

Terreur sur Arkham Express, 1928.

La tribu Pocumtuc

Les Pocumtuc étaient une tribu amérindienne qui habitait autrefois la région du nord-ouest de l'actuel Massachusetts. Cette tribu était connue pour ses croyances et ses pratiques mystiques, et elle était considérée comme très spirituelle. Les Pocumtuc étaient souvent en contact avec d'autres tribus voisines, comme les Nipmuck, les Wampanoag et les Montqukett.

Un jour, un étrange culte est apparu chez les Pocumtuc. Ils ont commencé à adorer un être cosmique appelé Cthulhu, qui leur est apparu dans leurs rêves. Les croyances du culte ont rapidement commencé à se répandre parmi les tribus voisines, y compris les Nipmuck, les Wampanoag, les Nauset, les Narraganset, les Pequots, les Mohegan, Nantic, les Mattabesic, les Paugusset, les Tunxis, les Quinipiac et les Shinnecock. Toutes ces tribus ont commencé à se réunir régulièrement pour des cérémonies et des rituels en l'honneur de Cthulhu.

Ces tribus, maintenant connues sous le nom de Pocumtuc, ont commencé à vivre selon les préceptes du culte de Cthulhu. Ils ont construit des temples et des autels en son honneur, et ont commencé à offrir des sacrifices humains pour apaiser son appétit insatiable. Les Pocumtuc étaient convaincus que s'ils ne suivaient pas les commandements de Cthulhu, ils subiraient sa colère et sa punition.

La tribu Pocumtuc est devenue de plus en plus étrange et effrayante pour les autres tribus de la région, qui ont commencé à craindre leur influence grandissante. Les Pocumtuc sont devenus une légende parmi les tribus voisines, qui ont appris à éviter leur territoire à tout prix. Aujourd'hui encore, les histoires des Pocumtuc et de leur culte de Cthulhu sont racontées dans les communautés amérindiennes de la région.

Ceci faisant, la tribu Pocumtuc fini par ne plus se faire remarquer. Bientôt , aucune trace d'eux ne resta et ils disparurent on en sait où...

Voici quelques suggestions de noms pour des créatures ressemblant à des chiens, issus des Indiens Pocumtuc :

- 1. Wompamuck : Ce nom est inspiré du dialecte Pocumtuc et peut être traduit comme "chien sauvage".*



2. *Nanontusk* : Ce nom est également d'origine Pocumtuc et signifie "chien des montagnes".
3. *Keketamook* : Ce nom est un mélange de Pocumtuc et d'anglais et peut être interprété comme "chien de la forêt".
4. *Pohwak* : Ce nom signifie "chien fou" en Pocumtuc et fait référence à la nature imprévisible et sauvage de ces créatures.



5. *Manussin* : Ce nom peut être traduit comme "chien rapide" en Pocumtuc et évoque la vitesse et l'agilité de ces créatures.
6. *Tepagun* : Ce nom signifie "chien noir" en Pocumtuc et fait référence à la couleur sombre de la fourrure de ces créatures.

Scénario : « Terreur sur l'Arkham Express »

L'histoire commence avec un groupe de personnages qui voyage à bord de l'Arkham Express en 1928. Le train est en route vers Arkham, une petite ville située dans le Massachusetts, célèbre pour son université et ses légendes d'horreur et de mystère.

Vers 18h45 le souper est annoncé et servi dans la voiture restaurant.

Les personnages sont de différents horizons, mais ont tous en commun une certaine curiosité ou une recherche de sensations fortes. Parmi eux, il y a peut-être un chercheur de l'occulte, un journaliste en quête de scoops, un policier local ou un simple touriste. *(Per, le temps se gâte vraiment et tourne à la tempête de neige.)*

Pendant le trajet, ils remarquent que le train s'arrête plusieurs fois sans raison apparente. Ceci est dû à la neige qui tombe abondamment et qui constitue des congères, gênantes pour avancer.

Les passagers commencent à s'inquiéter et à s'interroger sur la situation.

