

*SCÉNARIO POUR L'APPEL*  
**DE CTHULHU 7<sup>ÈME</sup> ÉDITION**

# » L'APPEL DE LA FORÊT »

GRÉGORY ANGÉLINI

[GRESSON@MSN.COM](mailto:GRESSON@MSN.COM)

# INTRODUCTION

Nous sommes le Vendredi 24 Octobre 1923. Boston Massachusetts.

Tous les investigateurs se connaissant, c'est un groupe d'amis, qui compte les investigateurs, et Joseph. Joseph Jenkins, est un homme de 32ans intelligent, qui a réussi en tant que laborantin en pharmacologie, depuis il a hérité de ses parents, pour lui l'argent n'est pas un problème.

Joseph est un passionné de musique, Charleston, Swing, Jazz, Calypso, etc... Il sait jouer de la contrebasse.

Cependant Joseph est un homme qui a souffert dans sa vie.

Il y a 4 ans, sa mère décède, il y a 3ans, son père décède également, et il y a deux ans, sa compagne, le quitte, prétextant qu'il a changé.

L'année dernière il est parti à son cabanon de campagne, (dans la région de Plymouth) ; hérité de ses parents ; afin de se ressourcer et se concentrer sur lui-même. Ce séjour lui a fait beaucoup de bien et il compte en faire profiter ses amis.

Nous sommes donc le Vendredi 24 Octobre 1923, les investigateurs ont été invités par Joseph dans un café/restaurant ; et Joseph leur demande de préparer leurs affaires pour 2 semaines de chasse/pêche/randonnée, dans son cabanon de pêche dans la forêt.

Ce que Joseph cache à ses amis, c'est qu'il est obsédé par la forêt, le mythe, et les évènements étrange qui se produisent là-bas ; cela l'effraie au plus haut point, mais il est comme appelé par ces forces inconnues qui l'obsèdent et le rendent peu à peu fou.

# L'ORDRE PENTATONIQUE

A une époque très ancienne, proche de celle des Sumériens, une météorite s'est écrasée au sud-est du Plymouth, à l'endroit où se situe l'étang. Depuis cette époque, toute la région est maudite par l'ombre de Shub-Niggurath.

La forêt attire les gens vers elle, tout le monde se sent bien là-bas malgré les événements étranges qui s'y produisent. Les légumes et plantes qui poussent là-bas ne sont pas entretenus et sont étrangement en bonne santé et abondants.

Toutes les personnes qui consomment quotidiennement des produits issus de la forêt (gibier, poisson, champignons, légumes, eau des citernes etc...) subissent des mutations et des troubles mentaux, c'est ce qui est arrivé au couple Green (nous reviendrons sur ce sujet plus tard).

Plus tard, une meute d'hybrides humanoïdes/profonds s'est enfuie d'Innsmouth, pour s'installer dans la région. Ces hybrides ont peu à peu mutés avec des pattes de bouc et des cornes. Ces monstres se nomment les « Sang-Mêlé ». Les sang-mêlé sont autofécondés, toutes les 5 lunes 1D20 mutants émergent de l'étang. Lors de certains rituels les sang-mêlé peuvent muter en une créature à mi-chemin entre un Profond, et un sombre Rejeton de Shub-Niggurath ; cette créature s'appelle « le Bâtard du Chaos ».

Ces hybrides bâtards sont plus ou moins humanoïdes, plus ou moins bouc, ou plus ou moins poisson/créature tentaculaire.

Le seul point faible de ces créatures est de les attaquer avec « la Dague » qui se trouve avec « le Livre ancien », dans « la boîte à puzzle » (sous la trappe dans la remise).

Le culte des sang-mêlé est L'ordre Pentatonique, c'est un culte secret qui vénère Le Seigneur Cthulhu, Le père Dagon, et Shub-Niggurath. Leur symbole est le chiffre 5 en écriture cunéiforme (écriture sumérienne). En lisant ce scénario vous constaterez que tout est articulé autour du chiffre 5, c'est le fil rouge du scénario.

