

DIS MOI QUI TU HANT'ES

LES CHRONIQUES DE LA GRANDE BIBLIOTHEQUE

SCENARIO JOUE LORS DE LA CIDRA 4

[www.cjdra.org]

Ce scénario est construit autour d'un "Whodunit ?", une enquête façon Cluedo où les gobelins devront découvrir le coupable des crimes perpétrés. En outre, ce scénario permet de présenter en douceur le monde de Nolanja (p.39 du livre) ainsi que le futur "Haut-complot" lié à Rasen... Il incorpore un maraudeur ayant l'apparence d'un panda pirate dans le but de faire un clin d'œil au logo de la Convention des Jeux De Rôles Amateurs n°4 (dont le thème était "l'horreur").

PROLOGUE

Rêve

Les personnages se trouvent en hauteur sur une falaise surplombant un champ de bataille. Leurs sens sont assaillis de toute part. Ils doivent se cacher les yeux pour ne pas être éblouis par... par... un soleil noir aux rayons stylisés ondulants. Au sol, des centaines de corps s'entassent et des sortes de gigantesques mammouths s'avancent furieux pendant que des soldats sont en train de s'affronter. Au loin en tendant l'oreille, les prières des créatures de ce monde se font entendre, pleurants et implorants pendant que des Orks sont empalés le long d'un chemin de terre, pleurants et implorants pendant que des Elfes voient leurs oreilles tranchées, pleurants et implorants pendant qu'un gobelin hurle à l'assemblée de l'aide, pleurants et implorants pendant qu'un Elfe au visage à moitié brûlé ordonne que la petite créature soit jeté dans un puit de flammes, pleurants et implorants pendant que...

Réveil

On tape à la porte d'un des PJ. Celui-ci est tiré de son cauchemar par son ami, Rasen. Greuh lui a demandé de le réveiller lui et ses comparses pour partir au plûtôt pour Nolanja (l'un des trois mondes les plus connus). Que les agents se préparent, ils partent dès qu'ils sont près. Rasen souhaite demander un service au personnage, son bon ami. Il tourne autour du pot, peu sur de lui, puis explique qu'il aimerait que le personnage lui ramène une plante poussant à Nolanja : une Sanglotine. Rasen soupire : elle est interdite dans l'enceinte de la Grande Bibliothèque car sous certaines formes elle est un puissant poison. Rasen explique qu'il désire simplement faire la culture de cette magnifique plante aux

fleurs rouges dans sa chambre vu qu'il ne peut pas sortir (il fait parti du personnel mais dira justement à son ami, avoir été finalement accepté pour repasser l'examen d'agent en fin d'année prochaine).

La Sanglotine

Comme le dit si bien Rasen, la Sanglotine est une plante vénéneuse qui n'est dangereuse que si elle est employée à des fins criminelles. Si elle est infusée, la plante peut se développer dans le corps de la personne et la tuer. Aussi appelée Fleur des champs de batailles, on dit de la Sanglotine qu'elle est le fruit du sang et des larmes des innocents. C'est une plante verte aux magnifiques fleurs rouge sang. La Sanglotine peut s'acheter un peu n'importe où à Nolanja mais étant donné qu'elle pousse comme une mauvaise herbe, il vaut parfois mieux s'aventurer sur les champs de bataille pour récupérer "gratuitement" la dite fleur.

Greuh

L'administrateur en chef convoque donc les agents pour leur mandater une mission qui débute immédiatement. Le conte Lenarde vit dans le monde connu de Nolanja. Lui et sa petite communauté travaillent sur les champs de batailles et les villages détruits et récupèrent les objets dont ne se serviront plus les morts. Lenarde se charge de revendre la camelote sur le marché de Nex et lorsqu'il s'agit de livres, il vient à la Petite Bibliothèque de la cité pour faire "expertiser" ses livres par le biais de marque-pages. Ca a toujours marché ainsi. Enfin jusqu'à aujourd'hui car lors de sa visite mensuelle, Lenarde n'a ramené que très peu de livres. Serp le-Perce-Oreille le gobelin dirigeant la Petite Bibliothèque s'est enquéri de savoir pour quelle raison le "rendement" était si mauvais. Le conte lui a alors expliqué que les membres de sa communauté avaient tendance à disparaître ses derniers temps sans qu'il soit possible de savoir comment et pourquoi... sa communauté qui comptait une quinzaine de personnes à diminuée de moitié en deux semaines.