Finalement, le train s'arrête complètement dans une zone isolée de la forêt, après avoir percuté quelque chose. Il s'agit d'une bête, de forte carrure, qui s'est coincée sous l'avant de la locomotive, amassant la neige et manquant de faire dérailler l'avant du train.

Les personnages décident de sortir du train pour se rendre compte de la situation. Il s'agit d'une bête fort étrange et imposante.

Un Pohwak



Les employés de la compagnie de chemin de fer sortent et mettent tout en œuvre pour remettre la locomotive en état. Quand soudainement, un cri, puis plusieurs...

Un employé a disparu et une longue trace de sang part vers la forêt... Le responsable des employés ordonne que tout le monde rentre et reste dans le train pour la nuit.

Seulement, sur les coups de 2h du matin, de nouveaux cris et l'on trouve 2 employés, la gorge tranchée *(jet Perx5 : tranchées par objet peu tranchant, presque arrachées)*, de plus une fillette de 11ans a été enlevée... *(enquête ou Per = des traces boue, de sang, de pieds)*

Un groupe d'hommes volontaires va sortir pour la retrouver. Il est aisé de suivre les traces (nombreuses. Critique en Per = une dizaine d'individus) dans la neiges . Ces dernières mènent directement vers une profonde grottes, où se terrent la redoutable tribu des Pocumtuc.

Ces êtres mystérieux et effrayants semblent avoir des intentions sinistres et menaçantes.

Les personnages doivent maintenant lutter pour survivre face à ces créatures terrifiantes et découvrir la vérité sur leur existence. En explorant les grottes, ils découvrent des rituels occultes et des artefacts étranges, suggérant que les troglodytes sont en contact avec des forces maléfiques et puissantes, notamment plusieurs totems impies, immenses, des plus malaisants.



Les personnages doivent également éviter de devenir fous en découvrant la vérité sur les forces occultes qui se cachent derrière les troglodytes.

-Ils peuvent tomber sur une fosse, véritable charnier, avec des ossements nombreux (ils se sacrifient même entre eux).

- Des nombreux crânes plantés sur des pics, partout dans la forêt. On devine même des crânes d'enfants.

-Un monument, un grand autel, battit en os humains.

-De grands étendards, dressés dans la forêt, en peaux humaines.

-Retrouver les membres de l'employé des chemins de fer, bras et jambes tranchés.

Ils doivent se défaire des Indiens qui défendent leur territoire et leur temple impie.

Finalement, les personnages doivent trouver un moyen de sortir de la forêt et d'alerter les autorités sur la menace que représente les troglodytes. Cependant, ils doivent faire face à l'opposition des adeptes de ces forces occultes, qui cherchent à les empêcher de divulguer la vérité au grand public.

L'histoire sera plus ou moins étouffée, néanmoins, quelques temps plus tard, officieusement, un groupe de chasseurs, policiers, et autres habitants, décidés et surarmés, ira terminer le travail dans les grottes, en détruisant le temple, voir même en dynamitant la grotte... une fois pour toute.

Cette aventure sombre et terrifiante, mettra à l'épreuve les compétences et le courage des personnages, tout en explorant les thèmes de l'horreur, de la folie et de l'occulte.

Le Arkham Express est un train de la Arkham Railway Utd, appartenant à Harry Ford, d'Arkham.

En 1928, il existait plusieurs options de train pour se déplacer entre New York et les villes de la Nouvelle-Angleterre. Cependant, étant donné que Lovecraft a situé Arkham dans la région de la Nouvelle-Angleterre, il est possible que le trajet entre New York et Rockport en passant par Arkham implique un itinéraire de plusieurs centaines de kilomètres.

En supposant que le voyage se fasse en train, il est probable que le trajet implique plusieurs changements de train et un temps de trajet considérablement plus long que le trajet en voiture.

Il n'y avait pas de trains express directs entre New York et Rockport, il aurait donc été nécessaire de changer de train à plusieurs reprises.

Si nous supposons que le trajet emprunte les lignes de train actuelles reliant New York à Boston, puis Boston à Rockport, le trajet direct entre New York et Boston serait d'environ 350 km. En supposant une vitesse moyenne de train de 50 km/h, le trajet prendrait environ 7 heures, sans tenir compte des temps d'attente pour les changements de train.