Durant la période où les investigateurs seront dans la forêt, un alignement assez exceptionnel de planètes aura lieu entre Mars Jupiter et Mercure ; à cette occasion les mutants tenteront de sacrifier le corps de Joseph et d'invoquer Shub-Niggurath.

# JOUR 1

Préparez votre table de jeu et placez le « **plateau carte du Massachussetts** » sur la table.

Nous sommes le lundi 27 Octobre 1923. Joseph vient chercher ses amis avec une voiture Ford, pour partir en direction de Plymouth, dans la forêt.

Sur la route, en arrivant près du cabanon ; prenez un joueur au hasard (ou si vous ne voulez pas choisir, jetez 1D3, 1D4, par rapport au nombre de joueurs) ***L'investigateur concerné verra des yeux qui l'observent*** dans la forêt. Les investigateurs arrivent au cabanon de pêche.

*A partir de cet instant si les joueurs décident de quitter la forêt ils seront piégés, ils se perdront forcément, ils tourneront en rond, et retourneront irrémédiablement vers la maison de Joseph qu'ils le veulent ou non.*

**Installez le plateau carte de la forêt et le plateau le cabanon de Joseph Jenkins.**

Présentez aux investigateurs les lieux.

Dans la pièce principale, il y a un poêle à bois, avec une plaque pour faire cuire des aliments, il y a aussi un poste radio Lemouzy à 4 lampes, autoalimenté sur amplificateur à batteries ; les batteries sont pleines.

*Pour plus d'information sur le poste radio n'hésitez pas à consulter ce lien : <http://www.michelterrier.fr/radiocol/detail-2011/alim-poste-batteries.htm>*

Dans la réserve il y a un stock de nourriture, tout le nécessaire pour survivre 2 semaines en pleine nature,

**Une hache (dégâts : 1D8 + impact)**, des couvertures, etc.

Dans la chambre il y a des lits, dans toute la maison il n'y a pas d'électricité, la lumière est produite par des bougies, la petite salle d'eau est alimentée par la citerne. La citerne est pleine, et la réserve de bois aussi.

La soirée se déroule normalement, tout le monde s'installe. C'est le début de soirée donc Joseph commence à faire à manger et allume le poste radio.

Les investigateurs entendent que cette semaine se produit un alignement de planètes assez exceptionnel entre : Mars, Jupiter, et Mercure.

La suite de l'émission est une sélection de musique ; **lancez le fichier audio : Musique ambiance 1.**

Joseph sers alors le dîner, et sors une caisse qu'il avait rangé dans la remise en arrivant. Dans cette caisse il y a 3 bouteilles de Bourbon, une pipe à opium, et une petite fiole d'huile d'opium.

Tous les investigateurs qui consomment de l'alcool ou de l'opium feront un test de constitution (CON). Sélectionnez l'investigateur de fera le score le plus élevé, prenez le à part et dites lui qu'il a vu par la fenêtre plusieurs personnes qui le regardent et qui sont partis à une vitesse surhumaine à travers les bois. **Montrez à l'investigateur concerné le document : « Forêt sombre - cultistes ».**

La soirée se termine et Joseph encourage tout le monde à aller se coucher car demain il y a une journée chasse/pêche qui les attend. Choisissez un investigateur au hasard (ou jetez un dé correspondant au nombre joueurs), et prenez le à part, faites sortir tous les autres joueurs de la pièce de jeu.

Expliquez lui qu'il a fait un terrible cauchemar, **montrez lui le fichier vidéo : « Vision Jour 1 ».** **Faites lui passer ensuite un test de SAN : 0/2.**

# JOUR 2

Les investigateurs se lèvent, Joseph, prépare le petit déjeuner. Choisissez un investigateur au hasard, prenez-le à part, et dites-lui **qu'une marque est apparue sur son bras gauche**, donnez-lui le document « symbole de l'ordre pentatonique. Joseph demandera aux joueurs qui veut aller à la pêche, et qui veut l'accompagner à la chasse.

## La partie de pêche :

Les investigateurs concernés prennent la barque pour aller pêcher ; ils verront alors une vision : Le lac est ensanglanté, sur la berge il y a un cultiste de forme humanoïde, puis tout redevient normal.

