

# CE QUI VIENT DE LA TERRE

scénario pour l'Appel de Cthulhu version D100  
par Thomas MUNIER (alias Blobby sur les TOC forums)  
Merci à Fox des TOC forums pour sa relecture et ses suggestions !

« Enterrons la divinité de l'homme dans la terre »  
*Vieille légende hindoue*

Les personnes et lieux centraux de ce scénario relèvent du domaine de la fiction

Durée de jeu : une soirée

Pour nombre de joueurs variables

(mais la partie sera plus périlleuse si l'effectif est réduit)

Lien avec le Mythe de Cthulhu : moyen

## 1 INFORMATIONS RESERVEES AU GARDIEN :

La Terre représente une force que nul être vivant ne saurait maîtriser... Elle vit, souveraine, depuis des milliards d'années, et depuis sa naissance cataclysmique, la force s'est accumulée en elle... La Terre bouillonne d'énergie, principalement concentrée en son centre, mais qui remonte aussi à la surface par le biais de canaux privilégiés. La tectonique des plaques, le volcanisme et les séismes ne sont que les manifestations les plus visibles de cette force. La vie des parasites qui grouillent à sa surface ne compte pas pour elle. Ils ne sont que des intrus, au mieux des instruments.

La force de la Terre gronde, puis médite, attend... Elle a émergé dans la roche d'une falaise bretonne, palpitante et malsaine, intangible et irrésistible... Il y a 7000 ans, les druides d'une civilisation protocéltique ont senti la présence de cette force, et dans leur orgueil, ils ont cru pouvoir la domestiquer. Ils construisirent un cairn sur la falaise, soi-disant pour y enterrer leurs dignitaires et y célébrer des rites de fertilité. Mais en réalité, à la faveur de la nuit, ils se sont enfoncés dans le cœur du cairn, bâti juste au-dessus de la langue de pouvoir issue de la Terre, et ils pratiquèrent des rites innommables pour la contrôler. S'ils y étaient parvenus, la force aurait alors jailli en une vague destructrice et fait régner la mort sur le continent entier. Mais nul être n'est capable de maîtriser cette énergie. Elle prit possession des corps des druides et ceux-ci s'entretenaient dans une sombre danse de sang. Les braves qui assistèrent de loin à l'événement comprirent ce jour-là que les Dieux ne devaient plus être offensés. Ils bâtirent un second cairn autour du premier pour condamner l'accès de ce dernier. Des siècles plus tard, une troisième enceinte fut installée. Et la légende sombra dans l'oubli.

Les millénaires passèrent, jusqu'à une nouvelle ère de chaos et d'obscurantisme : la Deuxième Guerre Mondiale. Dans son désir de créer un empire aryen pour mille ans, Adolf Hitler

avait lâché sur l'Europe les pires chiens de guerre qui soient. De dangereux mystiques avaient tout crédit à la cour du Führer, la Thulé et la Karotéchia entraînèrent les nazis dans des expérimentations qui faillirent relâcher sur le monde les Horreurs des Temps Passés. Mais plus terrible encore était la menace des entités enrôlés dans l'armée allemande et qui agissaient en réalité pour leur propre compte. Parmi elles, Heinrich Von Kurtz, originaire de Roumanie, naturalisé allemand dans l'entre-deux guerres, et officier de la Whermacht. Elevé dans une famille noble, Von Kurtz était en réalité une goule placée à sa naissance dans un foyer humain. Il était d'apparence humaine et ignorait sa vraie nature. Mais déjà une profonde malignité l'avait poussé à rejoindre les rangs de l'idéologie nazi.

Il fut assigné à la surveillance du Mur de l'Atlantique en janvier 1944. Peu soucieux des trésors de l'archéologie celte, les allemands avaient construit un vaste blockhaus sur l'armature du cairn maudit, et Von Kurtz fut chargé du commandement des soldats installés à l'intérieur.

Le blockhaus traversait une partie du cairn, ainsi inclus dans la troisième et la deuxième enceinte. La proximité du premier cairn, et de la force qui l'habitait toujours, a réveillé la nature de goule de Von Kurtz. Il a alors entrepris de mordre tous ses soldats et de les transformer en goules. Ce devait être le point de départ d'une armée de goules qui se lancerait à la bataille pour la gloire du IIIème Reich... Gorgé de la force de la Terre, Von Kurtz était prêt à tout... Mais les bombardements alliés sur les côtes françaises mit fin à ses projets. En effet, si le bunker lui-même était à l'épreuve des missiles, une partie de la falaise s'écroula, emportant avec elle la partie avant du bunker qui soutenait le canon, et où les goules nazies étaient réunies. L'avant du bunker tomba à l'eau avec ses occupants. Les goules se retrouvèrent prisonnières d'une cage de béton enfoncée dans la vase, et périrent noyées. Ou plutôt entrèrent dans une sorte de catalepsie... Un long sommeil que seule une réminiscence de

la force maléfique sise au sein de la falaise pourrait interrompre...