Si nous ajoutons la distance supplémentaire pour passer par Arkham, le trajet serait considérablement plus long et impliquerait probablement plusieurs changements de train. En outre, les temps de trajet en train en 1928 pouvaient varier considérablement en fonction des conditions météorologiques, des arrêts en cours de route et d'autres facteurs imprévus. A partir de Boston, le Train utilisé est celui de la Arkham Railway Utd.

Encore une fois, il est important de noter que ces estimations sont basées sur des suppositions et ne sont pas précises. Lovecraft n'a pas fourni d'indications précises sur la distance ou le temps de trajet en train entre New York, Arkham et Rockport dans ses écrits.

C'est donc par une nuit de Novembre, neigeuse, que notre histoire commence... l'image se rapproche, jusqu'à nous faire rentrer par fenêtre d'une voiture.

L'Arkham Express est ici dans sa version « Grand Luxe » et possède 8 voitures, dont 3, composées de 6 compartiments avec couchettes (*si les personnages sont peu en fonds, ils ont eu une invitation pour y être*).

Il y a un espace commun où les personnages peuvent décider de s'y faire servir les repas, ou simplement se rendre au wagon restaurant.

Ce qui suit est le tirage personnel que j'ai fait pour placer mes pnjs. Faites comme bon vous semble.

Voiture 1 (4 voyageurs + 2 pjs)

-Flint 'Hooky' Shelby - *Boxeur pro- Caractère bien trempé, peur de rien, taciturne.*

- Lieutenant Calvin Gross -*Militaire- Un peu rigide, courageux.*

- Roy Keane -Bootlegger- **Gros tempérament, rugueux, impulsif.**
- Claire Smith – Epicière- **Travailleuse, séductrice, veuve.**
- 2 Pjs

Voiture 2 :

- John Vusack -Reporter- **Fouineur, un peu lâche, opportuniste**
- Philies Joubert -Infirmière- **Nerveuse, volontaire**
- Samuel Pertwee -Notaire- **Autoritaire, imbu de lui-même, donne des ordres**
- Martin Stevens -Flic- **Charismatique, sûr de lui, volontaire**
- Choi Min-woo (최민우) – Restaurateur- **Introverti, parle mal anglais, discret**
- Jesse Ventura- Chasseur- **Mâle Alpha, rugueux, aime le danger, la traque**

Voiture 3 :

- Robert Lincoln - Gardien Asile- **Dominateur, violent, arrogant**
- Randolphe Clarke -Universitaire Miskatonic- **Arrogant, menteur, fourbe**
- Vinnie Mahoney – Bootlegger- **Vénel, Violent, sans scrupules**
- Meredith Tipett – Institutrice- **Célibataire, stricte, aime les règles**
- Lorraine Lincoln -épouse Gardien Asile- **Gentille, soumise à son époux, dentellière douée**
- Walter Eseling – Imprimeur- **Riche, trouillard, gros balourd**

-Silas "Le Rapiécé" Thompson – Vagabond- est un vagabond, qui est parvenu à se glisser à bord*, et se cache dans un réduit.

Quelques autres passagers, issus de la seconde classe :

David Duchevenois -Assureur, privé amateur-

Dylan Byrons – Baseballeur pro-

Angéline Lloyd – Coiffeuse- **Mère de la fillette disparue**

Patrick St-Jones – Étudiant Miskatonic en finances – Fourbe, Veule, Opportuniste

Bill Duke -Chasseur- Taciturne, sans pitié, peu démonstratif

Les employés d'Arkham Railway Utd :

- Beresford Bolton, *chef de train*
- Clyde Barriston, *inspecteur*
- Joseph Paterson, *conducteur de train*
- Adrian Kozenski, *contrôleur*
- Andy Farrell, *contrôleur*
- Brian Baldwin, *mécanicien*

Acte I : Le train

Alors que les personnages mettent la dernière touche à leur repas avec un cigare, ou un verre de brandy, un violent coup de frein, fait valser les verres et les bouteilles. Il se passe plusieurs minutes avant qu'un quelconque employé des chemins de fer ne viennent les rassurer ... Le mauvais temps rend le trajet délicat.

