

Scénario

BIENVENUE AU PAYS DES MERVEILLES



Par Byleth

Introduction

L'implication

Ce scénario peut être joué indépendamment sans aucun problème, mais il est préférable que les investigateurs soient des amis, ou au minimum, aient des raisons de faire du co-voiturage. L'autre possibilité pour faire jouer ce scénario est de l'inclure dans une campagne dont les autres épisodes sont déclinés en plusieurs autres scénarii. Quel que soit votre choix, gardez à l'esprit que les investigateurs rentrent d'une soirée se déroulant chez un de leurs amis communs vivant à une certaine distance de leur propre domicile. Ce scénario peut être joué dans n'importe quel pays mais il est pensé pour les Etats-Unis et leurs gigantesques espaces naturels. De plus, on fait référence ici à l'université de Mirskatonic même si elle peut être remplacée par n'importe quelle autre, elle aurait plus de raisons qu'aucune autre pour être impliquée.

Synopsis

Rentrant joyeux d'une soirée organisée par l'un de leurs amis en commun, les investigateurs ne voient que trop tard un étrange individu déboulant sur la route sans crier gare. L'obscurité aidant, ils ne peuvent l'éviter et le percute de plein fouet. Les enseignements obtenus sur cet homme les conduiront jusqu'à l'entrée d'un monde qui pourrait bien être le fameux pays des merveilles, chargé d'une mission par un curieux lapin blanc, leurs périples les conduiront dans un monde où ils perdront progressivement tout repère : petit à petit, le pays des merveilles deviendra le pays des cauchemars.

Ambiance

La première partie de ce scénario est très « réelle », les investigateurs croiront sûrement être à la recherche d'un gros animal un peu trop agressif, les joueurs ayant dans un coin de leur tête qu'une simple créature rode dans les parages. Au GdA d'intéressé les joueurs à grand renforts de cauchemars, visions ou nouvelles victimes. Une fois que les investigateurs auront descendus l'échelle, il n'y a plus de retour en arrière possible, la seule solution qu'ils auront sera de suivre la quête qui leur est proposée. Ils évolueront dans un univers très différent du leur, beaucoup plus moyenâgeux : il s'agit ici de faire en permanence flirter réalité et rêve au point que le flou ne quitte jamais l'esprit des PJs. Ce flou est tel que si tout se passe bien, il se

réveilleront bien gentiment dans leur voiture accidentée contre un talus, de la même façon qu'Alice se réveillait de ses aventures dans des pays imaginaires...

Un dimanche soir pourtant comme les autres...

Sur la route tada tadadada...

Suite à une réception donnée en l'honneur de la réussite d'une de leurs missions (ou bien l'anniversaire des 60 ans de mariage de la tante Polly), les investigateurs reprennent la route afin de pouvoir rentrer au plus vite se coucher dans leurs lits respectifs. Habitants dans une région située à plusieurs centaines de kilomètres du lieu de la fête, ils ont prévu un co-voiturage et une alternance des chauffeurs afin d'arriver le plus vite possible chez eux. Aux environs de 2h du matin, alors qu'ils traversent une sombre forêt, le chauffeur freine brutalement réveillant immédiatement ses passagers : il vient de percuter quelque chose... (si le MJ est taquin, il peut l'obliger à réaliser un test de manœuvre afin de savoir s'il réussit tout de même à éviter le talus ou le fossé). Lorsque les joueurs sortent de la voiture, ils remarquent que le pare choc est salement défoncé, ils doivent alors réussir un test de TOC afin de retrouver le quelque chose en question qui a réussi à ramper jusqu'aux fourrés : pas de doutes possibles, le véhicule a heurté un être humain...A première vue, il n'a d'humain que le nom : vêtu de haillons (ou tout du moins de ce qu'il aurait put être des habits dans une vie antérieure), barbu, les cheveux longs et surtout extrêmement sale ; cet homme semble avoir vécu comme un ermite dans les bois toute sa vie. Il est haletant, en sueur et pousse des petits cris plaintifs, il fixe les investigateurs attentivement puis se décide à lâcher un : « Fermez le, je vous en supplie, fermez le... promettez le... » puis il est pris des sursauts convulsifs soudains pendant quelques secondes et retombe immobile, le visage grimaçant de celui qui a vu pire que la mort restant gravé sur son visage.