## **II UNE INITIATION DE MAUVAIS GOUT**

### **Informations destinées aux joueurs :**

Les investigateurs doivent être français ou faire un séjour en France au moment du scénario, de préférence en Bretagne. L'histoire commence un lundi de septembre 2003. L'un des investigateurs avisera dans le journal une publicité pour la Société Esotérique de Rennes : « La Société Esotérique de Rennes est une association située au 3, rue du Renard, à Rennes. (local ouvert le mardi et le samedi de 18 H à 2 H du matin) Nous nous intéressons à l'occultisme en général, au spiritisme, au tarot et à la magie blanche en particulier. Si vous aussi, vous êtes intéressés par ces activités, rejoignez-nous en nous contactant à notre adresse ou en composant ce n° de téléphone. ». Il est fort possible que les investigateurs ne s'intéressent absolument pas à cette association. Dans ce cas, le Gardien peut essayer une de ces deux amorces :

- Si les investigateurs sont expérimentés, ils peuvent être contactés par Henri Julliard, le vice-président de l'association, qui les invitera, en tant que membres honoraires ou hôtes de prestige à participer à la prochaine initiation.

- Si les investigateurs ne sont pas expérimentés (ou que la première amorce ne vous convient pas), Marc Anselme, un ami d'un des investigateurs, lui confiera ses inquiétudes : sa chère cousine, Justine Anselme, une personne un peu influençable, a décidé de participer à l'initiation. Il voudrait s'assurer qu'elle ne risque rien et pour ce faire, demande aux investigateurs d'enquêter, quitte à infiltrer la société pour participer à la société. Ce cher Marc, il se fait vite un sang d'encre pour pas grand-chose... Voici une variante un peu plus perfide de cette amorce : l'ami ne s'appelle pas Marc Anselme mais Marc Balfour, et c'est sur Honoré Balfour qu'il demande aux investigateurs de veiller (qui aura bien des choses à se reprocher dans cette histoire...).

### **Si les investigateurs contactent l'association :**

Ils seront invités à rencontrer le vice-président dans le local de la Société Esotérique. Celui-ci est situé à l'écart du centre-ville de Rennes, dans une rue peu fréquentée. Le bâtiment de l'association est coïncé entre deux immeubles qui semblent inhabités.

En entrant dans le local, les investigateurs se retrouvent dans un hall encombré d'affiches de Stonehenge, de photos des cités Dogons, des gravures consacrées au spiritisme, etc. Ils rencontreront aussitôt quelques membres polis qui leur diront de monter à l'étage pour y trouver le vice-président. Un vénérable escalier les y conduira directement. Le bureau du vice-président (M. Henri Julliard, d'après le nom sur la porte) est encombré de livres ésotériques écrites en une

quantité de langues vivantes ou mortes. Parmi les références les plus connues, on trouve le *Malleus Maleficarum*, des ouvrages d'Alceister Crowley et de Charles Fort, ou encore une photocopie des *Cultes Innommables* de Von Junzt (traduction anglaise de 1909). Le vice-président est un soixantenaire débonnaire, il ne manque pas d'embonpoint et fait un grand sourire à la vue des nouveaux arrivants. Au fond du bureau, une porte avec une inscription : « M. le Président », mais pas de nom.

Henri Julliard serait heureux d'accueillir les investigateurs dans l'association. Mais pour cela, il faut remplir quelques formalités, un chèque annuel de 80 €, et la participation à une épreuve initiatique impliquant tous les nouveaux inscrits de l'année. Cette épreuve traditionnelle consiste à réunir les nouveaux inscrits dans un lieu à forte teneur occulte. Les gens doivent y passer une nuit à discuter de choses et d'autres (mais surtout d'ésotérisme) afin d'être ensuite admis dans la Société. Julliard insiste sur le fait que ce n'est pas un « bizutage », mais l'occasion pour les nouveaux inscrits de se connaître et de tester leur motivation. Les investigateurs qui acceptent de participer doivent signer une décharge. Si les investigateurs se sont inscrits le mardi, on leur annonce que l'épreuve aura lieu dans la nuit du samedi au dimanche. Rendez-vous au local samedi soir à 19 H. Le lieu de l'épreuve est tenu secret. Les investigateurs ont donc quelques jours pour préparer leur équipement et faire d'éventuelles recherches. Les investigateurs ne peuvent visiter le local tant qu'ils n'auront pas passé l'épreuve avec succès.

### **Si les investigateurs ne veulent pas participer à l'épreuve :**

Celle-ci aura quand même lieu car d'autres personnes se sont inscrites. Les investigateurs peuvent toujours décider d'espionner le déroulement de cette épreuve s'ils soupçonnent quelque chose de louche.

### **Si les investigateurs se renseignent sur l'association :**

Ils trouveront des renseignements à la Bibliothèque ou dans les archives des journaux locaux (une recherche par Internet sera moins fructueuse). La Société Esotérique de Rennes a été fondée par le Comte Etienne d'Hernemont en 1975. Elle compte plus d'une centaine de membres dans les années 1980, mais leur nombre décroît jusqu'à seulement une trentaine en 2003. Le local a fait l'objet de deux perquisitions de police dans les années 80, qui n'ont pas débouché sur une condamnation. Plusieurs journaux à scandale accusent la Société d'avoir perpétré des rites sataniques et des sacrifices d'animaux, mais cela n'a jamais été vérifié.

On trouve aussi mention de quelques lieux ayant servi pour les initiations précédentes : Le site de

Stonehenge, les alignements de Carnac, la forêt de Brocéliande, une maison prétendument hantée dans le département de la Vienne, le château du Haut-Koenigsbourg en Alsace... Les médias ne rapportent aucun incident ou plainte.

