

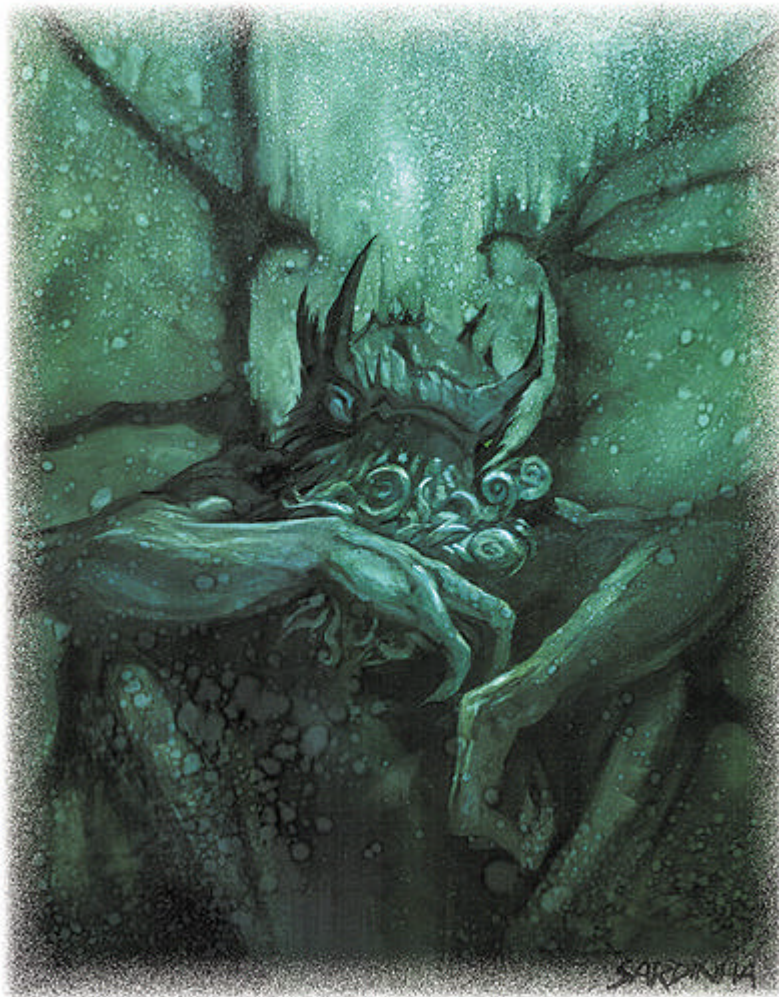
LE TRIPTYQUE MAUDIT

Campagne pour L'Appel de Cthulhu An Mil

Second chapitre Codex Maleficium

*N'est pas mort qui à jamais dort
Et au long des siècles peut mourir même la mort.*

*H.P. Lovecraft, « La cité sans
nom »*



Synopsis (pour meneur de jeu uniquement)

Plusieurs semaines se sont écoulées depuis l'aventure terrible sur l'île de Rochemore et le drame du monastère de St Cluconius.

Le Livre Lépreux, antique manuscrit dont les origines se perdent dans la nuit des temps, a été remis à l'évêque de Reims et le groupe s'est vu confier une nouvelle mission.

Si, par malheur, les PJ n'avaient pas réussi à s'emparer du manuscrit dans l'aventure précédente, cette mission est une chance pour eux de se racheter aux yeux du haut prélat de l'Eglise.

Cette mission consiste à se rendre au château de Blackstone, situé le long des côtes irlandaises, et d'y récupérer un autre manuscrit gardé jusqu'ici par le père Marcus.

L'ouvrage dont il est question est connu sous l'appellation de Codex Maleficium et doit être remis le plus rapidement possible à l'évêque de Reims (pour être détruit, pour les mêmes raisons que les pages du Livre Lépreux).

Voyage en Irlande

Depuis deux semaines déjà, le groupe a parcouru les routes de France et s'est embarqué pour les côtes anglaises ; après plusieurs étapes en terre étrangère, ils se sont embarqués à bord d'une lourde caravelle pour l'Irlande, terre sauvage, nimbée de traditions païennes ancestrales et ceinte par les eaux noires de l'Océan Atlantique.

Le bateau a navigué longtemps, suivant la découpe chaotique des côtes irlandaises.

Après un voyage éprouvant marqué par le pluie et le vent, les PJ sont descendus à terre dans le petit port de Glitter et ont pris la route du château de Blackstone, demeure du comte William Mac Allister. Le but de ce long périple : un livre, le Codex Maleficium, qui a été confié au père Marcus, prêtre et précepteur de la famille du comte William Mac Allister.