Le train repartira puis connaîtra de nouveaux coups de freins, avant de s'immobiliser définitivement vers 23h... C'est en sortant suite aux cris entendus, que les pjs tomberont sur *Silas le balafré*, qui, sortant de sous le train, tente de monter à bord en douce, en geignant qu'il a peur pour sa vie.

Il semble non seulement gelé, mais terrorisé.

A -Si les personnages se montrent désobligeants, un employé arrivera et le jettera dehors manu militari, ou au mieux, le conduira jusqu'à l'arrière du train, loin des premières classes.

B -Les pjs se montrent compatissant et chrétiens, ils les remerciera et leur racontera de fait, ce dont il vient d'être témoin :

« Alors qu' les gars du chemin de fer allaient dans tous les sens avec les pelles , les pioches, j'en ai profité pour sortir d'ma planque. J'ai pissé vite fait, car si vous l'savez pas, je vous l'dis tout comme. Quand t'as froid, tu pisses, ça réchauffe le corps. Mais dès j'ai fini, j' retourne pour me glisser dans l' remorque à charbon. Et là, je vois des silhouettes qui sortent du bois, en courant. On dirait des fantômes tant vont vite ! Et là y en a un qui sort une lame et qui saute sur l'dos du

gars du train. Il lui coupe le cou en une seconde, et v'la que les autres arrivent et embarquent le corps, toujours en courant, vers l'bois. On dirait des indiens, avec des peintures de guerre est des crânes et des plumes... » L'individu sent très fort l'alcool. Ce que relèveront de suite les plus sceptiques des témoins.

Bien entendu il quémandera un repas chaud, une bouteille et discrètement, profitera d'un moment d'inattention des gens autour et retournera vers sa voiture à charbon.

****Uniquement si un pj lui offre une bouteille d'alcool, il marmonnera entre ses dents, le mot « POCUMTUC »***

Les personnages, sortis, pourront se rendre l'avant du train...

Une sombre créature, massive, a été percutée et se trouve maintenant coincée, en plus de la neige, sous l'avant de la locomotive.

C'est un ***Pohwak**** (voir plus haut).

Une sorte d'énorme chien sombre, au poil long et sale. Il a la gueule allongée un peu comme un alligator et des crocs nombreux. Cette bête peut ressembler à une chimère entre un gros chien, un cheval et un alligator... (**Jet SAN sous la moitié, si raté, le personnage lance et perd 1d4 en SAN**).

Le pire, c'est que la créature respire encore, et agonise. Il va falloir l'occire, pour la retirer de sous la voiture de tête. Une fois chose faite, les employés du train se démènent pour dégager la voie afin de repartir. Si un pj mène un soucieux examen du corps (**Jet d'Anthropologie, chasse ou investigation**), il découvrira certaines parties rasées sous l'abdomen et d'étrange sortes de tatouages. La bête est donc apprivoisée...

C'est à ce moment, que du côté du train, opposé aux pjs, un cri horrible se fait entendre... Surgit alors un employé terrorisé et le regard totalement halluciné. Il raconte qu'une silhouette est apparue et a emmené son collègue. Sur place, il est aisé (**Per simple**) de voir une grosse tâche de sang dans la neige et une traînée écarlate, menant jusqu'à la forêt.

Un jet de (**Per, Enquête, ou Survie sous moitié**), permet de repérer qu'il y a plusieurs sortes d'empreintes, tentant de cacher leur nombre ; en marchant dans les mêmes traces. Si un des pnjs chasseur est dans le coin il ne manquera pas de faire le lien et dira à voix haute, une phrase du genre : « ***On a là de foutus chasseurs, très doués dans le fait de ne pas être vus. Ils masquent leur nombre en faisant le moins d'empreintes possibles dans cette fichue neige. Ils ont attrapé une proie, en la personne de l'employé qui a disparu et il leur reste tout un train à vider...*** »

Le chef de Train se mettra à siffler et, invectivant ses subalternes, pressera pour que tout le monde retourne et reste dans le train, y compris pour la nuit. Des tours de gardes seront répartis parmi les employés. Le chasseur Jesse Ventura, avec son chien, et son collègue Bill Duke se porteront volontaire sans même demander l'avis du chef de train. Malgré toutes ces précautions, durant la nuit, vers 2h, les pjs qui dorment seront réveillés par un cri strident de femme, dans un wagon plus loin.