On trouve très peu de renseignements sur le Compte d'Hernemont, on sait juste qu'il est originaire du Massif Central, et qu'il serait né dans les années 20. La seule photo qu'on trouve de lui est sur l'article annonçant l'ouverture de l'association. On le voit à l'entrée du local aux côtés de Julliard et de quelques autres. Le Compte paraît bien conservé pour ses 50 ans, il a un regard profond et des cheveux noirs, il est vêtu comme au 19<sup>ème</sup> siècle. Son adresse n'est mentionnée nulle part. Pour les impôts ou la police, son adresse est le local de l'association.

### **Si les investigateurs veulent faire une visite nocturne du local de l'association :**

La porte principale d'entrée est en chêne solide, et sa serrure ne se laissera pas crocheter facilement. En revanche, moyennant une escalade de palissade, les investigateurs fûtés pourront accéder à la petite cour arrière et crocheter facilement la petite porte de service. En dehors des jours d'ouverture, il n'y a personne dans les locaux pendant la nuit. Cependant, le Gardien pourra décréter que le mystérieux président est dans les parages. Dans ces cas-là, il est plus probable qu'il soit au premier étage. Il peut les effrayer avec des bruits de pas et provoquer une fuite précipitée. Mais évitez toute confrontation directe. Les investigateurs n'apercevront même pas sa silhouette... Cette nocturne ne débouchera pas sur beaucoup d'informations, mais elle aura le mérite de noircir l'atmosphère...

Référez-vous au plan pour les détails de l'immeuble (aide de jeu n°1)

A) Le rez-de-chaussée.

Cuisine : RAS

Dortoir : Quelques lits de camps attestent que les membres de l'association passent souvent la nuit dans l'immeuble, certainement après des séances tardives...

Salle de bains : plusieurs douches et un lavabo. Le miroir au-dessus de l'évier est encore couvert de condensation, et l'une des cabines de douches est humide : quelqu'un est passé récemment. A noter qu'un étrange symbole sataniste a été dessiné dans la buée du miroir...

WC : RAS

Salle de Réunion : Trois grandes tables rondes sont disposées pour accueillir les membres de l'associatif. Elles doivent certainement être aussi utilisées comme guéridons pour des séances de spiritisme... Il y a aussi une étagère remplie de livres sur l'occultisme récents et assez inintéressants. Des hibous empaillés, des gravures de Jérôme Bosch, des posters de sites tels que Stonehenge ou la grande cité précolombienne de Théotihuacan parachèvent

l'ambiance d'ésotérisme amateur qui semble caractériser l'association. Manque de sérieux ou vernis trompeur ?

B) 1<sup>er</sup> étage

Collection de momies : Trois momies égyptiennes semblent monter une sinistre garde. Un jet en Histoire réussi permet de déduire qu'il s'agit de momies de prêtres de l'époque du culte monothéiste d'Aton

Bureau 1 : doit sûrement servir à des membres subalternes de l'association. Ne contient que des livres de comptes et des bulletins d'invitation.

Bureau 2 : Les deux entrées du bureau de Julliard sont fermées à clé, mais elles sont faciles à crocheter ou à défoncer. Fouiller ses papiers permet de trouver le lieu où se passera l'initiation : le Bunker-Cairn de Keronnec, dans les Côtes d'Armor.

Bureau 3 : l'entrée du bureau du mystérieux président est également verrouillée. Si les investigateurs parviennent à forcer la serrure, ils découvriront une grande pièce cubique (20 m<sup>2</sup>) sans fenêtre et entièrement vide. Les murs, le plancher et le plafond sont recouverts de plâtre... (perte de SAN : 0/1D4). Qu'est-ce que cela peut signifier ?

Exposition : dans cette grande salle, des panneaux avec les photos de chaque membre de l'association et les exposés qu'ils ont réalisés sur les différents thèmes de l'occulte. Aucune photo ni mention au président n'apparaît nulle part, même pas dans les photos de groupe. Les exposés n'ont qu'un intérêt mineur, mais si un investigateur se penche particulièrement sur l'exposé de Julliard (sur le site de Stonehenge), il y apprendra que Julliard soutient une théorie sur la puissance tellurique, qui représenterait une sorte de divinité (commodément appelée Gaïa) communiquant avec les hommes et pouvant leur transmettre sa puissance au cours de rites païens. Selon Julliard, Stonehenge serait un site catalyseur de cette puissance. Si les investigateurs ont bonne mémoire, ils se rappelleront qu'une initiation s'est déroulée là-bas, dans les années 80...

Grenier : un vieux grenier rempli d'un hallucinant bric à brac. Il ne renferme rien d'intéressant, mais peut être l'occasion de donner le frisson aux investigateurs avec des bruits de rats, des parchemins illisibles et des mannequins qui tombent des armoires...

### **III DEPART POUR L'INITIATION :**

Voilà comment les choses vont se dérouler. Les événements vont être relatés du point de vue d'investigateurs qui auraient participé à l'initiation, mais ils se dérouleront de même si les investigateurs ne participent pas (d'autres personnes prennent part à l'épreuve). Si les investigateurs décident d'espionner le déroulement de l'initiation, ils pourront devenir des victimes au même titre que les initiés.

