 ans. Ils sont appelés les anciens car ils sont les fondateurs du village et seuls eux connaissent l'extérieur et ont fait de cette fondation une nouvelle naissance, d'où le nouveau calendrier décalé de 120 ans (les PJs ne sont pas au courant de ce décalage).

Pour se protéger des créatures de la forêt les villageois ont installé des limites et signé un pacte avec elles. Les anciens l'ont fait il y a vingt ans. Chacun doit respecter le territoire de l'autre. Cette parole doit être renouvelée tous les dix ans le jour de l'isolation et aujourd'hui que les premiers enfants du village arrivent à l'âge adulte c'est à eux de traiter avec les innommables.

Ils ont dû pour cela faire le trajet jusqu'à la grotte et assister à une cérémonie répugnante, les vagabonds groupés autour d'eux et psalmodiant de leur cri grinçant. Ils ont dû verser de leur sang sur le sol de la grotte et voir ce sang s'enflammer au contact de la boue, se consumer en des flammes surnaturelles (et pour tout ceci faites-leur perdre 1/1D10 points de SAN). Puis les vagabonds sont restés seuls dans leur refuge les laissant s'échapper à l'air libre et reprendre la route vers le village.

Suivre le chemin balisé jusqu'au village n'est pas bien dur et pourtant leurs pieds semblent s'enfoncer dans le gravier comme dans du magma en fusion. Plus rien n'existe autour d'eux et c'est tout juste s'ils s'aperçoivent des bruits de poursuites et des détonations. Soudain devant eux apparaissent deux sombres créatures sortant de la forêt. L'une d'elles tient un paquet dans ses bras...

1.2 Du côté des fuyards

20 juillet 2004 - 10h30. Les 2 PJs en fuite le sont sans vraiment en connaître les causes. Ils portent un nourrisson avec eux et ont perdu leur guide : Gregory Walley, qui les emmenait en Pennsylvanie voir un ermite qu'ils considéraient comme leur dernier espoir. Gregory s'est arrêté à l'entrée de l'immense propriété, le groupe n'en ayant pas trouvé l'entrée. En faisant passer sa femme Francesca de l'autre côté du mur il s'est pris la première balle de leurs poursuivants. Il lui a alors demandé de courir et de trouver le vieil Alexander Isaacs qui pourrait seul sauver leur enfant.

De l'autre côté du mur plusieurs crissements de pneus se font entendre, laissant présager de nombreux hommes impliqués dans l'affaire. Les suppliques de Greg ayant fini par convaincre les PJs à s'enfuir à travers les obscurs feuillages, vite suivis par des coups de feu et des bruits cavalcades.

Leur esprit entièrement occupé par la course d'obstacle qu'est leur fuite, ce n'est qu'après un moment d'imprégnation que l'aspect malsain de l'air respiré, des formes et matières rencontrées les frappe. Les arbres à l'écorce caoutchouteuse laissent dans cette forêt suinter un liquide gluant à l'odeur âcre. Plusieurs fois les PJs voient ou croient voir des formes s'éclipser derrière des branchages. Puis Francesca se trouve nez à nez avec une horreur sortie d'on ne sait où. Une sorte d'insecte plus grand qu'elle, se tenant sur ses pattes de derrière et approchant ses pattes griffues de son enfant – jet de SAN 0/1D10. Si son ami(e) revient sur ces pas pour l'aider – jet de SAN 0/1D10 – la créature se retourne vers lui/elle et l'attaque. Il s'agit d'un vagabond dimensionnel, qui n'attaquera pas Francesca et même cherchera par la suite à protéger l'enfant. Il semble cependant troublé par les coups de feu et s'enfuit rapidement (si Francesca n'a pas protégé son ami, il sera cependant « téléporté » avec la créature, voir plus loin).

En poursuivant les deux PJs trouvent un chemin de gravier. Et sur ce chemin des jeunes gens visiblement bouleversés par leur apparition.