Un mort sur les bras

Malgré tous leurs efforts, les investigateurs ne pourront réanimer l'étrange personnage. D'ailleurs, un médecin ou un infirmier ne prendra pas la peine de s'acharner pour rien car son pouls ne bat plus. Reste alors à appeler de l'aide, en l'occurrence la police ou le SAMU, l'un ne se déplaçant pas sans l'autre. Si les investigateurs n'ont pas de téléphones portables sur eux, ils devront se rendre à l'habitation la plus proche d'eux : une vieille ferme isolée dont les propriétaires méfiants ont la gâchette facile fera tout à fait l'affaire. Insistez afin qu'il fasse deux groupes : l'un restant près de la voiture (« Mais vous ne pouvez pas abandonner un cadavre, imaginez que des gens passent dans le coin et le découvrent...si si, même à 2h du matin »), l'autre se chargeant de contacter des secours. Si un ou des investigateur(s) restent auprès de la voiture, il(s) peu(ven)t entendre des bruits dans les fourrés mais après tout, vu leur état ensommeillé, ce n'est peut être que le vent ou un lapin un peu curieux.

Bureau du Shérif j'écoute...

Peu de temps après, une voiture de la police du comté accompagné d'une ambulance se gare à proximité de la voiture des investigateurs. L'ambulancier confirme le décès et embarque le corps tandis qu'un policier moyennement aimable interroge les investigateurs. Puis il leur demandera de les suivre jusqu'au bureau du shérif. Si les investigateurs ont prit le temps de fouiller le macabé avant l'arrivée de la police, ils trouveront un très vieux livre que l'homme gardait caché entre deux des morceaux de tissus composant sa « veste » ; ils seront de plus interloqué par les profondes griffures qui lui entaille le torse : sûrement l'œuvre d'un lynx sauvage, il paraît qu'on en a relâché quelques-uns dans le coin récemment, dans le vieux journal qui traîne dans la voiture, les éleveurs du coin s'en plaignent justement.

Toutefois, un naturaliste chevronné démentira cette éventualité, ce genre d'animal ne s'attaquant pas à l'homme en temps normal. A leur arrivée au bureau du shérif, le policier leur fait signe de patienter dans un bureau. Sur la porte, les investigateurs peuvent lire **Shérif-adjoint Burns**. La pièce est composée d'un bureau un peu envahit sous les dossiers, d'une grande bibliothèque juste derrière et de trois fauteuils dont un face au bureau et deux autres rangés le long du mur, une deuxième porte dans le mur du fond semble mener dans une petite pièce. Sur le bureau, de nombreux dossiers, une photo de ceux qui semblent être sa femme et son fils, ainsi que celle d'un beau labrador noir. Après un quart d'heure d'attente, le shérif-adjoint arrive enfin, il interroge successivement chacun des investigateurs (pendant ce temps, les autres attendent dans la pièce à côté) puis, leur demande de bien vouloir l'accompagner. Il les mène jusqu'à la morgue où il les présente au médecin légiste. Celui est entrain de s'occuper de l'homme qu'ils ont percuté. Dès leur arrivée, le médecin les informe que l'homme est mort d'un infarctus (sûrement du au stress si l'on s'en réfère à l'expression de terreur de son visage). Puis il les rassure, l'accident n'en est pas la cause puisque la voiture ne l'a fauché qu'au niveau d'une jambe par ailleurs cassé. D'après ce qu'ont rapporté les investigateurs, l'individu était probablement d'en un état de démence toujours du au stress et son cœur se serait emballé. Il demande alors aux investigateurs s'ils ont une idée de ce qui auraient pu créer cette frayeur et, encore plus étonnant, ces griffures sur le thorax. Enfin, le shérif-adjoint leur annonce qu'ils sont libres mais que dans le cadre de l'enquête, il leur demandera de ne pas quitter la région pendant quelques temps. Les investigateurs habitant loin, il leur conseillera alors un hôtel afin qu'ils puissent y résider les quelques jours nécessaires. Si les investigateurs demandent des informations sur le macabé, ils apprendront que tout le monde dans la région l'appelait « le vieux Willy » (même ceux qui l'étaient plus que lui) mais qu'en réalité il n'avait que 57 ans ; il vivait un peu à l'écart de la ville et avait la réputation d'être particulièrement dérangé. Si le policier est de bonne humeur et que les investigateurs sont aimables, il leur apprendra qu'il lui avait un jour confié qu'il était professeur à l'université de Miskatonic (1) à côté de Boston. Il guidera ensuite les investigateurs jusqu'à leur hôtel et leur souhaitera une bonne fin de nuit (n'oubliez pas qu'il est environ 4h du matin, les investigateurs ont tout le même droit à un peu de repos bien mérité.