**Donnez-leur les 2 cartes Culte.** Les investigateurs sont choqués, faites leur passer un test de SAN (0/1). Puis, leur pêche devient fructueuse ; chaque investigateur fait un test de Dextérité, les investigateurs qui ont réussi pêchent 1D6 poissons (Black Bass).

Sur le chemin du retour, en navigant vers le cabanon de Joseph, un homme est présent aux alentours de l'exploitation fermière.

**Cet Homme est Walter Green, un vieux fermier** avec une barbe et un chapeau de paille. Il expliquera aux investigateurs, qu'ici les terres sont abondantes, d'ailleurs les légumes et céréales sont très beaux, alors qu'il s'en occupe très peu, il donnera aux joueurs une caisse de légumes. Il leur dira qu'ici ils seront très bien, et que les investigateurs ne les dérangent pas. Il dira ensuite, qu'il a besoin de calme, car sa femme Marta Green est très malade.

Si les investigateurs demandent le type de maladie, il restera évasif et rentrera chez lui.

## La partie de chasse :

Joseph emmène un investigateur à la zone de chasse au nord-est du cabanon. Sur la route, l'investigateur, trouve des signes étranges gravés sur les arbres et à leurs souches (symbole de l'ordre pentatonique) et des figures accrochées aux arbres, faites de pierres, de ficelle, et de bouts de bois.

« **Donnez-lui le document correspondant (symbole arbre, et figures accrochées dans les arbres)** »

Joseph et l'investigateur tomberont sur un animal (le fusil de Joseph, est un Martini-Henry Calibre 45)

Lancez 1D4 (1 : Champignons comestibles, 2 : Lièvre, 3 : Chevreuil, 4 : Cerf.) Pendant le dépeçage de la bête ou la cueillette de champignons,

Joseph et l'investigateur découvrent la grotte.

A l'intérieur décrivez une odeur poissonneuse, l'investigateur découvre les crânes humanoïdes « **Donnez-lui le Document Crânes, Carte culte masque, et Monolithe grotte** »

Décrivez l'intérieur de la grotte, l'investigateur a une vision, montrez lui le document vidéo : vision grotte. **Faites-lui passer un test de santé mentale 1/2.** L'investigateur se réveillera devant la maison, trainé par Joseph. Le soir après le repas, la radio se met en route toute seule alors que les lampes sont grillées. **Joseph et les investigateurs font un test de santé mentale 0/1. Lancez la musique d'ambiance Glitch radio.** Pendant la nuit un investigateur au hasard va faire un rêve étrange. Prenez-le à part, et montrez lui le fichier **vidéo « Vision jour2 » et faites-lui passer un test de santé mentale 1/1D4.**

## JOUR 3

**Au réveil du 3<sup>ème</sup> jour la voiture a disparu, et 2 coups de feu espacés d'une minute résonne en venant de la ferme,** les investigateurs, verront sur la route que des crop circles sont apparus dans les champs, placez le document **crop circle sur la carte.** En rentrant dans la maison du couple Green, la porte est ouverte, il n'y a rien au RDC, il y a quelques munitions de calibre 30 au premier. Et au 2<sup>ème</sup> étage, les investigateurs découvrent le corps de Walter green, tenant encore son fusil dans les mains, il s'est tiré une balle dans la tête. En face de lui il y a le corps de sa femme qui avait muté, donnez aux **joueurs le document photo de Marta Green. Faites-leurs passer un test de santé mentale 1/2.** En sortant de la maison les investigateurs entendent des chants qui viennent du ciel. **Lancez la musique d'ambiance thème de l'appel de la Forêt, La Musique Venue du Ciel.**

Si un des investigateurs est autiste (très doué en musique, ou extralucide), ceux qui est mon cas lors de ma partie de beta-test. **L'investigateur reconnaitra la note qui est un SOL. Ne le dites pas mais le SOL est la 5<sup>ème</sup> note de la gamme. Donnez-lui la Carte note : Sol.**

La journée passe et la soirée arrive, si un investigateur décide de monter la garde pendant la nuit, faites-lui voir le **document vidéo Vision jour 3, sinon choisissez un investigateur au hasard. Test de SAN : 1/1d4**

## JOUR 4

Au réveil du 4<sup>ème</sup> jour Joseph est très choqué, il s'apprête à révéler des secrets sur la maison.