1.3 Premiers échanges

La rencontre des deux groupes de PJ se fera donc certainement sous le signe de l'incompréhension et de la précipitation. Chaque groupe possède des informations entièrement contradictoires avec celles de l'autre groupe et cela risque de s'aggraver avec le temps. Ne serait-ce que l'année même dans laquelle ils vivent ou l'existence d'une personne nommé Alexander Isaacs sur le territoire du village.

Laissez les joueurs gérer les premiers mots et gestes échangés à partir des deux intros séparées ci-dessus. Ne les laissez pas aller très loin avant que deux hommes armés n'émergent eux aussi de la forêt. Vêtus de chemises de bûcheron et de jeans ils pointent vers

les PJs des fusils d'assaut. Ils les emmèneront dans la forêt tant bien que mal en les poussant du canon, un PJ qui s'enfuit se fera tirer dessus mais la seule personne qui les intéresse réellement est l'enfant de Francesca.

À ce moment-là deux vagabonds attaquent sans distinction tous les personnages PJs et PNJs, à l'exception de Francesca. Pas de jet de SAN requis mais une bonne empoignade en perspective. Les deux PNJs devraient soit être tués soit téléportés avec elles par les créatures. Les PJs qui se seraient mal débrouillés peuvent aussi être téléportés. Voir « l'alliance » plus loin. Les joueurs seront alors mis de côté quelques minutes.

Les PJs qui s'en sortent se retrouvent alors sur le chemin. Les coups de feu se multiplient dans la forêt ainsi que les cris inhumains des vagabonds. Tant et si bien qu'il est impossible de savoir qui gagne la bataille.

1.4. Quelques précisions pour le MJ

Le pacte entre les villageois et les créatures va en fait beaucoup plus loin qu'un simple pacte de non agression. Il y a 20 ans Leonard Heffert était à la recherche d'un moyen d'échapper à la mafia de Baltimore. Richissime héritier de diverses entreprises de métallurgie c'était aussi le membre actif d'une congrégation évangéliste qui avait regroupé autour de lui une nouvelle communauté religieuse. Il était une sorte de messie parmi ses jeunes qui écoutaient ses prédictions comme on écoute quelqu'un qui vous a sauvé de la noyade. Tous étaient décidés à vivre à l'écart des tentations du monde moderne. Mais restait un problème à régler : Maria, une des jeunes filles de la communauté dont était épris Léonard était la fille d'un chef maffieux. Et celui-ci ne semblait pas prêt à la laisser partir. Il fallait une protection sûre, un moyen de se couper totalement du monde. Mystique et lecteur Leonard avait quelques connaissances sur le mythe, et sur certaines personnes qui auraient passé un pacte avec ses entités. À force de recherche il finit par trouver la personne qu'il lui fallait : un vieil ermite qui vivait dans une forêt entre Pittsburgh et la côte est et qui aurait été un copiste des rouleaux d'Aghun la blanche. Il réussit à convaincre celui-ci, à moitié fou, qu'en concluant un pacte avec certaines entités il était possible de vivre coupé du monde de manière effective. Le vieillard réussit à entrer en contact par un rituel avec Nodens, un dieu extérieur. Le marché permettait au dieu d'avoir un territoire disponible pour ses serviteurs sur la planète et à la communauté d'être protégé par ceux-ci. Le pacte était scellé et la communauté s'installa sur les terres d'Heffert hantées/protégées par les vagabonds.

Le vieillard appelé Alexander Isaacs s'est installé sur les terres de Heffert, mais voulait continuer sa vie d'ermite. Il s'est construit une cabane à l'écart du village et a vécu en autarcie. Aucun des jeunes du village ne l'a jamais vu, aucun chemin ne conduit jusqu'à sa hutte qui est pourtant à moins d'un kilomètre du village. Le vieux a vécu ici 7 ans mais est mort d'une maladie depuis. Le squelette est encore sur le lit, personne n'a cherché à connaître son sort la forêt étant trop bien protégée par les vagabonds. Sa bibliothèque a subi des dommages important dus aux intempéries mais des fragments peuvent être retrouvés sur le sol de la baraque en ruine.