Quand ils arrivent sur place, ils trouveront beaucoup de sang. Deux hommes passagers sont à terre, baignant dans leur sang (**jet médecine = l'arme n'est probablement pas bien aiguisée. C'est davantage arraché que tranché net. Il a fallu y mettre beaucoup de force ou en Anthropologie = Le type d'arme utilisé ressemblerait à certaines armes primitives, tels les coutelas de pierres des premières nations...**)

La femme qui hurle est Angéline Lloyd. Sa fille a disparu !! Elle raconte qu'elle s'est réveillée en sursaut et a vu des silhouettes dans la voiture, qui emportaient sa fille. Les autres passagers se sont réveillés et ont tenté de s'interposer. Ils se sont fait tuer rapidement. Elle supplie qu'on ramène sa fille.

Dès lors, un groupe de volontaires est en train de se constituer, contre l'avis du chef de train et des responsables présents. Parmi les plus décidés à se lancer à la recherche de l'enfant, on retrouve les acteurs suivants (au final utilisez ceux que vous voulez)

- Lieutenant Calvin Gross -*Militaire*- **Voiture 1**

- John Vusack -*Reporter*- **Voiture 2**

- Martin Stevens -*Flic*- **Voiture 2**

- Jesse Ventura - *Chasseur*- **Voiture 2**

- Robert Lincoln - *Gardien Asile*- **Voiture 3**

- Bill Duke - *Chasseur*- **Seconde Classe**

-David Duchevenoï- **Seconde Classe**

-Dylan Byrons- **Seconde Classe**

- Philies Joubert - **Voiture 2**, qui se fera éconduire par les chasseurs, prétextant que même si l'on peut avoir besoin d'une infirmière, cela risquait d'être dangereux pour une femelle.

Une fois parés, les volontaires quittent alors le train, sur les traces des visiteurs nocturnes et a uvu du groupe, on peut dire que cela sent la testostérone...

Acte II : La forêt enneigée

Une fois dehors, les pjs et la troupe se retrouvent sous une température avoisinant le zéro degré.

Tous les quarts d'heure de jeu, faites faire un jet de CON aux pjs, de manière décroissante : x5, x4, x3, x2, x1.

Si raté, appliquez un malus pour tout ce qui va avec la Dex ou la Con : -5 % -10% -15 % etc

Insistez sur les conditions climatiques qui se dégradent durant la nuit.

Si les joueurs ne sont pas des professionnels du pistage, les chasseurs eux, le sont.

Ainsi, la troupe s'enfonce toujours plus profondément dans cette partie de la forêt, composée en grande partie de résineux. La faible lumière engendrée par la lune et un ciel dégagée peine néanmoins à traverser les cimes des arbres. Quoi qu'il en soit, les chasseurs semblent tenir et remonter une piste.

Le chien de Jesse commence à montrer des signes de nervosité, tout en continuant d'avancer, puis se fige d'un coup.

Toute la troupe arrive dans ce qui ressemble à une petite clairière. En fait il s'agit d'un endroit où les arbres ont été coupés, en cercle. Il règne une odeur de mort, et c'est peu dire. Des sortes d'étendards sont dressés, sur des assemblages de branches. **Un jet de per, de chasse, de médecine est à faire.** Un pj avec des connaissances en médecine, ou un militaire, pourra reconnaître l'odeur. Celle de la chair pourrie. Ensuite un petit jet de SAN. Raté enlève 1 point de SAN.

Le décor est morbide et glaçant. Pas un bruit, les flocons tombent sans cesse, et cette odeur de cadavre rendra les pjs très mal à l'aise. C'est à ce moment qu'un hurlement déchire la nuit, C'est le chien de Jesse Ventura, repris par un autre hurlement, dans une direction opposée, puis enfin un troisième, un quatrième...

