

LA NUIT PORTE MALHEUR

LES CHRONIQUES DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE

Voici un synopsis de scénario, développé lors d'une improvisation à partir de l'idée "La nuit porte malheur" présente dans le livre de règles.

IN SITU

Finestal

L'administrateur en chef convoque les agents. Finestal Confrontation-de-deux-cultures de la Petite Bibliothèque d'Odenn a demandé qu'un groupe de gobelins vienne enquêter sur les mystérieux événements se déroulant à Sanghravel.

Un des Veilleurs ouvre la porte menant à Odenn avec la phrase de passage associée ("*Sesa, lui, si lucide, le su sans le lire*").

Une fois dans l'échoppe du gros goblin (la tête au-dessus d'un chaudron rempli à ras-bord de ragoût), Finestal pourra leur expliquer ce qu'il sait : les habitants de ce village sont hantés par des rêves étranges, des cauchemars qui les épuisent et qui les forcent petit à petit à quitter la ville...

SANGHRAVEL

La ville

Sanghravel est située à 3 heures de charrettes au nord d'Odenn (la "capitale" d'Odenn) et compte une trentaine de familles (150 personnes). Les environs de la ville sont typiques de la région : d'étranges promontoires rocheux quasi-cubiques émergent du sol sablonneux et terreux et pouvant être hauts de plusieurs dizaines de mètres ainsi que quelques forêts aux arbres espacés, hauts et secs (imaginez des sapins dont il ne resterait que l'ossature). Odenn est construit sur un de ces étranges plateaux tandis que Sanghravel a été bâtie dans l'une de ces plaines relatives.

Chip

C'est un vieil ivrogne, titubant, traînant une pelle derrière lui qui harcèlera sans cesse les personnages dans le but d'acheter leur monture pour s'enfuir hors de la ville. Il est devenu complètement fou et ses interventions ne devraient pas manquer de rythmer régulièrement ce scénario.

Le Rat et son équipe

Le Rat est un Sneek, un rat humanoïde de près d'1m50 de haut (pluriel : Sneek-sneek. La répétition signale le fait qu'il y a plus d'un rat). Il est accompagné par une clique de 5 autres Sneek-sneek dont ses deux fidèles bras droits : Rest et Narmenia. Le Rat est borgne, l'un de ses yeux est crevé et il est connu des habitants de Sanghravel pour être un mauvais garçon toujours à l'affût d'un mauvais coup. Il pourra chercher des noises aux PJs, qu'il croit être des "elfes".

Liselle

C'est une femme aux traits tirés, émaciée qui lave du linge à la laverie. Les personnages pourront essayer de lui parler mais elle ne répondra pas, perdue dans ses pensées à la frontière entre rêve et réalité. Sa langue est couverte de bubons noirâtres qui l'empêchent de parler et parfois de respirer. C'est une Enténébré et le reste de la population est plus au moins au même stade qu'elle.

Des elfes

Pour la plupart des habitants, les personnages sont des elfes. Ils ne savent pas ce qu'est un goblin et se fient aux oreilles pointues des personnages. Ils les considèrent tout au plus comme les nains de leurs espèces toutefois la couleur de leur peau leur laisse penser que les personnages sont malades...

L'auberge - bar

L'auberge est tenue par un nain au crâne et à la bouille rasée, Vech. Il porte une chemise sur laquelle sont cousues des fleurs séchées (dernière mode à Odenn). Dans le bar se trouve : 6 humains, 2 Feolyns et dans un coin, un Noskel (cf. Les peuples des Mondes Connus).

"Et là, le mec, je le regarde droit dans les yeux et je lui dit : J'en sais rien, j'suis pas d'Zaraphim !"

Depuis 2 lunes, nombreux sont les habitants qui rêvent de pièces métalliques, de sang noir et de mourir étouffé. Les gens sont tous fatigués épuisés et nombreux sont ceux qui ont quitté la ville. Vech pourra expliquer que les habitués se retrouvent ici comme dans un fortin pour veiller et ne pas dormir. Et il semblerait que ça

marche, ils sont tous nettement moins en prise aux cauchemars.