Le samedi à 19 H, au rendez-vous devant le local de l'association, trois futurs initiés sont présents :

- Justine Anselme, bibliothécaire, 30 ans. Justine pourrait être jolie si elle s'arrangeait mieux, mais sa timidité l'empêche de se présenter à son avantage. De grosses lunettes n'arrangent rien à son attitude distante. Elle sera la première à trouver les choses inquiétantes, et se montrera même hystérique en cas de réel danger. En revanche, son érudition pourra être de grand secours aux investigateurs qui sauront la mettre en confiance.
- Martin Frognard, militaire, 45 ans. L'intérêt pour l'occulte de cet officier gouailleur semble limité, et à vrai dire pour lui, c'était faire de l'occultisme ou jouer au golf. Il jouera les fiers-à-bras au point d'en devenir presque antipathique pour les investigateurs qui n'apprécient pas les extravertis. En cas de danger, il pourra devenir un allié (il est costaud et excellent tireur) ou au contraire, se dégonfler complètement...
- Honoré Balfour, étudiant en histoire, 22 ans : si Justine et Martin pourront paraître louches, ils n'ont en fait rien à ne se reprocher. On ne pourrait pas en dire autant de ce jeune blondinet séduisant et raffiné. Celui-ci tentera de se montrer sympathique, mais sans emphase, afin de n'éveiller aucun soupçon sur la profonde malignité qui l'habite. Honoré Balfour est en réalité de la même nature que Von Junzt : une goule endormie. La puissance qui gît sous le site du Bunker-Cairn de Kerronec le réveillera, pour le plus grand mal de ceux qui seront dans les parages...

Julliard est également présent, ainsi que 3 autres anciens d'abord sympathiques. Ils font rentrer les initiés un à par un dans le local afin de fouiller leurs affaires, et confisqueront systématiquement les armes et autres objets suspects : alcool, explosifs, médicaments sans ordonnance, revues pornographiques, etc... Et même les livres : les initiés sont là pour faire connaissance, pas pour bouquiner ! Ensuite, tout le monde monte dans un van, et on bande les yeux des initiés, afin que l'itinéraire et le lieu restent secrets, au moins tant que l'initiation ne sera pas finie. Tout refus d'obtempérer entraînera le rejet de l'association. Le voyage dure deux heures, avec une première étape de voie rapide, puis un trajet sur des routes de plus en plus cahoteuses. Enfin, alors que le van continue encore à rouler, les anciens enlèvent les bandeaux des initiés...

### **L'arrivée à Kerronec (figure 3) :**

Lorsque les initiés se font retirer leurs bandeaux, il fait nuit noire. Le Van traverse une bande de terre émergée à marée basse pour atteindre un éperon rocheux fouetté par les eaux, apparemment habité (ou au moins fréquenté) puisqu'on voit un embarcadère avec trois barques de pêcheurs. Une fois sur la presqu'île, le van avance en brinqueballant sur un chemin de terre cerné par des pins maritimes aux silhouettes torturées par le vent côtier. Tout à coup, sur la droite, la lueur des phares capture une macabre apparition : un vieux paysan au bord d'un croisement, en train d'enterrer un chien... Mais le van ne s'arrête pas, il continue encore, passant auprès d'une vieille tour médiévale qui menace de s'effondrer. Il continue encore, et enfin s'arrête, au sommet d'une falaise. L'océan flambe d'une sombre luminescence sous la lune livide. Les vagues battent les flancs des rochers sur un rythme aux accords secrets. Taillé dans la nuit comme la carcasse d'un géant, la figure hybride du bunker cairn, avec sa porte béante comme une gueule, encadrée par un dolmen, et ses contreforts de béton et de pierres taillées...

**(cf photo 1)**

« Voilà où vous allez passer la nuit. Bon courage ! Nous vous laissons un réchaud, une lampe de poche pour chacun de vous, et des sacs de couchages qui devraient vous mettre à l'abri du froid. Nous retournons à la vieille tour qui nous servira de poste d'observatoire pour nous assurer que vous ne désertez pas l'endroit. Encore une fois, ne vous inquiétez pas, il ne s'agit que d'une nuit à passer dans un endroit inhabituel. Vous sortirez très enrichi de cette expérience », annoncent les anciens avant de remonter dans le van et de repartir. Bientôt, on voit apparaître une lumière au sommet de la tour qui dépasse la cime des arbres. Les anciens se sont mis en poste. En contrebas de la falaise, les vagues lèchent le sable, on voit encore émerger des barbelés et des croix, vestiges d'avant le débarquement de 1945.

### **L'intérieur du Bunker (figure 2) :**

La partie avant du bunker s'est écroulée : la zone en liserée est donc absente, à la place se trouve un trou béant dans le mur. Malgré la bâche qui a été posée, le vent et la pluie s'engouffrent dans l'édifice, promettant une nuit encore moins agréable que prévu... Hormis une grosse protubérance de béton formant un étage, les apports architecturaux des allemands sont discrets à l'extérieur, mais des murs bétonnés tapissent tout l'intérieur. Des traces de pas et des matériaux de constructions attestent que l'endroit est fréquemment visité, au moins de jour. Un jet d'histoire ou d'idée permet de se souvenir que de nombreux sites du Mur de l'Atlantique sont actuellement restaurés en vue de la commémoration du soixantenaire du débarquement. Aucun décor allemand ne

subsiste : tout à déjà été enlevé par les historiens ou les pilliers. A l'étage, des tables avec des plans, ainsi que des banquettes ont été placées, pour faire une reconstitution de l'intérieur de l'époque.