Une petite ville pittoresque

Etant bloqués en ville pour la durée de l'enquête, les investigateurs risquent de s'ennuyer ferme et de regretter leur petite maison adorée vite fait s'ils ne font pas leurs recherches de leur côté. N'hésitez pas pour cela à leur provoquer des cauchemars ou des visions montrant la ville à feu et à sang, les cadavres de ses habitants atrocement mutilés durant la nuit. Les premiers interlocuteurs qui se présenteront seront tout naturellement les villageois. Interroger les gens au hasard dans la rue ou au bar leur apprendra que le vieux Willy venait tous les premiers du mois faire ses courses ; l'épicier leur apprendra qu'il achetait des packs d'eau, des boîtes de conserves, du riz et des boîtes pour chien, parfois de piles ou des choses du genre et pas mal d'alcool, de quoi survivre un mois sans rien d'autre quoi... En posant la question au barman ou aux habitués du bar, on peut apprendre qu'après avoir fait ses courses, il venait systématiquement boire son whisky. Si jamais le postier traîne par-là, il leur apprendra qu'il venait récupérer une enveloppe à entête de l'université qui contenait apparemment de l'argent. A la mairie, ils n'apprendront rien de plus si ce n'est que n'ayant apparemment plus de famille, il serait inhumé deux jours plus tard dans la fosse commune. Tous se rappellent qu'il est arrivé il y a environ 6 ans, sa fourgonnette semblait remplie d'outils et tous l'avaient pris pour un chercheur d'or un peu fêlé mais si à l'époque il avait l'air très beau et très motivé, il avait très vite régressé en homme presque sauvage n'adressant pratiquement plus la parole aux autres humains. Enfin, s'ils interrogent les jeunes enfants, certains trembleront à l'évocation de son nom, racontant qu'il vit dans un endroit hanté tandis que d'autres raconteront leurs exploits d'espionnage : « Nous comme on n'a pas peur on est allé voir chez lui un jour : Lisa elle a fait le guet pendant que John et moi on est entré dans sa cabane, on a d'abord vu plein de livres, encore plus que chez le docteur, et puis là on a vu un monstre (chien) alors on est parti en courant ». La plupart des villageois ne lui ayant jamais adressé la parole, ils seront incapables de rapporter autre chose que des ragots racontant que Willy est un voleur

Visiter la ville

Si les investigateurs décident de visiter la ville, ils se rendront très vite compte que l'a en fait très vite le tour : elle est construite sur le même modèle qu'à l'époque de l'ouest sauvage : toute en longueur, bordant la route qui la traverse de part en part, seul quelques maisons sont construites un peu à part. Ils y trouveront la mairie, le bureau du shérif, un bureau de poste, un barbier, une épicerie/quincaillerie et deux bars. Les habitants sont pour la plupart plus tout jeunes et se connaissent tous. Il règne dans cette ville une sensation de calme et de tranquillité pas désagréable.

d'enfant, qu'il a découvert un filon d'or mais qu'il voulait le cacher en s'habillant pauvrement ou encore que c'est un sorcier aux terribles pouvoirs magiques.