Gregory Walley est originaire des Appalaches. Sa famille vit dans un hameau perdu de l'état du Kentucky. Exception au sein de sa famille, il est le seul à ne pas être atteint par les tares congénitales dont sont frappés la plupart de ses parents, êtres difformes et abrutis. Depuis sa naissance il est considéré comme le futur chef du clan. Il a été élevé pour perpétuer la tradition qui s'éteindra après lui par l'accomplissement de la prophétie. Un jour les entités qui avaient pris contact avec un de ses ancêtres tiendront leur promesse et reviendront en prenant possession du corps d'un Walley. D'après le père de Gregory la prophétie est proche, sûrement la « clef » sera-t-elle son propre petit fils, né en dehors du hameau : James Walley.

Seulement voilà, ce petit fils est né après le départ de Gregory. Gregory a rompu avec sa famille et pire, il a eu ce fils avec une « nègre », Francesca. Le petit fils doit être retrouvé et soumis aux tests qui feront de lui la clef ou non. Gregory est averti par lettre de la venue de son père et a cherché désespérément de l'aide. Comment sauver son fils de la possession ? Ses recherches le mènent à s'intéresser à Heffert et Isaacs et par un ami d'Heffert il obtient la localisation de la communauté. Après s'être réfugié chez un(e) ami(e) à Climberland, Maryland avec sa femme et son fils, ils se retrouvent tous poursuivis durant leur recherche d'Isaacs. À l'arrivée devant le mur de la communauté Greg est touché par une balle. Il protège la fuite des siens. Mais il n'est pas tué pour autant par le clan Walley. Pendant la suite du scénario il croupit sur place gardé par deux cousins (voir 3.3. Gregory, Walley malgré lui).

2. Trois clans et un couffin

2.1. L'alliance

Le combat entre les vagabonds et les cultistes fait rage. En toute logique les vagabonds dimensionnels auraient dû gagner. Mais certains cultistes avaient prévu le coup. Ils sont armés de poignards dont la matière extraterrestre voire extra dimensionnelle empêche les vagabonds dimensionnels à proximité de se rapprocher. Si on ajoute les mitraillettes, les vagabonds sont en mauvaise posture.

Ils ont donc décidé de ralentir les Walley dans leur progression le temps de mettre les villageois à l'abri dans la grotte. Ces derniers sont encore sous le choc bien sûr, n'ayant jusque-là jamais eu affaire de cette façon aux créatures et n'étant jamais sortis des limites du village. Le contrat de protection des vagabonds sur le village devient en fait plus explicite. Mais seul Leonard est réellement au courant et il tient la communauté pendue à ses lèvres tout comme il y a 20 ans. Tout le monde se terre au fond de la grotte des vagabonds et personne n'ose poser de question... À partir de 15h le premier jour, les Walley essaieront d'entrer dans la grotte en brandissant de concert leurs poignards qui effraient visiblement les vagabonds mais en seront empêchés par un mur de flamme créé par ces derniers à l'entrée de la grotte (0/1D3 points de SAN). Si les PJs reviennent à la grotte après le début du siège ils seront interpellés par un des enfants de la famille Costal, peut-être le frère d'un PJ. Il emmène les PJs dans la grotte par un passage souterrain, par lequel ils pourront ressortir du moment qu'ils sont en compagnie du gamin. Ils seront cependant toujours suivis dans ces cas-là par un vagabond...

Dans le fond de la grotte, qui est constituée d'une sorte de vestibule de 40 m² au plafond très bas et d'une grande salle de 100 m² avec un toit situé à 5 ou 6 m, ils trouveront l'ensemble de la population du village moins 2 morts, des enfants qui ont été surpris par des hommes de Walley. Il y a donc 4 hommes, 5 femmes, une vingtaine de jeunes de 2 à 20 ans et quatre chiens emmenés eux aussi par les vagabonds et qui hurlent à la mort sans discontinuer. Beaucoup de méfiance sera manifestée à propos des PJs étrangers.