Joseph révélera la trappe sous le tapis, dans la remise.  
Puis il ira se coucher prétextant qu'il a peu et mal dormi.

*Donnez les documents aux joueurs.*

**Ils devront résoudre l'énigme de la boîte à puzzle. A l'intérieur il y a**

**« La Dague et Le Livre ». La Dague : dégâts 1D8+impact.**

*(Il n'y a que 6 pièces de prédécoupées, mais n'hésitez pas à en faire 12 ou 24 cela sera plus intéressant, et durera un peu plus longtemps.)*

Faites sortir tous les joueurs de la pièce sauf celui qui lit le Livre.

Des pages sont manquantes, les textes sont en Sumérien, Langue très ancienne, Latin et anglais. Les textes parlent vaguement d'une météorite, d'un alignement de planètes impies, et d'une race mutante (les sangs mêlés) qui voue un culte à 3 Divinités : Le Seigneur Cthulhu, Père Dagon, & Shub-Niggurath. **L'investigateur passe un test de Santé mentale 1D3/1D4.**

L'investigateur reçoit 1% dans la compétence Mythe de Cthulhu.

***Donnez-lui ensuite les cartes indice : Parchemins, et extraits du livre.***

Le soir si un investigateur décide de monter la garde, c'est lui qui verra la dernière vision, sinon lancez un dé ou choisissez un investigateur au hasard, ***et montrez lui le document vidéo : Vision jour4. Test de SAN : 1 / 1d4***

## JOUR 5

L'investigateur qui a monté la garde de réveille de sa vision,  
Par la fenêtre, il constate que le ciel est anormalement rosé et qu'il y a  
Des aurores boréales dans le ciel.

***Donnez-lui le document ciel jour 5. Joseph a disparu, sur son lit il y a ses armes et une lettre étrange. Donnez à l'investigateur les cartes armes couteau de chasse, fusil martini Henry cal.45, et la lettre de l'ordre***

**pentatonique.** L'investigateur réveille ses compagnons. L'investigateur extralucide, s'il y en a un, **trouvera sous son lit le rayon tesla.** **Les montres à gousset des investigateurs deviendront folles,** les boussoles également. Dehors, la musique venue du ciel (Thème de l'appel de la forêt) retentit, ce son vient du crop circle (au nord-ouest du cabanon). Plus les joueurs s'approchent du champ, plus les nuages s'écartent de cette zone, et le ciel s'assombrit considérablement.

**Sortez votre fiche Créatures, placez sur la table de jeu le plateau Crop Circle.**

Installez la figurine de Joseph au centre du pentacle.

Il est attaché par des pieux en bois plantés dans le sol, il est inconscient et il se vide de son sang.

Installez les figurines des sang-mêlé, décrivez-les tous légèrement différents, dites aux joueurs que ce sont des mutants, avec des tentacules, des sabots, des malformations, et une tête de poisson.

Le sang-mêlé au sommet du pentacle s'est arraché ses propres bras, avec ses dents, et les a disposé devant lui, il est en train de muter, grandir et se transformer en une créature tentaculaire de plus de 2mètres, avec 2 bouches, 5 sabots, se déplaçant de la manière d'une araignée.

Installez la Figurine Bâtard du chaos.

**Les joueurs passent un test de santé mentale 1d3/1d4.**

*Le point faible des créatures est la dague (tue un sang-mêlé en 1 coup et le bâtard du chaos en 1d3 coups), une lueur bleutée se dégagera du mutant blessé. Le rayon Tesla est leur second point faible, la puissance de cette arme peut pulvériser les SM et le BdC.*

*Le sang du pentacle provient du BdC et de Joseph, pour arrêter l'invocation de Shub-Niggurath, il faudra sauver Joseph et l'éloigner du pentacle, et de tuer ou faire fuir les sang-mêlé et le Bâtard du chaos.*

Une fois le combat terminé, Joseph se réveille, se fait détacher (ou s'il doit le faire lui-même faites passer à Joseph un test de DEX),

Il court vers la maison, où il ordonnera aux joueurs de barricader la porte.

