

LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadowdeep*



Les Bois Obscurs

Scénario pour investigateur de niveau 1 à 5

Histoire :

Grâce aux renseignements d'un informateur discret, vous vous rendez au fin fond d'un bois dense situé proche de Bolton. Là, au beau milieu de la nuit, alors que vous avez dû marcher un long moment avant d'atteindre votre destination, vous apercevez une clairière d'où provient une mélodie dissonante. D'après vos renseignements, un culte tenterait d'y effectuer un rituel d'invocation, et vous vous devez de les arrêter avant que le pire n'arrive. Vous avez tout d'abord observé en silence ces silhouettes encapuchonnées, qui s'affairent autour de quatre totems grotesques. Mais les minutes passent, et vous n'avez plus de temps à perdre. Malgré l'obscurité qui vous handicape, vous vous élancez pour tenter de les arrêter.

Mise en place :

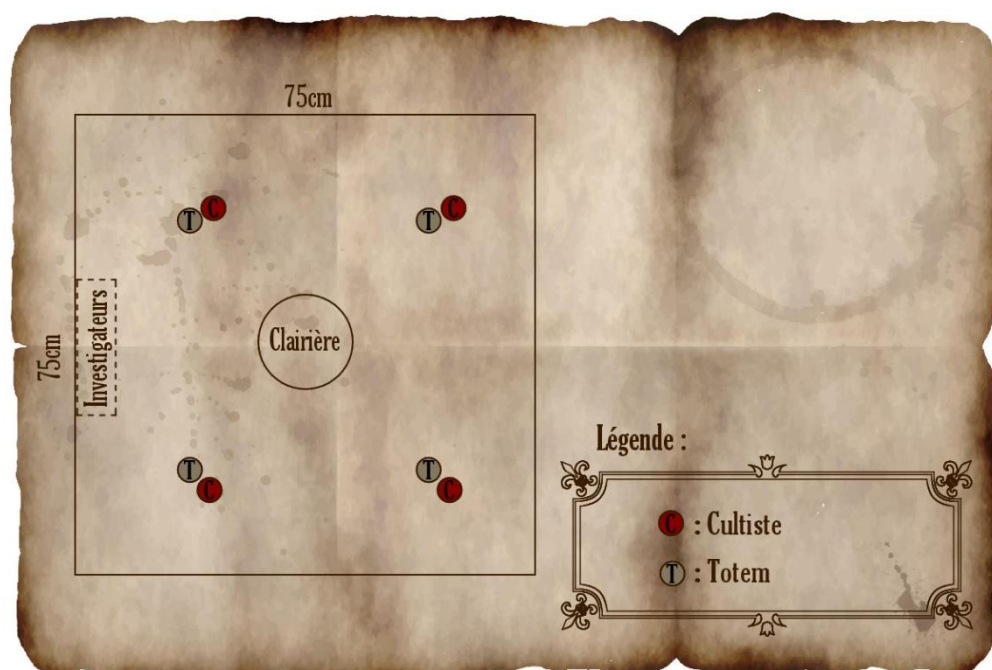
Ce scénario se joue sur une table de 75cm x 75cm. Le centre de la table est une clairière d'environ 15cm de diamètre, le reste étant de la forêt plutôt dense. Elle n'est cependant pas considérée comme du terrain difficile. Au centre de la clairière, placez un élément décoratif type autel ou cercle d'invocation. Au centre de chaque quart de table, placez un marqueur totem. Les investigateurs commencent sur un bord de table, à 2" maximum de celui-ci. Enfin, placez un cultiste au contact de chaque totem, du côté opposé aux investigateurs.

Préparez le paquet de cartes totem : 7 à 10 rouge.

Et le paquet de cartes événements : mélanger les cartes 2 à 4 noir, puis ajoutez l'as noir à la fin de la pile.

MODE EPIQUE :

Les deux cultistes placés au plus loin des investigateurs sont équipés d'un revolver calibre .38 chacun. Pour rappel, les créatures ne sont pas affectées par l'effet d'obscurité.

Carte :

Règles spéciales :

Il n'y a pas de point clé dans ce scénario.

Tout au long du scénario et sauf mention contraire, traitez la zone de jeu comme étant dans l'*obscurité*.

Pendant la phase d'évènements de chaque tour, les joueurs doivent piocher une carte du paquet évènement et consulter la table correspondante.

Ce scénario prend fin lorsque le scénario l'indique ou que tous les investigateurs ont été tués.

Les cultistes de ce scénario ont scellé un pacte d'immortalité avec une entité cosmique. Lorsque l'un d'entre eux est tué, placez un marqueur cadavre à sa place. Lors du début de la prochaine phase d'évènements, remplacez tous les marqueurs cadavres par des zombies.