Les créatures seront aux petits soins avec eux et toujours plus spécialement avec Francesca. On lui offre un breuvage à l'aspect laiteux et au goût sucré, des baies jaunes et inconnues. Lorsque les PJs qui ont mangé ces baies s'endorment, ils se retrouvent dans les contrées des rêves. Tous dans une petite maison jaune ils sont entourés de milliers de chats, marée féline débordant par les fenêtres de la mesure. Un de ceux-ci vient leur parler : il s'appelle Kin le noir, roi de ce territoire, près de Kadath. Il leur dit que refu-

ser Nodens c'est accepter le gouffre mais que le dieu magnanime leur laissera toujours le choix. Il pousse alors de sa patte sur le sol 6 cailloux de couleur rose et cligne des yeux : « ces cailloux prendront feu dans 3 jours ». Lorsqu'il s'en va disparaissant parmi ses sujets en un tourbillon de fourrure de toutes les couleurs et motifs il lâche une dernière phrase : « Qu'est exactement pour vous la liberté ? » Retour à la Pennsylvanie.

Leonard pourra se laisser convaincre par des PJs persuasifs de dire ce qu'il sait. Il ne dira pas tout cependant mais pourra confirmer la présence d'Alexander sur la propriété à 1 miles au nord du village et le fait qu'il a invoqué lui-même les démons qui les protègent. Les questions devront être posées explicitement par les PJs et un jet de baratin devra être réussi. Le reste du temps il s'occupe de chacun en bon chef de village, efficacement secondé non par sa femme qui reste hébétée dans les bras de sa fille mais par Martha Longroad. Cette dernière, mère d'un des PJs est la seule dans le village à ne pas avoir de mari, il serait mort assassiné avant l'isolation.

Il peut se passer ainsi une journée, les réfugiés étant nourris par les villageois. Si les PJs ne tentent rien en dehors de la grotte lancez-les sur quelques fausses pistes comme des inscriptions détaillant des sacrifices humains, en fait des sacrifices commis par les vagabonds sur des pairs comme ils pourront en être témoins le lendemain, en perdant 0/1D6 points de SAN et en entendant pleurer les femmes et les enfants.

2.2. Le village investit

Les PJs qui se rapprocheraient du village le trouveraient déjà désert à H+30 minutes, H étant 10h30 soit l'heure d'entrée des fuyards dans la propriété et de sortie des jeunes villageois de la grotte. À H+45 minutes les cultistes l'investissent en force. Ils sont encore une dizaine dont deux blessés. Autant dire que les PJs n'ont aucune chance et qu'ils feraient mieux de se cacher. S'ils se font malgré tout attraper, le bébé est perdu pour un moment, sa mère devra continuer l'aventure sans lui dans le but bien sûr de le récupérer. Les PJs seront emmenés pour être exécutés par deux hommes mais devraient pouvoir s'échapper grâce à une attaque des vagabonds.

S'ils sont un peu plus intelligents et ne se font pas remarquer ils pourront observer leurs adversaires. Ces derniers sont des red neck pure souche, habillés comme des cowboys et portant tous au moins une arme mais aussi pour cinq d'entre eux un poignard à la poignée recourbée et argentée dans un étui à la ceinture. Ils fouillent et saccagent les maisons et ne trouvant rien d'intéressant repartent à H + 4 heures sur le chemin en direction de la grotte. Ils laissent les deux blessés et un de leurs hommes sur place, dans la maison des Lawson.

Il sera dur d'entrer dans les maisons sans se faire remarquer par lui, il est cependant aisé de lui tendre un piège et de le maîtriser ainsi que ses deux amis vu leurs piteux états, l'un est griffé au visage et aveugle, le deuxième a de profondes blessures au torse et du mal à respirer.