Serp vient d'appeler des agents à la rescousse et les gobelins sont donc invités chez Lenarde comme hôtes le temps qu'ils résolvent cette mystérieuse énigme. Serp attend d'ailleurs avec le conte dans son magasin par delà l'une des portes de la salle aux 100 Sésames-Rêves. La

phrase de passage associée à Nex est “Donnez moi l'enfant aveugle”.

Serp le-Perce-Oreille et Lenarde

Serp est un imposant goblin aux oreilles garnis d'anneaux métalliques portant une toge beige classique de la Grande bibliothèque mais ceinturé par des lanières de cuir lui donnant un aspect plus militaire. Lenarde se trouve dans la boutique avec lui (voir la description de celui-ci dans “la galerie des personnages”).

L'argent ici n'a aucune utilité, tout marche au troc et broc. Serp donne donc des provisions aux gobelins pour qu'ils puissent se nourrir en route.

Nex, Nolanja

Nex est la deuxième plus grande ville du pays. Le sol est pavé même dans la banlieue de la ville où se trouvent les personnages, périphérie appelée Ceinture de Nex. Ici les rues ressemblent à un bric-à-brac d'habitations diverses, une sorte de bidonville luxueux aux toits de tôle ondulée où la couleur du cuivre est reine. Beaucoup de ferraille traîne. Pour rentrer à proprement parler dans l'enceinte de la ville, par delà la ceinture, il faut obtenir une autorisation qui stipule que la personne habite dans la ceinture depuis plus de six mois. La plupart des habitants de Nex travaillent essentiellement à la création d'armes de guerre. L'atmosphère des lieux est paradoxale : des flammes s'élèvent de la ligne d'horizon, signes que des gens meurent là-bas et des villes tombent, on se croirait un soir d'été avec le soleil couchant mais les Nolanjais sont heureux : il y a la guerre, il ne se couchera pas.

Lenarde récupère sa carriole en bordure de ville et explique aux gobelins que les siens, les membres de sa communauté sont actuellement sur un champ de bataille à travailler. Lenarde et les PJ doivent donc se rendre sur le site et ils repartiront ensuite avec tous les autres en direction du manoir.

LE VOYAGE

Routes et décorum

Se rendre sur le champ de bataille et ensuite au manoir n'est pas des plus simples, il faut longuement voyager sur des routes chaotiques dont le décor crépusculaire laisse seulement entrevoir des ruines de bâtisses et de châteaux. Le conte demande aux agents de faire attention aux vicieuses Vorpales (des sortes de vipères au venin démoniaque), aux nombreux Rhinorbacks (des espèces de gros sangliers démons) mais aussi et surtout aux Charognards, des assassins de grands chemins, impitoyables.

Si les gobelins demandent au conte ce dont il pense de toute cette affaire, il dira penser à l'œuvre d'un Cornu (le terme utilisé pour désigner les “démons”) : “les sorciers pensent qu'il existe des plans parallèles au notre où vivent des créatures plus ou moins démoniaques, plus

ou moins monstrueuses. Tous s'accordent sur un point : pour nuire le démon doit être invoqué, il faut connaître son nom et la formule magique permettant d'ouvrir le portail. Quelqu'un dans le coin, autour de ce manoir a forcément invoqué cette chose !”. C'est d'ailleurs ce qui chagrine profondément Lenarde, la région est dévastée, désertique et la seule personne pouvant avoir invoqué un Cornu se trouve parmi les membres de la communauté, hors d'après le conte, ils sont tous irréprouchables.