Le rez-de-chaussée : seule une pièce présente encore les parois du cairn. Ce sont des murs irréguliers de pierres empilés, ne portant aucune inscription. On a commencé à creuser dans le mur du fond, car les archéologues s'intéressent à la première enceinte du cairn (ignorants qu'ils sont de la menace qu'elle représente). En fait, il ne faudrait plus creuser beaucoup pour y accéder, et les investigateurs peuvent être tentés d'utiliser les outils du chantier pour y parvenir. En tout cas, les initiés PNJ auront envie de le faire, en priorité le téméraire Martin. Si les initiés s'introduisent ainsi dans la première enceinte, ce qui ne devait être qu'un bizutage ne mauvais goût risque fort de tourner au bain de sang.

Le cairn initial, d'une surface avoisinant les 30 mètres carrés, présente un aspect des plus déroutants : ses parois sont couvertes de peintures rupestres et de gravures, représentant des divinités protoceltiques dans des positions menaçantes (jet d'occultisme ou d'archéologie). L'air de cet endroit clos depuis des millénaires est profondément vicié, on y respire avec grande-peine. Et surtout voici le détail qui risque de faire regretter leur actes aux profanateurs : le sol est jonché d'une dizaine de squelettes figés dans des contorsions atroces. Les quelques lambeaux de vêtements qu'il subsiste d'eux peuvent faire comprendre aux plus instruits qu'ils s'agissaient de druides. Chacun des squelettes dispose d'un long couteau (à usage sacrificiel), et les investigateurs comprendront vite que ces personnes se sont entretuées... Le sol semble être fait d'une profonde couche de suie ou d'un sédiment qui rappelle la suie. En tout cas, il salira ceux qui le toucheront de façon presque indélébile. Honoré Balfour, s'il est présent, s'amusera à creuser dans le sol, sans y trouver quoi que ce soit. Cependant, la force tellurique qui anime ce lieu va réveiller en lui sa nature de goule, et aussi l'hypnotiser et le réduire à sa merci. Dès que les autres auront le dos tourné, Honoré va retourner dans le cairn initial, et s'entailler les veines. Non pour se suicider, mais pour donner son sang à boire à la terre. Celle-ci, en partie rassasiée, va attiser sa force... Non loin de là, en bas de la falaise, dans la partie du bunker qui est tombée à l'eau il y a soixante ans, l'énergie tellurique ainsi libérée va réanimer les goules endormies et prisonnières. Elles vont alors sortir de l'eau, remonter la falaise, avides de mort...

Le premier étage : le décorum est aussi aride qu'en bas, mais les meubles rajoutés pour la reconstitution donnent l'impression de voyager dans le temps. En pénétrant dans ces lieux, les investigateurs auront l'impression de faire une violation de domicile. Domicile dont les habitants

n'avaient certainement pas le sens de l'hospitalité...

Ceux qui fouilleront les lieux en détail découvriront une trappe sous des gravas, et sous cette trappe une cache d'armes qui a dû échapper à l'intention des visiteurs précédents. Elle contient deux fusils allemands (compétence de base 25%, dommages 2D6+1, portée 110 m, 1/2 coup par round, 4 munitions dans arme, 11 PV). Ces fusils ont souffert du temps, aussi le facteur d'enrayement est de 85 (70 si les investigateurs ne le nettoient pas). Le fusil peut même exploser en tirant, infligeant alors 1D6+2 dommages à son propriétaire ! (si le jet de tir est supérieur à 95, ou a 85 dans le cas d'une arme non nettoyée).

La cache contient également un vieux cahier que l'air rare de la cache n'a pas réussi à décomposer tout à fait. Il s'agit apparemment d'un journal de bord rédigé en allemand (si aucun des investigateurs ne sait lire l'allemand, n'oubliez pas que Justine connaît cette langue). Ce journal est l'œuvre de Werner Krautz, l'un des soldats du bunker. Si son écriture est sans rature et raffinée au début, elle se dégrade au fur et à mesure, pour devenir un fouillis de ratures et de lettres zigzagantes vers la fin. Voici les quelques extraits que les investigateurs peuvent réussir à traduire (cf aide de jeu en fin de texte) :

« Avons achevé la construction d'un bunker édifié sur les bases d'un monument celtique. Quelle perte pour l'archéologie ! Mais nous ne pouvons nous permettre de gaspiller des matériaux...

...Les bombardements alliés sur nos positions s'intensifient. Le colonel est mort dans une manœuvre, mais la Kommandantur va nous renvoyer un nouvel officier, un certain Von Kurzt...

...Von Kurzt arrivé. Grand, regard perçant. Très autoritaire. Un fort accent roumain. Il a ordonné de faire des travaux de fouille dans le cairn. Avons mis à jour une enceinte intérieure...

...Depuis que les travaux, nous ressentons tous des migraines. Sauf Von Kurzt, a l'air en pleine forme...

...Redéploiement des troupes... nous ne sommes plus que 5 soldats dans le bunker, plus l'officier... les migraines deviennent insupportables...

...Les autres ! Que leur est-il arrivé ? C'est monstrueux ! Ils me veulent ! J'ai réussi à me barricader dans cette cambuse du premier étage, mais je ne tiendrai pas longtemps. Ils grattent à la porte... Ces bruits ! ...