A partir de là, les PJs villageois vont pouvoir fouiller le passé de leurs parents, du moins ce qu'il en reste dans quelques malles et coffres des greniers. En effet, les cultistes en cherchant des traces d'Alexander ont consulté tous les documents qu'ils ont pu dénicher. Tous gisent la plupart du temps à côté de l'endroit où ils ont été découverts.

Une lettre d'Alexander à Leonard datant de 1984 indique le rituel à utiliser pour lier le village à ce que Leonard appelle un archange, il indique que chacune des maisons du village devra être comprise dans le rituel. Une autre lettre indique la structure de gardiennage qui sera utilisé pour vérifier de l'extérieur que personne ne pénètre dans la propriété, Nodens étant considéré comme la solution du dernier recours : la Park Security Inc. ou PSI est embauchée pour garder le village pendant les cinquante prochaines années, des rondes seront effectuées quotidiennement autour de la propriété et un poste de contrôle installé à 6 km à l'ouest.

Ensuite vienne quelques documents dépendant du background des persos. Faites faire quelques jets de TOC pour les plus planqués de ces documents qui parfois en plusieurs feuillets dispersés se trouvent dans les caves, greniers, coffres forcés mais aussi derrière des lits renversés ou dans la boue à côté d'une fenêtre. Une coupure de journal du 15 mars 1984 montre une photo de Leonard Heffert vingt ans auparavant, n'oubliez pas de jouer sur le fait que les villageois n'ont jusque-là jamais vu de photos. L'article qui va avec parle de la disparition de Leonard 2 mois plus tôt, il est présenté comme l'héritier des industries Heffert, que les fuyards connaissent comme étant une multinationale américaine. Un autre article daté du 20 juin 1984 parle de règlement de comptes maffieux à Baltimore, un homme nommé Giles Longroad aurait été victime de la mafia, un billet épinglé sur le corps : « Heffert on te retrouvera ». Sa femme, enceinte, aurait disparu. Faites ainsi toutes sortes de révélations sur le passé des anciens du village et bien sûr plus spécialement sur les parents des PJs, en utilisant toutes les ressources de leurs backgrounds. Ne donnez cependant pas de réponse directe au pourquoi de l'isolation : il serait dommage de se priver du questionnement des PJs et des manœuvres qu'ils devront faire pour obtenir la vérité de la bouche des anciens.

3. Les faits dans toute leur horreur

Durant cette partie du scénario les cultistes font le siège de la grotte, ils n'en parcourent pas moins la forêt surtout pour revenir à leur véhicule chercher de la nourriture et des munitions. Les PJs devront donc faire attention à ce qui se passe autour d'eux...

3.1. James et le maître du grand gouffre

Francesca remarque deux jours après le début de l'aventure qu'une marque étrange est apparue sur le corps de son fils : une roue de char comme tatouée à l'encre noire. Les vagabonds adoptent une attitude de plus en plus étrange avec elle et son enfant. Un vagabond par exemple se prosterne devant eux plusieurs fois. D'autres chantent leur mélodie grinçante à son passage...

Dans la suite du scénario multipliez les signes de possession de l'enfant, inspirez vous de l'exorciste : ses yeux deviennent blanc et il bave un liquide verdâtre, il torture un insecte ou un animal domestique, retrace du doigt le signe d'une roue de char sur les papiers d'Alexander Isaacs, ... Continuez avec des signes plus ou moins gores suivant le public que vous avez en face de vous. Pour chacune des ces manifestations la mère perdra 0/1D3 points de SAN et les autres PJs 0/1.

3.2. Un cadavre dans la cabane

Tôt ou tard les PJs auront obtenu de Leonard la localisation de la cabane d'Alexander. Les cultistes persuadés que le vieil homme habitait au village ne la chercheront pas mais tenteront simplement de pénétrer dans la grotte qui est le seul endroit de la propriété qui leur semble animé.