Le champ de bataille

Près d'une ferme fortifiée en ruine se trouvent les deux charrettes appartenant à la communauté de Lenarde. Dans ces véhicules, ils entassent tous ce qu'ils ont récupéré en les ayant triés auparavant. Les PJ pourront alors faire plus ample connaissance avec chacun d'entre eux (voir “la galerie des personnages”). Shaline récupère le plus de chaussures et chaussettes possibles, Rashelle entassent les tissus non souillés par le sang ou la saleté, Malte et Hélice cherchent attentionnément de la ferraille et du matériel, Encre traque les livres et les feuilles vierges et Floria donne des coups de pieds dans tout, sans vraiment chercher à se salir les mains. L'aide des personnages sera particulièrement appréciée, la ferme semble avoir été attaquée et la plupart des corps des habitants (une vingtaine) ont été réunis au centre de la cour. Malheureusement ce que les PJ ne savent c'est qu'un groupe de Charognards s'est dissimulé parmi ces corps pour attendre les premiers vautours... Ils sont six et leur chef est une sorte d'ours à la fourrure blanche et noire, aux yeux injecté de sang et dont de la bave coule à la commissure de ses lèvres. Ils se batront et si la moitié d'entre eux ou le chef sont défaits, ils s'enfuiront.

La prière du coucher

Juste avant de s'endormir, les Nolanjais prient le soleil pour qu'il ne bouge pas d'ici leur réveil. Ils font un signe de la main sur leur cœur en forme de cercle.

LA GALERIE DE PERSONNAGES

La totalité des membres de la communauté ont investi le manoir abandonné il y a une quinzaine d'années. Ils avaient quittés leur village car la destruction de celui-ci n'était plus qu'une question de jours. Au cours du voyage, ils ont recueilli Shaline et Rashelle et ont finalement découvert le manoir. Ils étaient une trentaine à l'époque mais les temps sont durs et depuis certains sont morts de cause naturelle.

Le conte Lenarde

Lenarde est un Coubrane, une sorte de gnome à la tête de bouc à la peau marron aux longues oreilles molles, aux arcades sourcilières formant de petites cornes droites et dont deux longues tiges souples pendent de son menton carré. Habillé dans un costume en tweed, la tête couverte par un chapeau haut de forme miteux, la

pipe au bec, Lenarde ressemble à un clochard des beaux quartiers. Son titre de conte ne correspond d'ailleurs à rien. Il dirige la petite communauté et pense sincèrement qu'un Cornu rode dans les environs. Il est inquiet et déprimé car il soupçonne que l'un d'entre eux ait invoqué l'effroyable créature... mais qui et pourquoi ?

Malte

Malte est une gigantesque créature de plus de 2m20 de haut, au poil noir, à la tête de taureau et au museau surmonté de petites lunettes. Ce minotaure à la carrure impressionnante est généralement affublé d'un costume noir et d'une chemise blanche. Il est le majordome du conte et le trésorier de la "micro entreprise" qu'est la communauté. Il est aussi le cuisinier des lieux. Sous des allures strictes et sérieuses, Malte est un être droit et loyal. Il ne sourit que rarement mais il aide sans compter.

Shaline et Rashelle

Shaline et Rashelle sont deux jumelles d'une vingtaine d'années, deux grandes et belles femmes humanoïdes au corps bleu tacheté de vert et à la voix hypnotisante. Ce sont des Danubias de la famille Indigo, une espèce aujourd'hui disparue dans les différentes guerres et massacres qui eurent lieu à Nolanja. Il y a une quinzaine d'années, les jumelles ont été sauvées du massacre de leur famille proche par Lenarde quand lui et sa communauté (dont il était le "maire") sont venus emménager dans le manoir. Elles sont très reconnaissantes envers le conte qu'elle considère comme leur second père. Bien qu'on pourrait les penser manipulatrices et hautaines, les deux sœurs sont la douceur et la gentillesse incarnée.