...La porte ne tiendra plus longtemps... Elle cède ! Cacher, cacher le journal ! »

#### **IV LES GOULES ATTAQUENT !**

Si Honoré Balfour a pu accomplir son rituel, Von Kurzt et ses goules vont émerger de

l'eau. Les investigateurs verront éventuellement la scène en passant la tête derrière la bâche qui masque le trou dans le bunker. Alors que la nuit tourne à l'orage, un éclair illumine le ciel, et la lune darde sur l'eau des reflets d'une pâleur mortuaire. Les vagues se déchaînent et un grondement secoue les flots, accompagnant le tonnerre. Tout à coup, des formes pantelantes sortent de la surface, dans une démarche lente mais décidée (perte de SAN : 1/1D8+2). Ce sont apparemment 6 hommes : 5 soldats de la Whermacht et un officier de la Waffen SS. Leurs tuniques, luisantes et lourdes d'eau, couvertes de varech et déchirées, restent cependant en relatif bon état. Les soldats portent des casques mais pas d'armes, et l'officier porte un képi et étreint un pistolet Luger dégoulinant. Son poitrail porte de nombreuses médailles, dont la croix de guerre. Soudain, un éclair plus proche que les autres dévoile le visage de ces morts-vivants. Ou plutôt une gueule, au cuir brunâtre et élastique, creusé ça et là par la mort, un nez qui est devenu un museau baveux, et surtout de longs crocs qui partent dans tous les sens, et des yeux injectés de sang qui lancent des regards imprégnés de la haine la plus profonde ! (perte de SAN : 1/1D8 par goule).

Si les investigateurs voient toujours les goules avancer lentement, elles semblent en revanche très rapides lorsqu'elles sont hors de vue, et elles sont aussi capables de faire des bonds impressionnants quand elles sont assez proches de leur proie. De surcroît, Von Kurtz dispose du pouvoir de transformer ses victimes en goules, et de faire apparaître des illusions de ses 5 acolytes. Alors que les vraies goules grimpent les chemins de la falaise pour atteindre le bunker, les initiés croiront également en voir sortir d'autres de la forêt. Ces illusions immatérielles sont inoffensives (à part pour les nerfs, car elles font aussi perdre de la santé mentale...). On peut s'apercevoir qu'elles sont légèrement transparentes (jet de POU x 5), et par moment, elles traversent des obstacles (arbres, rochers), où flottent légèrement à la surface du sol...

Le but des goules est simple : rejoindre le cairn initial pour s'abreuver à la force de la terre. Mais elles dévoreront tous ceux qui se mettront sur leur passage.

#### **Si les initiés restent dans le bunker :**

Ils pourront barricader l'entrée avec des tôles et des pierres, et se défendre avec les fusils trouvés dans la cache d'arme (les meurtrières du premier étage peuvent fournir un poste de tir). Les armes à feu ne peuvent pas tuer les goules, mais elles peuvent les blesser, les mutiler, ou au moins les intimider. Lorsqu'une goule subit une blessure grave, la voire y survivre fait perdre de la santé mentale (1/1Dn, n étant le nombre de dommages infligés divisé par 2, arrondi au supérieur). Si une goule perd 8 PV ou plus d'un coup suite à un tir, elle perd un membre (même sans tête, elle

continue à avancer...) Si les goules échouent à leurs premier assaut, elles se replieront dans la forêt, mais continueront à se manifester par des cris et des grognements à glacer le sang, laissant les assiégés angoisser pendant plusieurs heures, avant de retenter un assaut...

- Si les investigateurs comprennent que les goules sont attirées par le cairn initial, ils pourront éventuellement les laisser entrer, quitte à se replier et se barricader au premier étage. Les goules dédaigneront alors les humains pour se diriger vers le sanctuaire maudit...

- Si les investigateurs empêchent les goules d'entrer jusqu'au petit matin : normalement, une goule hybride (comme Von Kurtz, ses acolytes et Honoré Balfour) reprend forme humaine quand elle est touchée par les rayons du soleil. Mais en l'occurrence, si Von Kurtz et ses acolytes sont frappés par les rayons du soleil, ils se transformeront en squelettes humains.

#### **Si les initiés fuient le bunker :**

La terre elle-même se refuse à voir s'échapper ses proies. Si les investigateurs empruntent le chemin, elle ne peut les attendre, mais si pour une raison ou une autre, ils s'en écartent pour entrer dans la forêt (par exemple pour fuir les goules ou leur projections holographiques), le sol boueux tentera de les happer. Si le sol réussit un test de FOR 15 contre la CON de sa victime, il arrive à happer ses pieds, et l'immobilise pour un round. S'il réussit le test trois rounds d'affilée, il avale complètement sa proie (la mort survient au bout de trois rounds d'enterrement).

Comme la marée est haute, la seule possibilité de fuite sera d'atteindre l'autre extrémité de l'île et de voler une barque sur l'embarcadère. La traversée (500 m) jusqu'à la rive opposée risque d'être hasardeuse, car la tempête agite les flots (jets de DEX et ou de POU pour s'en sortir sans encombre).

#### **L'ennemi intérieur :**

Honoré Balfour gardera secrète sa nature de goule aussi longtemps que possible. Pour se défendre, il dispose d'un poignard qu'il avait récupéré sur un des cadavres de druides. Mais s'il se sent menacé (où s'il se retrouve seul avec une victime appétissante), il se transformera lui aussi en goule, en criant comme un dément. Sa métamorphose est un spectacle éprouvant : des crocs lui poussent à même les gencives en gerbes sanguinolentes, sa peau éclate pour être remplacée par un cuir abject, ses yeux rougissent, ses membres se tordent, et son visage se déforme jusqu'à devenir presque canin. (perte de SAN : 2/1D10). Si Balfour est prêt à faciliter la tâche des autres goules, en revanche il ne souhaite pas les rejoindre. En effet, il réalise que la force de la terre lui sera finalement néfaste et sa priorité est de quitter le site pour contaminer le plus d'humains possibles.