Des bruits de buisson, de cavalcades commencent à parvenir au groupe, puis surgissent enfin plusieurs bêtes, dans un grognement infernal.

Ces créatures sont des **Wompamucks**.



Elles mesurent presque un mètre au garrot et, pour ceux qui l'ont vu, rappelle la bête prise sous la locomotive, mais en plus petite. Elles sont au nombre de quatre et arrivent des quatre points cardinaux. Avant même de comprendre ce qui arrive, la première coupe littéralement en deux le chien de chasse de Jesse... d'un coup de mâchoires. Ceci fait les Wompamucks se jettent sur le groupe.

For 14 Con 14 PV :12 -Grave 3

Dex 14 Tai 10

Mvt 9

Morsure 45 %

Dégâts morsure : 1D8

Dégâts griffes : 1d6

Armure de peau : -2 aux dégâts

Le combat commence et les créatures doivent tuer au moins un pnj, histoire de faire monter la pression chez les joueurs. Les créatures sont là pour tuer et ne fuiront pas. C'est un combat à mort.

Une fois terminé et les plaies pansées, la troupe se remet en marche. Le groupe continue sa progression, avec l'impression de s'enfoncer, littéralement, dans la forêt, à moins que ce ne soit les arbres qui soient plus grand qu'à l'accoutumée...

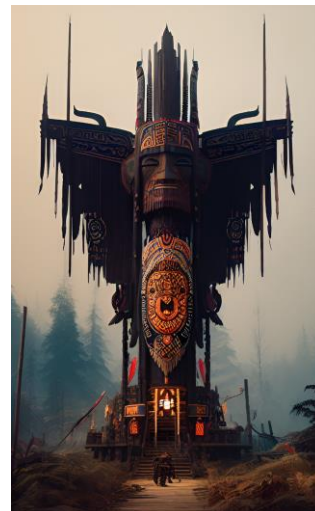
La prochaine découverte est une sorte de tumulus donc le périmètre est garni d'os et de crânes, tous humains. Une entrée sombre se dessine, inquiétante... Les plus courageux rentreront et ressortiront changé.

L'intérieur du tumulus est composé d'un sol aux pierres noires. Cela ressemble à de l'obsidienne, mais ce n'en est pas. Imperceptible au début, une sorte de vibration sourde monte de ce dernier. En y regardant mieux, les murs et le plafond sont constitués des mêmes pierres. Les murs sont recouverts des fresques primitifs peintes uniquement en blanc.

Ce sont des représentations impies qui pourraient évoquer des lieux souterrains et des adorations contre nature. Des silhouettes éthérées et immenses parachèvent l'œuvre. **Un jet de SAN est nécessaire car les joueurs commenceront à se sentir mal et comme compressés. Si raté, perte d'1D4 en SAN.** De plus les joueurs se sentiront souillés et vomiront tripes et boyaux en sortant. C'est le froid qui leur fera retrouver un peu leurs esprits.

Jet en écouter, permet de remarquer des bruits semblables a de lentes percussions, sourdes.

Les pisteurs retomberont sur des traces fraîches, et en remontant la piste, la troupe tombera sur plusieurs genres de totems, espacés de plusieurs dizaines centaines de mètres. Certains perspicaces commenceront à se demander s'ils sont toujours dans une forêt du Massachusetts...tant les distances semblent difficiles à appréhender.



Au pied de chacun de ses totems, se dessinent là aussi une sombre entrée.

A voir les réactions des joueurs.

A – Les joueurs décident de poursuivre les traces et entrent dans les totems où ils découvrent des marches taillées dans la pierre, qui descendent profondément...

B – Les joueurs ne se sentent plus de poursuivre. Certains pnjs ont eux, fait leur choix et descendent. C'est le cas de *Jesse Ventura- Bill Duke- Lieutenant Calvin Gross*. Les autres font marche arrière dans le but de retourner au train chercher de nouveaux renforts. C'est au bout de quelques minutes alors qu'ils entendront des hurlements comme plus tôt.

Cette fois cependant les bêtes sont comme celle du train. Plus grosses...des **Pohwaks**.