De même après quelques fausses pistes, il pourra leur parler du “sorcier”, un dingue, qui vit dans la forêt, Vectar Leto ; personne ne sait vraiment où il habite si ce n'est qu'il faut suivre le premier soleil de Silvegrande.

Le puits

Le puits où les habitants se ressourcent est contaminé par une eau polluée par un Innommable provenant de la forêt. Un louveteau mort Enténébré se trouve d'ailleurs au fond du puits, il a été contaminé puis emmené par le cours d'eau.

PREMIERE NUIT

Le cauchemar

Les personnages comme tous les habitants qui boivent de l'eau du puits de la ville font ce terrible cauchemar. Ils pensent être enterrés vivants, ils toussent de la terre et en respirent. Ils entendent un cliquetis métallique en fond et des pièces mécaniques, chimériques mais perceptibles tournent dans des sens contradictoires. Du sang noir dégouline de partout, des mains noires émergent des tentacules, desquels émergent des doigts noirs aux ongles acérés d'où émergent de nouvelles mains, de nouveaux doigts, dans un cauchemar sans fin. Les Pjs se réveillent avec la sensation d'étouffer.

Les loups

En pleine nuit, une meute de loups hurle dans la forêt. Les fenêtres des chambres des personnages donnent directement sur la forêt et les gobelins peuvent voir d'étranges yeux rouges dans le noir. Vech et 2 Feolyns descendent avec des torches affronter les loups qui se trouvent dangereusement près de l'habitation.

Ils ont la Gangrelle. Une sorte de tare, de maladie dont l'origine est inconnue qui leur permet de singer les humains (ou les “humanoïdes”). En effet ces loups peuvent se transformer et se tenir quasiment sur leurs pattes comme des humains. Nombreux dans la région proche de Demlin, ces loups en plus de la Gangrelle sont Enténébrés, leur langue a doublé de volume et manque par moment de les étrangler. Telle l'appendice du caméléon, elle peut se projeter à une dizaine de mètres. Elle agit comme un membre à part entière, comme un bras pouvant permettre au loup de s'accrocher à une branche et de se tracter.

Ils ont bu à la source contaminée en amont et sont possédés. Ils n'arrêteront pas le combat tant qu'ils ne seront pas tous morts.

Vech, s'il a survécu à la bataille, pourra expliquer aux personnages que de tels incidents arrivent régulièrement depuis que les cauchemars ont débutés.

PREMIER SOLEIL

Dans l'ancre de l'inventeur fou

La forêt rachitique reste toutefois très étendue. Durant leurs pérégrinations, les gobelins remarqueront un court d'eau serpentant à travers la forêt. L'eau est étrangement sale. 2 bonnes heures sont nécessaires pour parvenir jusqu'à l'habitat de Vectar Leto, une cabane perchée à une dizaine de mètres au-dessus du sol dans les arbres.

Une seule fenêtre donne sur l'intérieur du cabanon et elle est obstruée par une épaisse tenture. Personne ne répond quand on frappe à la porte et il faut vraiment prêter attention pour entendre un son métallique au fond de la cabane. Faites monter la tension. Les Salamen s'excitent dans la poche des personnages. L'intérieur est partagé en deux pièces, la première contient une paille, une table, une chaise et des provisions ; la seconde, séparée de la première par un rideau, est l'ancre de l'inventeur : un véritable repère de savant fou dans lequel se trouve un homme de dos. Son crâne est enserré par des lanières de cuir et il tape sur du métal avec un burin.

Lorsqu'il se retourne, l'homme d'une cinquantaine d'années dévoile son visage, dissimulé par un impressionnant masque de fer le protégeant d'éventuelles étincelles.

Vectar Leto

Vectar est un homme introverti, dans la lune mais sympathique. Il travaille sur un mécanisme, un système permettant - dit-il - de comptabiliser le temps. Face à lui se trouve une étagère avec quelques livres rares, des notes concernant ses recherches et quelques “objets métalliques” sensés - à plus ou moins long terme - compter le temps. Une sorte de pendule et des pièces d'horlogerie trônent au fond de son ancre.