Quand elles le décident, elles peuvent moduler leur voix et hypnotiser ceux qui les entendent. Pour résister il faut réussir un jet d'ESP (sans le multiplier par deux !) ou dépenser un point de Volonté. Bien sûr, elles n'abusent pas de ce don car elles savent que c'est lui a causé les différents massacres de leur famille.

Hélice

Hélice est un grand gaillard filiforme d'1m80. Mince et toujours affublé d'une veste rapiécée, c'est une véritable pile électrique. Les cheveux blonds longs et des lunettes achèvent de lui donner son look de génial inventeur et c'est ce qu'il est. En effet, dès qu'il est sur un champ de bataille, il cherche tous les matériaux, pièces de récup' qui seront susceptibles de lui permettre de réparer ou de construire des objets. Il a déjà fabriqué et récupéré quelques épées et casques permettant de se protéger. Depuis quelques jours, Hélice semble dissimuler un secret, quelque chose dont il ne veut pas parler avec les autres. Il met d'ailleurs beaucoup d'ardeur sur le champ de bataille pour trouver des objets d'intérêt...

Floria

Floria est une jeune humaine de quinze ans qui déteste la guerre et ceux qui en vivent. Ce monde la

dégoûte et elle est révoltée par le manque d'égards de ces compagnons. Floria a les cheveux long et roux et les yeux verts. Généralement elle porte une sorte d'épaisse robe beige à manches longues sous laquelle continue un pantalon et des bottes de cuir foncées. Sa passion c'est les fleurs et son habitation est une véritable serre où elle tente de cultiver du mieux qu'elle le peut et avec le peu de lumière de Nolanja, un maximum de fleurs.

Encre

Encre est une personnalité taciturne, un écrivain humain qui passe nombreuses de ses journées à écrire dans son cabanon. Toujours habillé de noir et portant des gants sans cesse, le visage pâle, Encre ne prête pas directement à sourire. Ce n'est toutefois pas quelqu'un de mauvais ni de profondément dépressif et si on lui en donne l'occasion, il pourra même se montrer amical et souriant (si si je vous jure !). Encre cache un véritable secret avec l'aide de ses gants. En effet, il y a près d'une année, il a été mordu par une Vorpale sur un champ de bataille mais il est parvenu à stopper la malédiction de l'animal démon dans son avant bras. L'une de ses mains semble donc brûlée, à une couleur verdâtre et ses ongles sont noirs et pointus. Quand il s'énerve, le souhaite ou ne parvient pas à se contrôler, son avant bras contaminé double de volume (et arrache son gant). Il n'a pas dévoilé la chose à ses compagnons d'infortune car il a peur que ceux-ci le rejette comme étant porteur d'une maladie démoniaque contagieuse (ce qui n'est pas tout à fait vrai... si son sang et au contact d'une personne blessée, celle-ci développera la "maladie", sinon personne n'a rien à craindre).

Mais alors qui est le grand méchant ?

Il n'y a pas de véritable grand méchant. Enfin si mais pas dans ce groupe. Enfin si, il fait parti du groupe sans véritablement en faire parti.

Chaque personnage de la communauté peut et doit paraître suspect. Le fait est que l'ombre de Lenarde a été contaminée par un Innommable et qu'elle s'est maintenant totalement désolidarisée du corps de son maître (il ne pourra jamais la retrouver). En dépoussiérant le château, il a découvert la cachette de la créature et depuis ne se souvient pas de ce moment là (les actes ont débutés il y a deux semaines). L'ombre de Lenarde se décroche maintenant, de temps en temps, pour aller aspirer dans le noir ses victimes, comme une nappe de pétrole capable de se mouvoir seule et de se dissimuler dans les ombres. Parfois des tentacules en émergent pour agripper sa victime mais l'Innommable reste assez "petit". Par moment, Lenarde n'a donc plus d'ombre et un jet de PER+ESP réussit devrait permettre de le remarquer assez clairement. Il faut donc sans cesse ménager le doute et les événements pour que les PJ découvrent ce fait à la toute fin de l'aventure.