La cabane du vieux Willy

La prochaine étape sera logiquement de fouiller la cabane de Willy dont les villageois donneront sans aucun problème la localisation. La cabane en question se trouve au sommet d'une petite butte au milieu des bois ; en réalité, le mot cabane n'est pas vraiment adapté, on retrouve entre autre dans ce bric à brac une vieille caravane, des morceaux de tôles pourris, de vieilles poutres dans le même état et beaucoup de branches entassées un peu n'importe comment. Une fourgonnette qui avait dû être blanche autrefois est garée juste à côté. Lorsque les investigateurs arrivent à proximité de la maison, ils entendent les aboiements et les glapissements d'un chien, en se rapprochant de la porte on l'entend gratté furieusement. Un investigateur avisé regardera par la fenêtre avant d'ouvrir la porte et il aura raison car à l'intérieur, il verra tout un énorme doberman marron. S'ils veulent entrer, ils seront obligés d'ouvrir la porte, libérant l'énorme chien qui sautera aussitôt sur l'investigateur... pour le lécher passionnément : « Ouaf, mon sauveur » pensera t'il à cet instant. En effet, la pauvre bête est restée enfermée depuis 2 jours sans boire ni manger et commence à mourir de faim. Libre alors aux investigateurs de s'en occuper ou de le laisser se débrouiller tout seul (il ira chasser dans les bois).

S'occuper du chien

Le chien de Willy est tout le contraire de la description qu'en on fait les enfants : plutôt vieux, très affectueux (voire un peu trop quand il vous saute dessus), il prendra d'affection n'importe qui du moment que cette personne fouillera les placards afin de trouver de quoi le nourrir. Il suivra ensuite ses bienfaiteurs et les défendra en cas de besoin au péril de sa vie. Il n'en oubliera pas pour autant son maître et mettra les investigateurs sur la piste lorsqu'il sentira la présence de son passage (voir plus loin). S'occuper du chien nécessitera de le nourrir. Heureusement, il y a assez de nourriture dans les placards pour 2 semaines.

Ma cabane au Canada...

Dans la mesure, les investigateurs découvriront divers outils (pelles, pioches...) ainsi qu'un bureau encombré de nombreuses feuilles griffonnées de notes et pleines de ratures ainsi qu'une carte de la région décorées de diverses annotations qui entourent 5 cavernes situées dans la région. Les notes semblent être des traductions et ont toutes en commun de parler d'un « autre monde » et d'une entrée dans une caverne de la région. La feuille du dessus explique quand à elle que l'entrée se trouverait dans la région.

En observant le sol, les investigateurs découvriront que l'immonde tapis qui se trouve sous leur pied cache en réalité une trappe donnant sur une cache contenant de nombreux livres anciens, une winchester, une dizaine de cartouches et le journal de l'ermite. Dans ce dernier, il explique qu'il est à la recherche de « l'entrée de l'autre monde » qui se situerait dans l'une de grottes de la région. En passant un peu de temps à lire les dernières pages du journal, on peut apprendre que Willy a déjà exploré toutes les cavernes des alentours, hormis une dont il préparait justement l'expédition.

La nuit tombant rapidement à cette période de l'année (et éventuellement le chien se faisant nerveux), les investigateurs feraient mieux d'aller se coucher s'il ne souhaite pas devenir la cible de quelques prédateurs nouvellement installés dans la région.

La grotte

La nuit même, tout insomniaque risque d'entendre des hurlements à glacer le sang et à faire perdre des points de santé mentale.

Le lendemain, les investigateurs peuvent partir à la recherche de la caverne. Deux possibilités s'offrent alors à eux : ou ils ont lu le journal de Willy et savent qu'elle est la caverne non visitée, ou ils ne possèdent que le plan et devront toutes les essayer (5 en tout soit plusieurs jours de recherche à moins de se disperser), tirer alors au dés le temps dont ils auront besoin. Une fois la caverne trouvée, ils rentrent à l'intérieur et découvrent les cadavres de nombreux animaux (dont, pourquoi pas, celui du chien).