La cabane est située dans une clairière à un peu plus d'un kilomètre au nord du village. Elle porte les marques de près de 15 ans d'abandon. Un arbre s'est effondré sur la toiture est a fait éclater le carreau d'une des deux fenêtres. À l'entrée des PJs une nuée de rats s'échappe par cette fenêtre, le plancher et la porte, blessant les PJs qui se trouvent sur leur chemin. Il est possible d'esquiver leur passage, sinon appliquez les règles sur l'attaque de rats avec 5 groupes de 10 rats.

Lorsque la vermine a disparu, un nuage de poussière est balayé à travers la pièce. L'odeur de la mort a eu le temps de disparaître en 13 ans et il ne reste plus d'Alexander que son squelette entièrement nettoyé et quelques lambeaux de vêtement. Sur le sol, maculé de boue, se trouve un exemplaire manuscrit datant du XVIIIe siècle des Chroniques abyssales par

Lord Lawbond. À l'intérieur on pourra trouver divers textes en latin, hébreu et anglais ancien. Le signe de la roue de char se retrouve souvent, ainsi que le nom de Nodens. Une feuille volante est insérée dans le livre, il s'agit d'un plan du village avec le nom des occupants de chaque maison, une note indique : « maquette construite ». Quelqu'un qui lira plus en détail y trouvera toute sorte d'indication sur l'incomplétude de notre monde au sens donné depuis par le mathématicien Gödel, bref des théories tout à fait anachroniques pour l'époque. Les pertes de SAN sont en conséquence : 0/1D3.

Quelques autres ouvrage peuvent être trouvés, tombés de même des étagères : les rouleaux d'Aghun et quelques ouvrages plus ou moins connus des occultistes à piocher dans les listes du livre de règle.

3.3. Gregory, Walley malgré lui

Si les PJs veulent vaincre les cultistes il va leur falloir des armes. Et le plus simple pour ça c'est d'aller à la base des Walley leur piquer leurs propres armes. Mais voilà, les vagabonds suivent les PJs tels des mouches le cul d'une vache... Et ils s'opposeront fermement à ce qu'ils sortent de la propriété.

Il va donc falloir subtiliser un poignard en argent, seule arme valable contre les vagabonds, pour les éloigner du groupe et pouvoir passer le mur. Pour cela le mieux est de trouver un cultiste seul dans la forêt et de lui tendre une embuscade, récupérant par la même une autre arme, normalement un pistolet (1D6) à moins que chanceux ils puissent avoir un fusil d'assaut (2D6+1, 2 tirs par round ou rafales).

Arrivé près du parking des Walley à l'endroit où les fuyards ont pénétré dans la propriété juste derrière le mur les PJs pourront observer Gregory menotté en train de prendre un repas. Il est gardé par deux hommes, à proximité de la route. Le van et les deux voitures des cultistes sont garés en triangle. La voiture de Greg un peu plus loin est restée à sa place, sur le bord de la route. La route en l'occurrence est déserte, rien ne laisse indiquer que qui que ce soit d'autre y soit passé ces derniers jours.

Laissez les PJs organiser un plan d'évasion pour Gregory et laissez ce plan se réaliser sans (trop) d'accrocs. Les cultistes au moment où ils seront attaqués n'auront sur eux qu'un pistolet. Des armes se trouveront dans un des vans : 3 AK-47 (2D6+1, 2 attaques par round ou rafales) et une mitraillette Igram MAC-11 (1D8, 3 attaques par round ou rafales). Une fois libéré, Gregory peut leur expliquer sa version de l'histoire.

4. Derniers instants du village

Sur la fin du scénario la possession de James devient critique : la peau de l'enfant se fripe comme celle d'un vieillard, une voix caverneuse parle par sa bouche, ses membres se disloquent pour prendre des positions surnaturelles, ... Les pertes de SAN seront alors de 0/1D6 pour tout le monde (cumulable sur décision du MJ).