LE MANOIR

La colline a des arbres morts

Le manoir se trouve sur une petite colline parsemée d'arbres noirs et morts. Ce bois épars mais menaçant constitue une certaine sécurité pour la demeure et ses habitants. Près du manoir se trouve une demi-douzaine de cabanes dont la moitié n'est plus habitée à cause des différentes disparitions. L'autre moitié appartient respectivement à Hélice, Floria et Encre.

Le manoir est grand et comprend 2 étages en plus du rez-de-chaussée, une aile de la bâtisse est entièrement laissée à l'abandon car son entretien demande trop de temps. Lenarde, Malte, Shaline et Rashelle dorment habituellement dans le manoir mais, pour plus de sécurité, ils ont été rejoints par les trois autres. Le manoir compte de toute manière des dizaines de chambres inoccupées. Dans le hall d'entrée, une pendule n'arrête pas tictaquer, comptant les mesures d'un temps qui n'a pas d'emprise sur le couché du soleil.

C'est lors du dîner que les gobelins pourront véritablement et très tranquillement discuter avec tout les convives...

Shaline, Rashelle et les autres

Shaline sera la première à disparaître dans les ombres du manoir. Seule dans sa chambre, elle n'aura le temps que de pousser un hurlement. Les premières personnes à intervenir dans sa chambre pourront sentir une forte odeur de soufre et voir les rideaux de sa fenêtres bouger encore un peu... L'Innommable a surgi d'une ombre et l'a aspirée : elle est morte. S'ils ne font rien le schéma se répétera régulièrement. Le suivant sera Malte et ainsi de suite (Pour tromper vos joueurs n'hésitez pas à faire surgir l'événement alors qu'ils se trouvent en compagnie de Lenarde, jamais ils ne pourront alors le soupçonner...).

Après cette événement Rashelle aura des évanouissements et des visions, elle ressent ce que ressent sa sœur. Elle dira voir du noir qui bouge et qui étouffe, des symboles rouges étranges et un effrayant œil blanc qui l'aspire pour la dévorer...

Les six cabanons

Les trois cabanons vides sont... vides et ne renferment aucun indice d'intérêt. À l'inverse les trois cabanons habités (ceux d'Hélice, Encre et Floria) sont intéressants et chacun d'entre eux renferme de quoi faire douter de l'identité de l'invocateur de Cornu... Dans l'ancre d'Hélice les personnages pourront découvrir le secret du scientifique : il est en train de finir de mettre au point, un sorte de "vélocoptère" dans un style "De Vinci". Il le finira probablement dans la journée et la machine fonctionnant, il pourra voler au gré de ses coups de pédales au dessus du manoir. Chez Floria, les gobelins pourront découvrir une impressionnante serre

où se trouve des Sanglotines (qu'elle acceptera de donner aux personnages s'ils le demandent). Chez Encre, rien de particulier si ce n'est dans sa poubelle, où se trouvent plusieurs gants déchirés, toujours de la main droite...

Les Nok'tanes

"Les Nok'tanes" est le nom d'un livre occulte que les gobelins pourront découvrir où vous le souhaitez. Le conte avait découvert ce livre le jour de sa "contamination" et l'ombre l'a transporté jusqu'à un suspect potentiel. Pour résumer, si les PJ pensent savoir qui est l'invocateur de Cornu n'hésitez pas à aller dans ce sens et à mettre ce livre dans la chambre de la personne ou à l'inverse à le mettre chez quelqu'un qu'ils avaient disculpé. Les Salamen des PJ s'excitent quand ils s'en approchent.