Faites vous plaisir dans la bestialité. Seuls les jets de dés décideront quant à la survie des personnages... S'ils y parviennent, ils raconteront ce qu'ils ont vu et le train finira par repartir jusqu'à la prochaine station. Là, en fonction de ce qu'ils diront, des renforts pourront être envoyés, mais leur présence sera plus que requise (les forces de l'ordre leur feront comprendre ils n'auront pas le choix.) Retour à la cas départ...

S'ils ont choisi la voie A et sont descendus, le cauchemar se poursuit. Contrairement à l'extérieur, l'air est plutôt chaud, voir suffocant et moite. Plus on descend plus les pierres qui constituent le lieu sont semblables à celles du tumulus.

Les escaliers se terminent et donnent sur une immense grotte. Vraiment... immense, cyclopéenne.

Une pâle lueur fait que les lieux ne sont pas dans les ténèbres, par le biais de certaines pierres irradiant une faible lueur.



L'aspect positif, les joueurs n'ont plus froid... Par contre ils se sentent mal, oppressés.

Devant l'immensité des lieux, des questions se posent...

-Combien d'individus peuvent « vivre » ici, et quelle puissance auraient-ils en cas de confrontation directe.

-Certains qui parlent de remonter, savent que cela équivaut à laisser certainement mourir la fillette...

Même les plus valeureux sont désormais désorientés par la tournure des événements. Poursuivre ou remonter, là est la question.

A2 -Ils remontent, et y parviennent sans trop de difficultés, hormis le froid qui sera vraiment plus mordant à l'extérieur. Les montres ne marchent plus. Et le ciel ne permet plus vraiment de savoir si l'aube approche ou pas. Ils retrouvent le train, se rendent compte qu'il s'est passé presque vingt-quatre heures depuis leur départ car les secours sont sur place, avec quantité de policiers, d'agents du rail, dont le propriétaire de la compagnie, Harry Ford.

Une battue a été organisée pour retrouver la petite. Les joueurs seront interrogés sur leur périple. De ce qu'ils en diront dépendra ou pas, d'une mobilisation plus grande de militaires... (C'est une autre histoire).

B2 – Les joueurs poursuivent leur investigation des lieux, et parviennent à ce qui ressemble à une place, d'une très ancienne cité troglodytes, battis en des temps immémoriaux.

Un monument rappelant un temple, par ses colonnes. *(Si un historien ou anthropologue est présent, avec un jet de connaissances appropriées, il peut faire la comparaison entre ce temple et celui des Kassites vers -1550 av JC, près de Babylone.)*

Sur la dite place, une cinquantaine de personnes sont rassemblées et semblent être en pleine cérémonie et entonnent une malaisante litanie répétitive et ponctuée d'une sorte de hoquet commun qui glace le sang, tant il semble coordonné...

Le plus atroce, étant que tous comprennent le sens de ces suppliques.

lä, lä, Nyarlathotep Fhtagn, Tëlokë,

Nâna, Kyrkë, Hëkha, Nëtrôrë,

Kôvûrë, Nëtëlé, Vëkha,

Kàrithë, Lôthë, Zàrë, Gëkha.

Le chaos rampant est notre guide,

Les ténèbres éternelles notre demeure,

Nous offrons nos âmes à la puissance indicible,

Et nos corps à la folie ineffable.

Le son de ta voix est notre prière,

Le battement de ton cœur notre appel,

**Nous sommes tes serviteurs loyaux,
Et nous invoquons ton nom dans les ombres.
Que ton pouvoir incommensurable,
Se répande dans les étoiles et les galaxies,
Que ta sagesse soit notre lumière,
Et que ta colère s'abatte sur les impies.**

**Iä, Iä, Nyarlathotep Fhtagn, Gyrkä,
Vêrôrë, Këtëlä, Hëkha, Lökithë,
Nôthë, Kârithë, Zëkha, Tëlokë,
Nâna, Kyrkä, Vëkha.**

Un individu semble tenir le rôle d'un prêtre et se tient devant un autel en pierres ou gît le corps de la fillette (morte ? Endormie ?), alors qu'un autre indigène près de lui, découvre une seconde table où sont alignés des outils de rituel, rappelant des dagues en pierres, en pierres noires, d'autre aux formes courbes et malsaines... au milieu des indigènes, un brasero dans lequel on voit encore les restes d'une cage thoracique humaine au milieu des cendres. Il est aisé de comprendre quelle sera la suite des événements.