Pourquoi avoir confié cet ouvrage maudit au père Marcus ?

[Occultisme + Connaissance]

Jadis, le père Marcus a joué un rôle important dans le combat mené par l'église contre le paganisme ; au cours de ses pérégrinations à travers l'Europe, il a mis la main sur cet ouvrage impie. Depuis, il s'est retiré en Irlande, loin de l'agitation du monde, consacrant sa vie à la prière et à l'enseignement. Les autorités ecclésiastiques ont sans doute estimé que le livre maudit était en sécurité entre les mains d'un homme comme le père Marcus, dont la vie avait été marquée par la lutte contre le paganisme. Aujourd'hui pourtant, ces mêmes autorités veulent récupérer le précieux manuscrit ; les PJ sont là pour prendre possession du livre. Ils sont porteurs d'un ordre de l'évêque de Reims lui-même.

En route pour Blackstone

[Chance + Ecouter]

En quittant Glitter, les PJ ne pourront s'empêcher d'entendre les histoires qui circulent sur la région de Blackstone.

Les rivages qui bordent le comté ne sont que falaises sombres et grèves lugubres ; le brouillard et les récifs rendent presque impossible l'approche du château par la mer.

Une unique route traverse les terres désolées de Blackstone jusqu'au château.

Ces landes tristes et nauséabondes seraient hantées.

Le comte et sa famille ne quittent que très rarement leur demeure (seulement pour la fête de Noël et la Pâques).

Il n'y a qu'un petit nombre de serviteurs à Blackstone et tous résident sur place, dans un petit hameau au pied du manoir.

L'endroit est froid et inhospitalier et les gens ayant un peu de bon sens évitent Blackstone.

Hélas, les PJ n'ont guère le choix ; leur mission les emmène là-bas.

Les deux jours de voyage vers le château de Blackstone se passent sans encombres : un chemin à peine empierré traversant une lande sinistre ponctuée ça et là de quelques bosquets aux troncs tordus.

Parfois la route longe la côte, parfois elle s'en éloigne, serpentant entre les formations rocheuses et les crevasses escarpées menant à la mer.

Le château de Blackstone

Au bout de deux longues journées de voyage, les PJ arrivent en vue du château de Blackstone : c'est une bâtisse massive perchée sur un promontoire rocheux face à la mer.

A l'avant-plan, un groupe de masures sombres à l'aspect misérable.

Le donjon, une tour carrée imposante, est protégé par deux petites tours de garde et une muraille ; l'ensemble est défendu par un lourd pont-levis qui enjambe un escarpement rocheux plongeant vers la mer.

A première vue, il ne semble pas y avoir âme qui vive dans le hameau ; aucune fumée ne monte des petites cheminées ; aucun paysan entre les cahutes de ce misérable village.

Le château est tout aussi désert ; pas de garde sur les murs ou devant l'entrée.

Tout n'est que silence, un silence lourd de menaces tapies et de sombres présages, seulement brisé par le grondement monotone des vagues en contrebas du manoir.

[SAN 0/1d3]

L'atmosphère qui règne à Blackstone est telle que certains des PJ pourraient en être ébranlés psychologiquement, surtout si on se rappelle ce qu'ils ont vécu sur l'île de Rochemore.

Les PJ peuvent visiter le village et fouiller les masures.

[TOC]

Il n'y a personne. Tout semble à l'abandon depuis une bonne semaine, peut-être plus.

Où sont passés tous les habitants ?

Au château, c'est le même constat inquiétant. Il n'y a plus personne.

Pas de gardes, des écuries vides, une forge éteinte, des dépendances abandonnées.

Le donjon est également vide ; tout semble avoir été abandonné, comme si chacun avait interrompu ses occupations et étaient partis.

[TOC + Suivre une piste + Chance]

Les PJ sont libres d'organiser les recherches comme ils l'entendent.

Plusieurs endroits peuvent faire l'objet d'une fouille et d'un examen approfondi :

- A. Le village
- B. La forge
- C. Les écuries
- D. Les dépendances
- E. Le donjon
 - 1. La salle de garde
 - 2. La salle principale (séjour du comte et de sa famille)

3. Les appartements de la famille du comte
4. La chapelle et la cellule du père Marcus
5. Les sous-sols

A. Le village

Le hameau qui s'étend au pied du donjon est vide.

Les maisons ont été abandonnées.