Sinon, le shérif-adjoint viendra les chercher pour une reconstitution de l'accident. Sur place, le chien viendra les voir et tentera de se faire suivre par tout les moyens afin de les guider jusqu'à la caverne.

Une fois à l'intérieur de la caverne, il suffit de progresser sur quelques dizaines de mètres pour se rendre compte que l'ambiance y est de plus en plus malsaine. L'odeur de mort y est tenace et des bruits d'animaux peut rassurants accompagne la progression.

Au bout de 200m, une faible lueur verte fluo devient visible au fond de la grotte. Cette lumière provient d'une fissure dans la paroi de la grotte qui semble avoir été creusée récemment et qui mène à une deuxième pièce.

(à noter que les investigateurs peuvent trouver une vieille pioche et une lampe torche sans pile qui appartenaient au vieux Willy).

En passant par la fissure, les investigateurs entrent dans une pièce parfaitement circulaire et à la paroi étrangement lisse. A l'instant même où ils entreront, un avertissement raisonnera dans leur tête et dans leur langue maternelle : « *Celui qui ouvrira la porte devra la refermer* ». Cette semble surgir de nul part, pourtant, au fur et à mesure que cet avertissement résonnera dans leur esprit, des lettres, de la même couleur vert fluo que la faible lumière qui illumine la pièce, apparaîtront sur la paroi. Ce texte, écrit dans une langue inconnue, leur paraîtra pourtant correspondre à l'avertissement. Au centre de la pièce, une ouverture circulaire semble descendre jusque dans les entrailles de la Terre à l'aide d'une échelle de métal. Une grosse dalle de béton qui semble être prévue pour boucher ce trou le recouvre partiellement. Enfin, au centre de la dalle, il semble manquer une pièce de forme orthogonale (la clé). Si les investigateurs tentent de refermer le passage, les inscriptions de la paroi changeront et la voix leur annoncera cette fois que pour clore le passage, la clé est nécessaire... Le GdA doit pousser les joueurs à s'engouffrer dans les profondeurs de la Terre. S'ils préfèrent jouer la prudence et retourner en ville, le nombre de morts mystérieuses s'amplifiera très fortement dans la région, et toutes les battues au lynx n'y changeront rien.

Par delà la porte

La descente vers les profondeurs semble durer une éternité : bien vite, la faible lueur de la pièce circulaire disparaît, mais le sol, lui, n'arrive pas. Au bout d'un quart d'heure de descente (mais qui paraîtra une heure), les investigateurs finiront par toucher le sol (où ils peuvent éventuellement retrouver l'un de leurs collègues qui serait tombé et mystérieusement atterri sans dommage (à part au niveau de la SAN). Un coup de lampe-torche éclairera les alentours : les investigateurs sont dans une caverne où vit une flore totalement inconnue. Si les investigateurs regardent leurs montres, ils s'apercevront qu'elles sont arrêtées ou bien qu'elle s'affolent. Une éventuelle boussole faisant de même. En fait, ils ont tout simplement perdu tout repère dans le temps et dans l'espace. En progressant dans la caverne, les investigateurs ressentent un malaise et

l'impression d'être suivi, l'odeur de mort se fait plus forte. Quelque chose semble les suivre, se faisant entendre d'un coin à l'autre de la caverne : il s'agit d'un épouvant. Cette créature de l'ombre craint la lumière et n'attaquera pas les investigateurs tant qu'ils seront éclairés, à moins que l'un d'entre eux ne s'attarde un peu trop. Si les investigateurs sont accompagnés d'un PNJ, faite le mourir devant les yeux ahuris du groupe qui n'aura d'autre choix que de courir droit devant. En cas d'absence de source de lumière ou en cas de panne, l'épouvant passera à l'attaque. Ne pouvant le battre dans une telle obscurité, les PJs seront fort heureusement sauvés par des créatures apparentables à des maigres bêtes de la nuit.