4.1. Travail de cultiste

Calculez les cultistes restant en sachant qu'un est mort tué par les vagabonds, deux autres grièvement blessés sont gardés par un quatrième au village et deux surveillent Gregory. Ils étaient douze au départ donc si les PJs se sont bien débrouillés et en ont éliminé un entre-temps par embuscade il ne devrait en rester que cinq. Ces cinq-là sont toujours devant la grotte, armés et vigilants. Même avec les armes il faudra donc jouer serré. À noter qu'une confrontation Walley père et fils est possible à ce moment-là.

Une autre des idées des PJs pourra être d'aller vérifier ce qu'il est advenu des gardiens de la PSI. Sur la route en direction des locaux ils pourront trouver l'épave d'une jeep de la société. Attaqué à la mitraillette l'occupant est toujours sur le siège du conducteur, mort depuis X jours. Dans les locaux même constat : un mort, papiers sens dessus dessous.

Peu d'informations intéressantes peuvent être découvertes. Les employés de la société s'appelaient Lloyd Geney, 38 ans et Nathy Morvan, 54 ans, ils travaillaient ici depuis respectivement 10 et 2 ans. Ils étaient mariés. Le client réel est Charles Heffert, en fait un frère de Leonard qui est complice de l'isolation.

4.2. Les isolés retrouvés

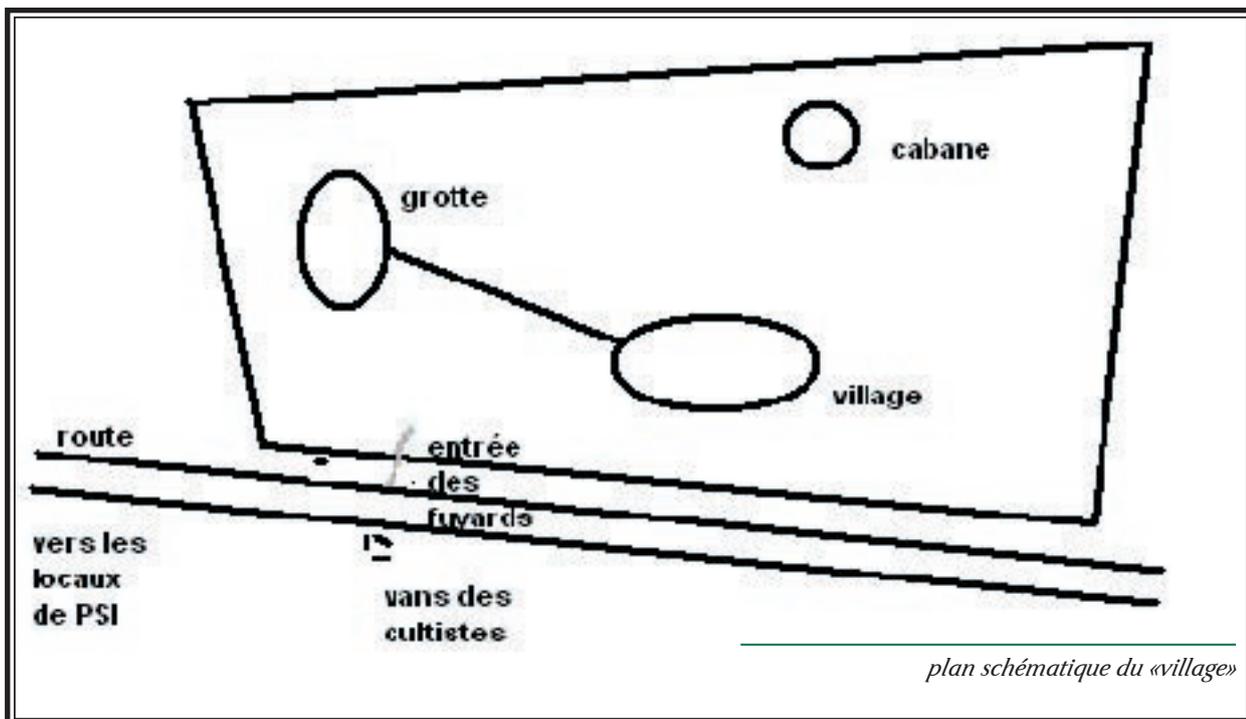
La clef de l'histoire est en fait la rencontre avec Kin le noir. Les 6 cailloux correspondent aux 6 bâtiments du village. Et leur utilisation pour incendier les maisons est un choix que leur laisse Nodens : continuer le rêve de leurs parents avec le dieu pour maître et protecteur ou détruire ce rêve et retrouver cette liberté « abyssale » qu'est celle du dehors. Bien sûr le cadre de fond est celui d'une tragédie : d'un côté cet enfant qui se meurt au fur et à mesure des manifestations abjectes de sa possession et de l'autre ce village qui explose et dont les membres lobotomisés pleurent leur sécurité perdue.