### **D'éventuels secours :**

Les anciens (dont Julliard) n'étaient pas au courant que l'endroit était maudit. N'espérez cependant pas qu'ils soient d'un grand secours : ils ne sont pas armés, et de surcroît il est fort possible qu'une goule décide de leur rendre une petite visite meurtrière... Un investigateur qui se rabattrait vers la vieille tour en espérant y trouver refuge, pourrait bien faire une macabre découverte. La vue d'un cadavre éventré et à demi-dévoré par une goule fait perdre 1/1D6 point de SAN. Peut-être que le van sera encore en état de fonctionnement et permettra à un chanceux de fuir. Peut-être que les pneus seront crevés, ou peut-être qu'une goule attendra patiemment à l'intérieur...

Le vieil homme qui enterrait un chien pourra en revanche s'avérer d'un certain secours. Il s'appelle Manech Kerroyan, et s'il a pu effrayer les initiés lors de leur arrivée, il est en fait tout sauf un ennemi. C'est un gardien, l'héritier d'une tradition secrète et multimillénaire. Il connaît le terrible pouvoir qui sommeille sous le cairn, et sait ce qui s'y est passé en 1945. Le chien qui l'a enterré avait été possédé par la terre et Manech s'est vu contraint de le tuer. Il ne s'attendait pas à l'arrivée des initiés et c'est pourquoi il n'a pris la peine de l'enterrer dans un endroit plus discret. Au milieu de la nuit, alerté par les cris des goules (ou de leurs victimes), il débarquera à bord d'un vieux pick-up tout rouillé. Il a un fusil, connaît une incantation qui permet d'éloigner les goules, et sait aussi qu'elles sont vulnérables à la lumière du jour. Mais il est fort possible qu'il ne fasse pas le poids face à ses monstres, surtout s'il n'arrive pas à s'allier avec les investigateurs...

### **Si les goules atteignent le cairn initial :**

Elles s'avèreront impuissantes face à l'énergie tellurique et finiront par s'entretuer. La terre boira leur sang corrompu, et alors elle redoublera de fureur. La terre tremblera, et la falaise s'écroulera, emportant avec elle les derniers vestiges du bunker-cairn, que les eaux se chargeront d'engloutir...

### **Si les investigateurs avaient visité le bunker avant la nuit de l'initiation :**

Ils ont pu avoir connaissance du lieu notamment après une visite nocturne des locaux de l'association. S'ils inspectent le bunker de nuit comme de jour, il ne devrait rien se produire tant qu'Honoré Balfour n'est pas présent. Cependant, si pendant la nuit, l'un des investigateurs reste plus d'une heure dans le cairn initial, il ne pourra

résister à l'influence pernicieuse de la Terre. S'il rate un jet de SAN, il se retrouve sous son emprise et lui donne son sang à boire, ce qui aura pour effet de réveiller les goules. Dès que l'investigateur possédé aura fini le rituel, il reprendra ses esprits, mais ne se souviendra de rien et sera réellement surpris d'apprendre qu'il a essayé de s'entailler les veines (perte de 3 PV et 1D6 points de SAN).

### **V CONCLUSION**

Si les investigateurs arrivent à se sortir vivants de l'attaque des goules : +1D6 pt de SAN

Si les investigateurs apprennent que le bunker est tombé à l'eau : +1D8 pt de SAN

Si Honoré Balfour arrive à s'échapper : - 1D6 pt de SAN

Si la Société Esotérique n'est pas mise en cause par la justice : -1D4 pt de SAN

### **Et après ? :**

Que représente exactement cette force de la terre ? La terre est-elle un Grand Ancien à part entière ? cette énergie est-elle due à des Chthoniens, ou encore à une civilisation souterraine très ancienne et puissante (par exemple les hommes de K'n-Yan que Lovecraft mentionne dans sa nouvelle « Le Tertre », coécrite avec Zaelia Bishop). Un retour sur la falaise de Kerronec pourrait bien être le point de départ d'une nouvelle enquête très risquée...

Apparemment, le pouvoir de la terre et les goules n'étaient pas vraiment liés, ni même alliés... Mais si il y avait quand même un lien ? Après tout, les squelettes des druides étaient humains, mais les goules, en mourrant, reprennent forme humaine... Que sont devenus les soldats de Von Kutz affiliés dans d'autres régiments ? Ont-ils été contaminés ? Et si oui, existe-t-il une société goule en Europe qui nous menacerait ?

Si Honoré Balfour s'est échappé, il vaudrait mieux le rechercher pour l'empêcher de nuire... L'auteur du *Culte des Goules* ne s'appelait-il pas François-Honoré Balfour, compte d'Erlette ? Quel est le lien entre l'étudiant goule et le sinistre écrivain du 18<sup>ème</sup> siècle ? Et le mystérieux président de la Société Esotérique de Rennes, que personne n'a vu depuis longtemps ? L'étudiant et le président ne seraient-ils pas une seule et même personne ? A moins que ce fameux président n'ait jamais existé, et que tout soit dirigé en sous-main par des entités extra-terrestres... De toute façon, cette société est louche, et c'est forcément l'arbre qui cache la forêt...