Epouvants

FOR 2D6+6 CON 3D6
DEX 3D6+3 TAI 2D6+6
INT 2D6 POU 3D6

Vie : 12 en moyenne

Déplacement : 8

Magie : 10-11

Bonus aux dégâts : +1D4 en moyenne

Sorts:Aucun

Armes: Morsure 55%, 1D10

Serres 30%, 1D6+bd

A chaque round les Choses de l'Autre Côté effectuent une attaque de Morsure ou deux attaques simultanées de Serres.

Les épouvants ne sont en réalité que de fantomatiques formes aux menaçantes griffes et aux flamboyants yeux rouges, la seule chose que l'ont peut distinguer dans le noir.

Bienvenue au pays des merveilles

Le lapin

Volant à des vitesses extraordinaires, frôlant les parois de la caverne, les maigres bêtes de la nuit et leurs passagers malgré eux ont tôt fait de sortir des tunnels qui débouchent (ô stupeur) sur une immense pleine éclairée par une pleine lune totale. Etrange surprise pour les investigateurs qui se pensaient plusieurs dizaines de mètres sous le sol. Les faméliques créatures poursuivent leur vol pendant plusieurs minutes jusqu'à atteindre une infractuosité aménagée au milieu d'une immense falaise où ils déposent leurs passagers puis disparaissent dans la nuit. Pensez aux phobies telles que le

vertige ou bien la claustrophobie. Arrangez vous pour que les investigateurs tiennent un conseil afin qu'ils ne voient pas venir leur étrange invité. « Hum... » fit un lapin blanc dressé sur ses pattes arrières et vêtu d'un costume de dandy anglais du XVIIIème siècle. Il consulte une montre a gousset puis ajoute : « le temps nous est compté ». Ce lapin leur expliquera ensuite (si les investigateurs posent les questions, sinon il reste très évasif) qu'ils sont au pays des merveilles, un monde qui communique avec le leur, mais où les notions de temps et d'espace sont très différentes. C'est lui qui a envoyé les bêtes de la nuit les chercher dans la caverne car il a besoin d'eux. Il dit être soucieux de l'équilibre des forces et veut les aider à refermer la porte avec la clef afin d'éviter que d'autres épouvants ne viennent semer la mort dans le monde des humains. Pour l'instant, l'individu qu'ils ont rencontré est, semble-t-il, isolé, mais ces créatures ont l'habitude de se retrouver à chaque pleine lune pour célébrer leurs dieux infâmes, et il est fort à parié, qu'il mènera ses congénères vers ce garde manger tombé du ciel.

La quête

Le lapin blanc leur expliquera alors que le vieux Willy a perdu la précédente clef dans la forêt et que le seul moyen de refermer la porte à nouveau est de demander au sorcier qui l'avait précédemment scellé de fabriquer une nouvelle. Cet homme habiterait maintenant en Ulthar, une province de ce monde. Afin de les aider à le retrouver, il leur remet une carte du monde ainsi qu'une bourse contenant une dizaine de pièces d'or. Refusant de répondre à toute autre question, il sortira de la caverne en marchant dans le vide comme si de rien était.

Les investigateurs se retrouvent donc coincés dans leur petite infractuosité située à 100 mètres du sol (phobies, phobies...). Les solutions pour s'en sortir sont aux choix du GdA : escalade, chemin dérobé, retour des faméliques... Mais mon préféré reste la possibilité de marcher dans le vide du moment de réussir un jet de POU.

Tout retour dans leur monde semble compromis pour les investigateurs dont la seule aide possible semble pouvoir venir du lapin.

Une fois descendus de leur falaise (où arrivés au sommet), ils n'ont d'autre choix que d'avancer droit devant eux, en s'aidant de la carte (peu importe qu'ils soient en haut ou en bas, arrangez vous en fonction). Après une demi-journée de marche, ils finissent par rencontrer une route ainsi qu'une caravane qui la suit.

Chance, ces hommes à la peau sombre et aux allures de gitans se dirigent justement vers Ulthar (qui se trouve quand même à plusieurs jours de marche) et acceptent de les intégrer dans leur caravane contre quelques services ou du troc (« Regardez moi cette torche magique qui illumine sans feu »).