Les obstacles à la réalisation du rituel peuvent venir des cultistes s'ils ne sont pas tous mis hors d'état de nuire mais aussi des villageois et notamment du couple Navis, sans enfant et si attaché au village qu'ils seraient prêts à tuer ou se sacrifier dans les flammes

pour le sauver. Leonard laissera faire, abattu et sera incapable d'aucune réaction quelle qu'elle soit.

Si d'aventure les PJs n'arrivaient pas à disposer les cailloux à temps ou refusaient de le faire, l'apparition de Nodens se ferait en même temps que leur ignition. James transformé en d'atroces douleurs en un vieillard, devenu incarnation de Nodens sur terre, lancerait son appel au contrôle du village d'une voix d'outre-tombe. Puis des maigres bêtes de la nuit apparaîtraient, obscurcissant le ciel de leur nombre. Enfin les vagabonds obligerait les hommes à s'agenouiller devant leur nouveau maître avant de leur donner les armes des cultistes. Les villageois sont maintenant des soldats de Nodens et l'événement touchera bien plus que le village... (perte de point de SAN autour de 1D10 ou 1D20...)

Sinon les maisons brûlent et la consternation se lit sur le visage de beaucoup de villageois. Tous savent à quel point la vie sera différente ensuite, mais sera-t-elle pire ?



PNJs

Leonard Heffert

FOR 11 CON 12 TAI 13 INT 15 POU 11
DEX 8 APP 16 EDU 17 SAN 55 PV 12

Bonus aux dommages : 0

Armes : Coups de poing 30 %

Gregory Walley père

FOR 14 CON 12 TAI 16 INT 14 POU 17
DEX 11 APP 7 EDU 9 SAN 85 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coups de poing 50 %, AK47 (2D6+1, 2 tirs par round ou rafales)

Gregory Walley fils

FOR 13 CON 13 TAI 16 INT 15 POU 15
DEX 11 APP 16 EDU 16 SAN 75 PV 14

Bonus aux dommages : 0

Armes : Coups de poing 40 %

Compétences : Mythe de Cthulhu 10 %, Sauter 50 %, Se cacher 30 %

Les hommes de main

FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 9 POU 11
DEX 12 APP 11 EDU 8 SAN 55 PV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coups de poing 50 %, arme à feu 45 % : pistolet (1D6) ou AK47 (2D6+1, 2 tirs par round ou rafales) ou mitraillette (1D8, 3 tirs par round ou rafales), poignard dimensionnel 30 % (1D4 points de dommage)

Les villageois

FOR 11 CON 12 TAI 13 INT 11 POU 11
DEX 8 APP 12 EDU 11 SAN 55 PV 12

Bonus aux dommages : 0

Les caractéristiques de Nodens, des vagabonds dimensionnels de des maigres bêtes de la nuit peuvent être trouvées dans le livre de base de l'appel de Cthulhu