Il y a plusieurs enclos dont les clôtures ont été brisées ; les animaux, porcs et bovins, se sont sauvés, poussés par la faim.

Tout semble avoir été laissé subitement.

[TOC + Suivre une piste]

On peut distinguer une piste à suivre formée par de nombreuses empreintes de pas.

Cette étrange piste conduit à un passage, une espèce de crevasse descendant vers le mer.

B. La forge

Faute de combustible, la forge s'est éteinte. Tout a été laissé sur place, comme si le forgeron et ses apprentis avaient abandonnés leurs travaux et étaient partis.

C. Les écuries

Vides, elles aussi, comme tous les autres bâtiments alentours.

Les chevaux ont sans doute cassé leurs longes et se sont enfuis.

D. Les dépendances

Les dépendances du château, cuisines et logements des serviteurs, sont à l'abandon.

Les fours sont éteints mais contiennent encore les mets laissés là par les cuisiniers.

Ici aussi, on dirait que tout le monde est parti brusquement, laissant tout en l'état actuel.

[TOC + Suivre une piste]

Une piste formée de nombreuses traces de pas semble partir du donjon et de ses dépendances, rejoignant le vallon accidenté donnant sur la mer.

E. Le donjon

Les PJ peuvent pénétrer dans le donjon, une haute et imposante tour.

1. La salle de garde

La salle de garde, au rez-de-chaussée de la tour, contient encore des armes et des pièces d'armures sur les râteliers.

Sur une table, les reliefs d'un repas à moitié consommé ; un des tabourets est renversé.

2. La salle de séjour

La salle de séjour est déserte ; le feu dans l'âtre s'est éteint ; sur une grande table, les restes d'un repas.

Tous les effets personnels des occupants sont encore là, attendant le retour hypothétique de leurs propriétaires.

3. Les appartements

Idem dans les appartements du comte et de sa famille...

[TOC + Chance]

Pourtant, dans une alcôve d'une des chambres, un cahier (quelques feuillets grossièrement reliés par une lanière en cuir, à examiner).

4. La chapelle et la cellule du père Marcus

La chapelle est vide d'occupant elle aussi comme le reste de la demeure.

La cellule du père Marcus, froide et austère, ne contient qu'un lit, une table, un tabouret.

[TOC]

Sur la table, quelques parchemins (à examiner).

[Idée + TOC]

Sous le lit, il y a une cache (sous une dalle) et dans cette cache, un coffret VIDE mais qui devait vraisemblablement contenir un livre, peut-être le fameux Codex.

[Idée]

Peut-être y a-t-il des indices sur ce qui est arrivé ici dans les parchemins laissés sur la table ?

5. Les sous-sols

(c'est là que se trouve un élément important de ce drame)

Près de la salle de garde, un étroit escalier de pierre mène aux caves du donjon : plusieurs petites cellules au plafond bas où sont entreposés des tonneaux de vin et des viandes salées.

[Chance + TOC]

Pourtant, dans une de ces caves, un passage obscur a été creusé, taillé dans le roc, descendant vers les profondeurs de la terre.

Ce passage, étroit et difficile, aboutit plusieurs mètres plus bas dans une grotte naturelle.

Une forte odeur d'ozone et d'algues moisies indique que la grotte possède un accès à la mer, quelque part...

[SAN 0/1d4]

L'endroit a été aménagé en chapelle mais il ne s'agit pas d'un lieu de culte chrétien mais plutôt d'un temple dédié à quelque divinité païenne, une croyance obscure et impie issue de la nuit des temps.

Il fait froid, sombre et humide.

L'odeur d'algues et de moisissure est presque palpable.

[SAN 1d3/1d6]

Sur un autel primitif, une curieuse statuette semble attendre les fidèles : c'est une représentation du dieu prié en ce lieu, une créature étrange, au corps humain mais à la tête de poulpe. Il émane de cette idole une malignité et un aura indéfinissable...

Mais ici encore, il n'y a personne ; pourtant, les traces de passage sont évidentes : des empreintes de pas un peu partout sur le sol sablonneux de la grotte.

[SAN 1d6/1d10]

Il y a aussi d'autres traces, celles de créatures improbables venus de la mer, de larges pattes aux doigts palmés.

S'ils le désirent, les PJ peuvent se lancer dans l'exploration des tunnels et des grottes annexes.

La plupart des tunnels et des boyaux ne mènent qu'à des cavités vides et des culs-de-sac.

L'un des conduits aboutit pourtant à la mer : une étroite grève de galets grisâtres entre les flots noirs et la falaise.