La caravane : le chef de cette caravane se nomme Paloss, il porte sur la tête un bonnet décoré d'une paire de cornes et d'un curieux cercle. Il dirige une trentaine d'hommes, de femmes, de vieillards et d'enfants qui vivent dans une dizaine de roulottes, certaines servant à la vie, d'autres aux marchandises. Ces roulottes sont décorés de dessins d'étranges hommes aux têtes d'animaux (faucons, béliers, lions...). Ces forains vivent du commerce et des attractions (bonne aventures etc...).

PNJ intéressants :

- **Paloss**, chef consciencieux : Palos est un homme d'une cinquantaine d'année très bien conservé. Il possède un fort charisme et se révèle très amicale même s'il n'a que peu de temps à leur consacrer.
- **Alice**, douce rêveuse : elle est la fille de Paloss. Elle a toujours l'air d'être ailleurs, assise à l'arrière de la roulotte familiale, elle ne quitte jamais **Pox** son chat noir et blanc.
- **Mamie Rita**, grand-mère au grand cœur d'or : la matriarche de la caravane, mère de Paloss et donc grand-mère d'Alice, un vrai puit de connaissance. Elle est diseuse de bonne aventure.

Au GdA d'imaginer toutes les embûches que la caravane peut rencontrer, mais il faut savoir qu'il y a un jour de marche entre chaque ville, et que le caravane reste deux jours dans chacune d'entre elles (soit au total sept jours pour arriver en Ulthar, avec deux villes en chemin).

Les mini-scénarios qui suivent sont là pour proposer des quêtes secondaires qui auront pour but d'amener les investigateurs à découvrir progressivement le mythe, dans un véritable crescendo qui devrait les rendre déjà très dérangés.

Ces mini-quêtes leurs permettront de connaître un peu mieux ce monde et d'obtenir quelques objets ou récompenses qui leurs permettront de s'équiper.

1)Une maladie mystérieuse

Depuis peu, des gens meurent en grand nombre dans le village :

>> La caravane est accusée d'en être à l'origine.

>> Les investigateurs restés un peu en retrait parviennent à éviter la colère des villageois, mais le temps presse, car la caravane entière est accusée de sorcellerie.

>> Une rapide enquête permet de se rendre compte que c'est l'eau de la rivière qui est empoisonnée (poissons morts, odeurs).

>> En remontant la rivière, ils découvrent une maison vide, en la fouillant, ils délogent une **chose-rat** qui tentera de les faire fuir avant de courir rejoindre son maître qui se trouve dans un réseau de grottes situées en amont.

>> Un apprenti sorcier y a invoqué une créature qu'ils a enfermée dans un pentacle et tente de la dominer. Les immondices qui suintes de cette chose (invisible) se répandent dans la rivière telle un vrai poison. Il suffit de vaincre le faible sorcier (assez faible) pour que la créature soit libérée de son invocation et rentre dans sa dimension, dans un grand bruit et un nuage à l'odeur abominable.

>> Bien évidemment, les investigateurs sont loin de se douter de se qui se passe réellement, et heureusement pour leur santé mentale :

Regardez moi ce type qui réalise des expériences toxiques en amont du village, il est complètement dingue. Et d'abord, qu'est-ce que ça peut sentir mauvais...

>> Il ne reste plus qu'à faire venir les villageois pour qu'ils constatent leur erreur et relâche leurs amis tout en se faisant excuser.

2)Cannibalisme – culte des goules :

Les PJ mangent de la viande humaine sans le savoir.

Dans un village, les morts disparaissent, puis des vivants...

>>les gens ont peur du cimetière depuis l'arrivée du nouveau fossoyeur qui vit pratiquement DANS le cimetière

>> le fossoyeur est très sympathique, très accueillant, les accueille, les nourrit

>>La nourriture a un goût bizarre, il s'agit en effet de viande humaine.

>> les goules entrent dans le village par un vieux caveau nouvellement ouvert.

>> le fossoyeur était entrain de devenir une goule : transformation.

>> sans lui, les goules n'ont plus de raisons de venir à la surface, il faut donc le tuer et cadenasser la porte du caveau.