Les Nok'tanes ("les Mains Brûlées" en Nolanjais) est un grimoire de cuir noir dont la couverture est gravée de signes cunéiformes incompréhensibles pour les agents (même avec la loupe). C'est un grimoire obscur mal rédigé annonçant la venue d'une armée de Cornus appelés Fléaux, pires que les pires Cornus qui vivraient dans une dimension démoniaque appelée Monde Noir.

L'aile abandonnée

Comme son nom l'indique, cette partie du manoir est laissée à l'abandon. Peu de meubles mais surtout de grandes salles vides poussiéreuses. Toutefois si un PJ explique chercher quelque chose d'anormal, il pourra apercevoir des traces de pas dans la poussière : quelqu'un est venu là il y a quelques jours. En suivant les traces, on parvient dans une grande salle où se trouve une imposante commode. Par delà le meuble, contre le mur, se trouve une porte en bois sur laquelle est gravé une inscription : "Par les sombres Fléaux, j'en appelle au Monde Noir". Il s'agit ni plus ni moins que d'une phrase de passage. C'est de là que s'est "enfuit" l'Innommable et la seule façon d'en venir à bout est de forcer la créature à repartir de l'autre côté (par ex. en se rendant tous dans le Monde Noir pour que l'Innommable n'ait plus d'autres possibilités que de poursuivre les seuls êtres doués de raison dans les environs).

LE MONDE NOIR

Les personnages débarquent dans une sorte de mausolée prenant l'apparence d'un Parthénon démoniaque aux couloirs interminables ponctués par des portes identiques à celle par laquelle ils viennent de passer. Sur le verso de ces portes, aucune phrase de passage n'est gravée et ouvrir ces portes ne mène à rien. Des symboles cunéiformes ressemblants à ceux vus sur la couverture des Nok'tanes sont gravés sur des bas reliefs. Les lieux sentent profondément le soufre. Si les PJ ont fermés la porte et qu'ils souhaitent repartir, ils devront avoir la présence d'esprit de graver les symboles couvrant la couverture du grimoire sur la porte.

L'extérieur

L'extérieur du temple est effrayant. Celui-ci se trouve sur une falaise dominant une région aride et isolée. Au loin on peut distinguer le flou vaporeux et le bruit d'une cascade. Tout autour du temple et sur des dizaines à la ronde, ont été érigées des antennes de pierres, des pierres superposées montant jusqu'au ciel noir et parcouru par des glyphes rougeoyants. Le ciel quand à lui est totalement noir et consiste en un cyclone aspirant vers lui les choses les moins bien accrochées. Au centre de ce cyclone se trouve une lune en forme d'œil renfermant lui-même une effroyable et gigantesque gueule avalant tout sur son passage...

Les Fléaux

Des Fléaux montent la garde autour de ce temple. Ce sont des créatures démoniaques de près de 3 mètres de haut au visage triangulaire pointu, aux cornes torsadées, munies de 4 billes noires servant d'yeux et aux corps recouverts d'une carapace métallique. Leur haleine exhale une forte odeur de soufre et pour cause : ils peuvent cracher du feu.

Les Œufs

Dans une vaste salle sombre aux contours flous, illuminés par des torches aux flammes vertes, reposent des centaines d'œufs hauts de près d'1 mètre. Cinq A'Nok'Tanes se trouvent d'ailleurs dans cette pièce à veiller auprès des cocons.

Les A'Nok'Tanes

Les A'Nok'Tanes sont des sectateurs, d'anciennes créatures raisonnées, des hommes dont le dessous de langue est tatouée et les mains brûlées et qui semblent travailler pour les fléaux. Un demi millier d'entre eux se trouve dans une salle souterraine du temple et si les PJ font du bruit, ils n'hésiteront pas à partir à leur suite pour les tuer...

EPILOGUE

Les gobelins ne le savent pas mais il est fort possible qu'ils recroisent le Monde Noir dans de prochaines missions. La Sanglotine quant à elle ravira Rasen qui remerciera son ami comme jamais. Bien évidemment ce n'est pas la dernière fois qu'ils entendront parler de cette plante...