Il pourra expliquer aux gobelins (qu'il prend lui aussi pour des elfes) qu'auparavant, il y a plus d'une vingtaine d'années, un savant fou du nom de Lektomer Lisi (cf. Les Lektomeriens) vivait dans la région et faisait des recherches “étranges”. Il avait été mis aux bancs de la communauté et contraint à l'exil. Il semblerait qu'il se soit réfugié quelque part dans cette forêt. Il est persuadé que les rêves qu'il fait sont liés à ses recherches. Il ne se doute pas que toute la ville est atteinte.

Vectar possède d'ailleurs un des 5 derniers Lektomeriens, un livre rare donc, qu'il acceptera sans problème de remettre aux gobelins s'ils le souhaitent (il ne peut s'en servir, s'il le lit, il lui explosera au visage comme ce fut le cas pour Lektomer).

LA GROTT'E

Remonter le ruisseau

Il n'est pas difficile de remonter le ruisseau. Il passe près de la "demeure" de Leto et il amène les personnages à quinze minutes de là, dans une sombre grotte.

Tic-tac

Du plus profond de la grotte émerge un tic-tac étrange qui rappelle aux gobelins leurs cauchemars. La rivière coule, noire comme du pétrole, le long d'une rigole. La suivre amène à une salle dont les contours sont faits d'ombres mouvantes. Auparavant il s'agissait d'un atelier, d'un laboratoire maintenant c'est l'ancre d'un Innommable dont le nom s'est perdu dans les quelques livres effacés qui traînent encore ici ou là. Des alambiques sont disposés un peu partout sur des étagères branlantes et la rivière jaillit d'une ouverture dans la roche.

L'urne mécanique

Au centre de la salle, au milieu sur une table, se trouve un coffre d'où s'écoule un épais jus noirâtre, dégoulinant de la table et venant se mêler à la source d'eau pure. Le couvercle de l'urne recouvert d'un complexe mécanisme d'horlogerie n'est plus étanche et le liquide, l'Innommable, s'en échappe.

Ce pétrole tentaculaire réagit à la lumière qu'il contourne. Toutefois il ne brûle pas à son contact, il s'éloigne. Il est impossible de refermer la boîte en appuyant simplement sur le couvercle. Le mécanisme est complexe et ne manquera pas de rappeler certains objets vus chez Vectar Leto...

Leto

En effet, chez l'inventeur se trouve un pendule, une pièce d'horlogerie qui doit être replacée sur le coffre pour clore l'urne. Cet ermite a trouvé, il y a quelques années, l'ancre abandonné de Lektomer Lisi et a pris les grimoires d'intérêt (des livres de notes) plus quelques objets dont l'étrange pendule.

Actuellement il essaye de comprendre les notes de Lisi et tente de créer un "compteur de temps" (une horloge donc). Il est bientôt arrivé à son but mais il ne s'est pas aperçu que le socle du pendule s'est mis à suinter un liquide noir depuis peu...

LE DERNIER COMBAT'

Avec les loups

Si vos joueurs ont besoin d'un peu de rythme, d'une belle bataille pour ce final, vous pouvez décider de faire intervenir une nouvelle meute de loups, un peu plus conséquente, qui les attend au sol, aux pieds de la cabane de l'inventeur. Celui-ci a d'ailleurs élaboré des armes quelques peu instables. Il a créé 5 poires contenant des explosifs qui peuvent permettre, en cas de besoin, de couvrir la course des personnages.

Résolution

Pour arrêter l'Innommable, il suffit de replacer le pendule sur le socle qui devait le tenir. Celui-ci bloque l'ouverture et le liquide reste conditionné à l'intérieur.

Le transport de l'objet est difficile et Vectar Leto, en échange de ses connaissances (et si les gobelins l'acceptent) voudra garder le pendule et son socle dans sa cabane. Il sait dorénavant le mal que renferme la base de l'objet et on ne le prendra pas à essayer de l'ouvrir. En tout cas, pour cette "négociation", les agents de la Grande Bibliothèque ont le dernier mot.