La cité surgie des flots

Le soir, le vent se lève et le ciel, déjà couvert, s'assombrit encore de lourds nuages venus de la mer. Alors que les dernières lueurs du jour font place aux ténèbres, une violente tempête éclate. Malgré leurs appréhensions, les PJ n'ont d'autre choix que de loger dans le manoir abandonné.

La tempête fait rage durant toute la nuit.

[Ecouter]

[SAN 0/1d3]

A travers le hurlement du vent et le fracas des vagues qui se brisent sur les falaises, les PJ croient entendre des cris humains et un rythme sourd, semblable à celui d'un lointain tambour. Hélas, l'obscurité, la pluie et le vent empêchent toute observation de ce qui se passe dehors.

[SAN 1d6/1d10]

Le lendemain matin, le ciel est toujours chargé et l'aube semble irisée d'une lumière violente surnaturelle.

Le château de Blackstone, du haut de ses falaises, ne fait plus face à la mer mais à une terre noire, une vaste péninsule de boue sombre surgie des flots pendant la nuit.

Celle-ci est tellement proche qu'elle semble accessible à pied, à partir du bas de la falaise (là où aboutit le tunnel de la chapelle souterraine).

Au loin, dans les brumes stagnantes de ce matin d'un autre âge, d'étranges constructions sont visibles...

Par la caverne et la chapelle païenne, les PJ peuvent accéder au pied de la falaise.

Là, ils découvrent qu'une boue noire et malodorante a remplacé l'eau, formant un long passage vers la terre surgie des flots.

Les PJ peuvent se risquer jusqu'à cette terre inconnue et approcher les étranges constructions aperçues des remparts du château.

Ce sont des blocs de pierre aux dimensions cyclopéennes ; ils forment une espèce de cité gigantesque, amas monstrueux de monolithes aux angles étranges.

Il ressort de cette vision un sentiment de malaise, comme si tout cela était totalement et irrémédiablement extérieur à l'humanité.

Certains monolithes sont lisses ; d'autres encore recouverts en partie d'algues comportent des glyphes et des symboles inconnus (ressemblant fort à ceux que les PJ avaient pu observer sur les menhirs de l'île de Rochenoire dans leur précédente aventure).

[Ecouter]

Soudain, le rythme perçu la veille pendant la tempête se fait à nouveau entendre mais cette fois, il est plus clair et provient apparemment de l'intérieur d'une espèce de temple tout proche.

Le temple de l'horreur

L'entrée du temple n'est pas aux dimensions humaines ; de larges et lourds vantaux de pierre ont été repoussés, laissant béant l'entrée telle la bouche noire des enfers.

Si les PJ se risquent à l'intérieur, ils découvriront un spectacle étonnant et terrible.

[SAN 1d3/1d6]

A la lueur de flammes vertes, des silhouettes vacillent et dansent devant un autel de pierre où trône une idole semblable à celle découverte dans la chapelle impie sous le donjon de Blackstone.

Derrière le groupe d'adorateurs, un vaste caveau, une construction gigantesque ; le couvercle de cette « tombe » est fermé (et les PJ ont le pressentiment qu'il doit le rester à tout prix).

Si l'endroit semble sorti tout droit des pires visions de l'enfer, les adorateurs eux aussi sont ignobles et effrayants.

Il y a parmi cette foule tressillante des hommes et des femmes aux traits déformés par la folie. Mais le plus terrifiant, ce sont les créatures grotesques qui se sont joints à eux dans ce sabbat infernale et contre nature : des êtres à face d'amphibien, aux pattes griffues et aux jambes musclées se terminant par des pieds palmés.

Tout près de l'autel, un homme encapuchonné semble présider la cérémonie (il ne peut s'agir que du père Marcus). Il brandit un ouvrage relié en cuir tout en psalmodiant une prière dans une langue inconnue.

Les PJ en sont là de leur observation quand l'homme s'effondre, frappé par quelque trait invisible. Puis des hurlements retentissent à l'entrée du temple : une vingtaine d'hommes en armes font irruption au milieu de la cérémonie. Les lanières des arbalètes claquent et chaque tir fait mouche, fauchant les adorateurs.

Parmi les assaillants, un homme s'avance, écartant les obstacles humains de son épée ou de sa dague ; c'est Lucius (avec qui les PJ ont déjà eu maille à partir sur l'île de Rochemore).

Si les PJ sont bien cachés, Lucius et ses hommes ne les verront pas.

Lucius ramasse le précieux grimoire, le Codex Maleficium.