Quand un héros se déplace au contact d'un totem, il pioche la première carte du paquet totem pour en connaître la nature :

CARTE	TOTEM
10 rouge	Cadavre mutilé ! Un corps atrocement mutilé semble accroché à une ossature de bois et d'os qui traverse sa chair. À mieux y regarder, vous remarquez que le corps émet le faible bruit d'une respiration lente et agonisante. Le pauvre diable n'est pas mort. Un héros au contact du totem peut utiliser une action pour faire un test de Médecine SD12. Sur une réussite, vous parvenez à dégager la victime et à lui prodiguer des premiers soins, le totem est maintenant désactivé. Sur un échec, il rend son dernier souffle, le totem ne peut plus être désactivé.
9 rouge	Glyphes ensanglantés : sur une pierre levée de faible hauteur, un ensemble de glyphes est dessiné en lettres de sang et luit d'une phosphorescence étrange. Un héros au contact du totem peut utiliser une action et faire un test de Mythe SD14 afin de décrypter les symboles. Sur une réussite, vous comprenez les liens entre les symboles, en redirigez un, et la phosphorescence s'estompe petit à petit, le totem est maintenant désactivé. Sur un échec, il vous reste un ultime choix, celui d'utiliser votre propre sang pour barbouiller la stèle et saccager l'inscription, subissez 4 blessures : le totem est maintenant désactivé. Sinon, considérez le totem toujours actif.
8 rouge	Ce totem est vivant ! Enfin, presque... : ce totem est constitué d'un cadavre dont les membres supérieurs sont placés dans des positions contre-nature. À votre approche, il ouvre les yeux, qui sont d'un blanc vitreux totalement inexpressif. Placez un zombie à la place du marqueur totem. Lorsque le zombie est tué, considérez le totem comme désactivé.
7 rouge	Enchevêtrement d'os : une étrange sculpture qui semble constituée d'une myriade de fragments d'os pointus. Elle renferme en son centre une fiole dont le contenu lumineux semble irradier une faible chaleur, et vous vous doutez qu'il vaudrait mieux ne pas la briser par la force. Un héros au contact du totem peut utiliser une action pour faire un jet de Science SD12 et récupérer la fiole. Sur un échec, il se blesse sur des os pointus, subit 2 blessures et devient empoisonné. Dans tous les cas, il réussit à récupérer la fiole intacte, considérez le totem comme désactivé.

Evènements :

CARTE	EVENEMENT
2 noir	Hurlements déments : à la faveur de la nuit, un hurlement aliéné retentit non loin de vous. Tous les héros doivent faire un test de Volonté (SD16 pour ceux qui se trouvent dans l'obscurité, SD12 pour les autres). Sur un échec, le héros perd 2 points de Santé Mentale.
3 noir	Ils sont légion : une nouvelle silhouette encapuchonnée apparaît soudain dans les bois. Ajoutez un cultiste au centre d'un bord de table déterminé aléatoirement.
4 noir	Panique inexplicable : toutes ces choses ont un but, et il est innommable ! Déterminez au hasard un héros qui se trouve dans l'obscurité. Celui-ci effectue un test de Mythe. Sur une réussite, il perd 1 point de Santé Mentale, sur un échec, il en perd 3.
AS noir	Invocation : le rituel touche à sa fin, les chants s'estompent et le temps lui-même semble attendre l'aboutissement de l'invocation. Comptez le nombre de totems encore actifs, retirez-les du jeu et consultez le paragraphe correspondant : Aucun totem : tous les totems ont été détruits ou mis hors de fonction. Les derniers cultistes en vie attendent en vain l'apogée d'une cérémonie gâchée, et seule une brume vaguement malodorante s'échappe du cercle rituel. Dans de petits cris aigus, ils s'enfuient à travers les bois. Vous avez vaincu le culte. 1 totem : le dernier totem encore debout vibre dans un feulement étrange. Du cercle rituel s'élève une masse lente et désordonnée, et sur les visages des derniers cultistes en vie, on peut lire la déception flagrante. Placez un zombie dans le cercle d'invocation. Si vous tuez le zombie, vous avez vaincu le culte. 2 totems : les deux totems semblent se répondre dans une cacophonie dissonante de crissements et de craquements. Lorsque leur dialogue prend fin, un cri strident et une bourrasque d'air vous font plisser les yeux. Vous les rouvrez en découvrant une horrible créature ailée. Placez une horreur chasserresse dans le cercle d'invocation, si vous la tuez, vous avez vaincu le culte. 3 totems : la forêt entière se met à trembler alors qu'un portail noir se matérialise au sol, là où se trouvait le cercle rituel. Une forme immense et dégoulinante s'en extirpe maladroitement, comme poussée depuis l'autre côté du portail. Sa vision vous glace le sang et crispe la plupart de vos muscles. Placez un shoggoth à la place du cercle d'invocation. Même si vous arrivez à vaincre le shoggoth, le culte se sort grandi de cette invocation, considérez que vous n'avez pas réussi à vaincre le culte. 4 totems : un vrombissement déchire vos tympans alors que vos yeux se révulsent de terreur. Devant vous, la terre s'ouvre sur un trou abyssal. De ces profondeurs, un être abject envoie ses tentacules vous happer vers le vide, Shub-Niggurath a répondu à l'appel... Vous avez échoué, considérez que tous les investigateurs ont été vaincus. Chaque héros effectue un jet sur la table de survie ET sur la table des troubles psychiques.

Dénouement et expérience :

En supposant que les investigateurs aient survécu, ils gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

+2 PX pour chaque cultiste ou zombie tué.

+6 PX pour chaque marqueur totem désactivé.

+10 PX si vous avez soigné la victime.

+15 PX si vous avez vaincu le culte.