Même si les joueurs n'ont aucune idée de qui est cette divinité invoquée, la plus élémentaire des intuitions leur laisse penser qu'il faudrait arrêter cela ou au moins éliminer la gamine à défaut de pouvoir la sauver...

A eux de choisir...

A3 -Ils choisissent d'éliminer la fillette, pour le salut de son âme. Un tir réussi, tuant la gamine, mettra fin à la cérémonie et commencera alors une course poursuite jusqu'à la surface, faites leur confrontation avec un ou deux poursuivants (*faites faire des jets qui n'influeront pas vraiment sur la fin du scénario, mais les joueurs auront le sentiment de ne pas passer loin de leur propre fin*). Mettez sur la narration pour les faire frémir. (un jet d'astronomie leur donner l'impression fugace, que les constellations sont inversées, puis après le passage d'un nuage, tout est normal. Ils parviendront à sortir de la forêt et se retrouveront au même point que sur la voie **A2**, plus haut.

B2 -Ils tentent d'aller récupérer la fillette... Hormis le déclenchement d'un déluge de coups de feu, il y a peu d'espoir de faire quelque chose avant que le prêtre ne fasse son sombre office.

Aux premiers coups de feu, les Indigènes **Pocumtuc** seront effrayés et s'enfuiront, ce qui laisse aux Pjs une petite fenêtre d'intervention. Néanmoins le prêtre reprendra une nouvelle litanie, d'une voix résonnant beaucoup trop fort dans ces lieux, couvrant presque les tirs, qui aura pour effets de remobiliser ses troupes. Que le prêtre soit tué ou pas, des guerriers se mettront à attaquer ou poursuivre les intrus.

Indien Pocumtuc moyen

For 14 Con 12 Int 10 PV : 13 Grave 4

Dex 15 App 9 Mvt 9

Pou 12 Tai 9

les guerriers sont rapides et agiles, se déplaçant souvent à l'aide de sauts impressionnants.

Couteaux en pierre noires : 1d4 + bon

Gourdin en pierre : 1d8 +bon

Saut : 45 %



Le joueur ou le pnj, qui porte la fillette, a un malus de -20 % à toutes ses actions. Sachant qu'il sera la cible préférée des Pocumtuc, qui veulent la fillette.

En imaginant que les personnages parviennent à sortir vivants et à remonter à la surface, le jour commencera à se lever. De ce fait, les poursuivants s'arrêteront en haut des escaliers qui donnent sur l'extérieur, au pied du totem. Ils brandiront le point et montreront les dents aux joueurs, qui perdront automatiquement **1 en SAN** devant ce spectacle haineux et cauchemardesque, aux relents de cannibalisme.

Rebelote, les joueurs retrouvent le train, voir plus haut **A2**. Les semaines passeront avec leurs lots de mauvaises nuits, de cauchemars... **(pour les prochains histoires, laissez leur croire qu'ils ont**

vu une silhouette « emplumée » au détour d'une rue, ou par une fenêtre. Faites leur penser qu'ils sont traqués).

Le temps passera mais ils ne seront plus jamais les mêmes, quoi qu'ils fassent.

La fillette reprendra connaissance les jours suivants, sans pour autant retrouver la raison. Bloquée dans un mutisme crispé, les yeux humides. Elle sera transférée à l'institut psychiatrique Danvers d'Arkham.

Voilà où tout commence maintenant...

Scénario et idée de Cédric Rancier

crancier75@gmail.com

Merci à Lovecraft pour cet univers si propice au JDR.

Merci à Predator de 1988, pour l'inspiration et pour les Chasseurs : Jesse Ventura et Bill Duke.

Merci à Vinnie Jones pour sa brutalité primaire et virile.

Merci à X files, Jurassic Park (1ère trilogie), Peaky Blinders,

Je me félicite d'être resté coincé dans le JDR depuis 1989...