### **VI CARACTERISTIQUES :**

Vous trouverez ici les caractéristiques des principaux monstres et PNJ

### **Honoré BALFOUR, étudiant en histoire et goule en devenir**

FOR 10 DEX 16 INT 17

CON 13 POU 15 EDU 17  
 TAI 12 APP 14 SAN 20  
 PV 17 b.d. +1D4

Poignard 60 %, dom. 1D4+bd ; Discrétion 60 % ; Se cacher 50 % ; Baratin 80 %  
 Persuasion 70 % ; Psychologie 50 %  
 Métamorphose en goule 80 % (prend un round), gagne alors les compétences  
 d'une goule et +6 en FOR, +3 en CON, +1 en déplacement  
 Perte de SAN : 1/1D8 sous forme goule, 2/1D10 si on voit sa métamorphose

#### **Justine ANSELME, bibliothécaire craintive**

FOR 10 DEX 10 INT 16 Bibliothèque 80 %  
 CON 9 POU 10 EDU 15 Allemand 30 %  
 TAI 11 APP 14 SAN 50 TOC : 40 %  
 PV 10 b.d. -

#### **Martin FROGNARD, Militaire gouailleur et fier-à-bras**

FOR 15 DEX 14 INT 12 Fusil 70 % ; Pistolet 50 % ; Lutte 40 %  
 CON 15 POU 8 EDU 13 Esquive 40 % ; Coup de Poing 70 %  
 TAI 16 APP 10 SAN 40 (Martin n'est pas armé)  
 PV 16 b.d. +1D4

#### **Manech KERROYAN, Gardien ancestral**

FOR 13 DEX 12 INT 12  
 CON 14 POU 17 EDU 13  
 TAI 13 APP 10 SAN 85  
 PV 14 b.d. +1D4  
 Fusil de chasse 70 % ; dom 4D6/2D6/1D6 ; portée 10/20/50 m ;  
 1 ou 2 coups/rnd ; 2 munitions + cartouchière de 16 ; panne 00  
 Conduire 40 %  
 Sortilège : Repousser les goules (incantation orale, jet de POU contre POU)

#### **Heinrich Von Kurzt, ancien officier de la Waffen SS, et goule**

FOR 20 DEX 16 INT 16  
 CON 16 POU 16 EDU -  
 TAI 16 APP - SAN -  
 PV 16 b.d. +1D6  
 Luger 60 % ; dom 1D10 ; portée 20 m ; 1 tir/rnd  
 8 munitions, 9 PV, facteur de panne 85  
 Morsure contaminante : 30 % + jet de Pou contre le Pou  
 de la victime, qui se transforme alors en goule

#### **Les autres goules**

Klaus	Werner	Helmut	Rheingold	Friedrich
FOR 11	FOR 14	FOR 18	FOR 11	FOR 17
CON 14	CON 16	CON 18	CON 12	CON 10
TAI 10	TAI 9	TAI 13	TAI 13	TAI 18
INT 17	INT 14	INT 10	INT 11	INT 16
POU 13	POU 12	POU 13	POU 11	POU 16
DEX 18	DEX 11	DEX 11	DEX 10	DEX 16
PV 12	PV 13	PV 13	PV 13	PV 14
b.d. -	b.d. -	b.d. +1D4	b.d. -	b.d. +1D6

Ces goules sont légèrement différentes de celles décrites dans le manuel :



**Armes** : Griffes 30%, dom 1D6+bd

et en simultané, Morsure 30 %, dom 1D6 + harcèlement automatique (1D4)

Acharnement : lorsqu'une goule a commencé à attaquer un humain, elle n'abandonne jamais.

Et même lorsque celui-ci est mort, elle passe trois rounds à le dévorer et à l'étriper.

Assister à un tel spectacle coûte 1/1D6+1 de SAN

**Armure** : Les armes à feu ne leur infligent que 1 point de dommage par tir

**Sortilèges** : aucun

**Compétences** : creuser 75% ; Discrétion 80%; Ecouter 70 %; Grimper 85%;

Repérer la putréfaction 65% ; Sauter 75% ; Se Cacher 60 % ; TOC 50 %

## Aide de Jeu : **Extraits du journal de Werner Krautz**

...Avons achevé la construction d'un bunker édifié sur les bases d'un monument celtique. Quelle perte pour l'archéologie ! Mais nous ne pouvons nous permettre de gaspiller des matériaux...

...Les bombardements alliés sur nos positions s'intensifient. Le colonel est mort dans une manœuvre, mais la Kommandantur va nous renvoyer un nouvel officier, un certain Vom Kurzt...

...Vom Kurzt arrivé. Grand, regard perçant. Très autoritaire. Un fort accent roumain. Il a ordonné de faire des travaux de fouille dans le cairn. Avons mis à jour une enceinte intérieure...

...Depuis que les travaux, nous ressentons tous des migraines. Sauf Vom Kurzt, a l'air en pleine forme...

...Redéploiement des troupes... nous ne sommes plus que 5 soldats dans le bunker, plus l'officier les migraines deviennent insupportables...

Les autres ! Que leur est-il arrivé ? C'est monstrueux ! Ils me veulent ! J'ai réussi à me barricader dans cette cambuse du premier étage, mais je ne tiendrai pas longtemps. Ils grattent à la porte ! Ces bruits !  
La porte ne tiendra plus longtemps ! Elle cède ! Cacher, cacher le journal !