Dans la remise il avait posé une trousse de soin avec 2ou3 (à vous de décider) **mono-doses de morphine, ce qui permettra de soigner les investigateurs les plus blessés.**

## JOUR 6

La nuit est passée, et tout est redevenu normal, la radio fonctionne, la voiture est de nouveau devant la maison, le ciel est normal, et tout sons bizarres, on cessés. Les joueurs peuvent repartir à Boston, en partant de la maison, La ferme des Green est en ruine depuis environ 50ans, les champs sont à l'abandon, plus rien ne pousse à part quelques légumes pourris.

Les joueurs arrivent à l'hôpital de Boston où ils sont pris en charge.

***Joseph est transféré, à l'asile d'Arkham, où il se pendra dans sa cellule 5 jours plus tard.***

Les joueurs apprennent la mort de leur ami par télégramme, *avec un étrange article de journal, donnez-leur le dernier document : Article de journal.*

## Version Alternative du Scénario

Si vous avez, un personnage autiste, ou médium (ou les 2) dans votre partie, cela risque de changer quelque peu, un de mes joueur a décidé de jouer une jeune femme autiste qui voit chaque nuit sa grand-mère qui est décédée lui dire bonne nuit.

Jour 1 :

Le premier soir, Selma fait un rêve étrange, où elle voit sa grand-mère, elle est apaisée et souriant, et les parents de Joseph sont avec elle, et sont eux aussi apaisés et souriant. Ils sont protégés par d'étranges créatures coniques et tentaculaires d'environ 3 ou 4 mètres de haut, ils sont armés de gros pistolets qui envoient des décharges électriques. Ces créatures protègent la grand-mère de Selma et les parents de Joseph.

Donnez à Selma la carte créature « Grande race des Yith ».

Jour 3 :

Après la découverte du corps de Walter & Marta Green, Selma reconnaît la note dans la musique venue du ciel.

Donnez à Selma la carte de la note (sol).

Jour 4 :

Selma fait un rêve où sa grand-mère lui dit :

« La grande race des Yith t'a laissé un présent sous ton lit ;

A ton réveil, confie-le au meilleur tireur du groupe,

Il saura en faire bon usage. »

## Journal des évènements :

Jour1 :

Intro

Achat du matériel

Départ pour le cabanon

Un joueur voit des yeux qui l'observent dans la forêt

Installation dans la maison

Radio, Alignement planète, musique ambiance1

Opium, Bourbon, test de Constitution.

Forêt sombre cultistes

Rêve Médium

Rêve jour 1 - Test de SAN

Jour 2 :

Marque sur la peau d'un des joueurs - donnez la marque de l'Ordre

Partie de pêche :

Test de DEX. 1d6 Black Bass par joueur

Vision étang : Donner les 2 cartes culte correspondantes

Rencontre avec Walter Green

Partie de Chasse :

Donner les signes de l'Ordre sur les arbres

Chasse : 1d4 pour le gibier

Découverte de la grotte : Donner les documents :

Crânes, grotte, et masque.

Vision Grotte

Le joueur se réveille près de la maison, trainé par Joseph

Dîner du soir

Musique Ambiance Glitch Radio

Rêve jour 2 : Test de SAN

Jour 3 :

La voiture a disparu

2 coup-de-feu en direction du Nord-Ouest

Le Crop-circle est apparu

Découverte du corps des Green

Musique venue du ciel

Rêve jour 3 : test de SAN

Jour 4 :

Révélation de Joseph vers 14h

Trappe remise

Boîte à énigme

Découverte de la Dague et du Livre

Donner la Dague

Faire lire le Livre – Test de SAN

Joseph est allé se coucher

Rêve Médium

Rêve jour 4

Jour 5 :

Le ciel a changé, les montres à goussets sont folles

Joseph a disparu

Découverte de la lettre, et des armes de Joseph

Découverte du canon Tesla

Musique qui vient du Crop-Circle

Découverte des Mutants – Test de SAN

Combat Final

Retour à la Maison pour se soigner

Jour 6 :

Retour à Boston

Mort de Joseph

Découverte du dernier doc. Article de journal