Lui et ses hommes ont exterminé la majeure partie des cultistes et se dirigent vers la sortie du temple quand un bruit sourd se fait entendre : le couvercle de l'énorme caveau a bougé.

Soudain les ténèbres semblent habitées d'une vie malveillante.

Des centaines d'yeux globuleux observent dans l'ombre, attendant un signal pour fondre sur les intrus et les dévorer...

Lucius et ses hommes sont pétrifiés d'horreur alors que le couvercle du caveau glisse doucement sur le côté, poussé par une patte énorme et griffue.

Alors, Lucius et ses acolytes poussent un cri d'effroi et de désespoir tandis que la créature gigantesque s'extrait de sa tombe millénaire.

Un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, et de longues et étroites ailes dans le dos.

Cette chose... était d'une corpulence presque boursouflée... Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte et gélatineuse pour l'ouverture noire... Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant.

H.P. Lovecraft, « L'Appel de Cthulhu »

Si les PJ sont témoins du réveil de Cthulhu, ils risquent eux aussi de sombrer dans la folie.

S'ils perdent la raison, l'aventure se termine ici...

[Voir Cthulhu occasionne une perte de 1d10/1d100 points de Santé Mentale.]

La fin du cauchemar... peut-être...

Les PJ se réveillent...

Ils ont fait un cauchemar terrifiant, presque réel, mais ils n'arrivent pas à se rappeler de quoi il s'agissait exactement, comme si leur esprit se refusait à leur dévoiler la nature terrible et effroyable de leurs rêves.

Ils sont dans une pièce au plafond bas soutenu par des poutres grossières.

Un cri et une servante sort précipitamment de la chambre ; un instant plus tard, un homme se présente à eux, suivi par la servante un peu effrayée.

L'homme tient l'auberge de Glitter.

On a retrouvé les PJ, hagards, errant sur la lande dans un état de fatigue extrême.

Leurs vêtements étaient souillés de boue et l'un d'eux serrait dans ses bras un livre relié en cuir ; l'homme désigne une table sur laquelle repose le grimoire en question, le Codex Maleficum.

À suivre...

Les documents à examiner

Les feuillets trouvés dans la cellule du père Marcus :

[Bibliothèque]

[SAN 1d3/1d6]

Les écrits du père Marcus forme un récit assez décousu et flou concernant des créatures vivants sous les flots et adorant une divinité endormie nommé Cthulhu.

Ceux des profondeurs, comme les appelle le père Marcus, résideraient dans une cité pré-humaine engloutie depuis bien avant la Genèse ; son nom serait R'lyeh.

Après plusieurs feuillets semblent reprendre des dessins de constellations et des notes en grec concernant la date du retour de cette divinité et d'autres êtres de semblable nature dans le monde...

Il y a ensuite plusieurs pages de ce qui semblent être des formules invocatoires ainsi qu'une série de symboles runiques assez déconcertants (qui ressemblent fort aux signes gravés sur les menhirs de l'île de Rochemore).

Le cahier trouvé dans les appartements du comte et de sa famille :

[Bibliothèque]

[SAN 0/1d3]

Il s'agit d'une dizaine de feuillets ayant sans doute appartenu à un membre de la famille du comte ; ce sont des dessins, peut-être ceux d'un enfant.

Le style est naïf mais évocateur.

On y voit des êtres ressemblant à des grenouilles venir à la rencontre d'hommes et de femmes rassemblés aux bords de la mer.

Sur plusieurs dessins, on voit ces gens allant vers une sorte de ville, guidés par les créatures amphibiennes.

Les PNJ

Lucius et ses hommes de main

Points de vie : 10 à 12

Ecouter 30%, Esquive 40%, Se cacher 30%, TOC 40%

Armure : tunique de cuir (3)

Epée longue, 45 à 60%, 1d8

Gaffe ou harpon (Lance courte), 40%, 1d6

Les Profonds

FOR 14, CON 11, TAI 16, INT 13, POU 10, DEX 10

Bonus aux dommages : +1d4

Points de vie : 14

Déplacement : 8/10 en nageant.

Armure : 1 point de peau et d'écailles.

Griffes, 25%, 1d6 + 1d4

Sortilège :

Terreur (confrontation des Points de Magie sur la Table de Résistance) : la cible est saisie d'une peur glaciale qui lui coûte 5 points de Santé Mentale et provoque l'arrêt de toute activité pendant 1d10 heures. Une folie temporaire peut aussi frapper la cible.

Perte de Santé Mentale : 0/1d6