

Le Nécronomicon

Ce scenario, très populaire sur le net, vient du site officiel de Pinnacle et a été traduit....

Bonne partie....

Jetez un oeil au [Tombtsone Epitah de Juillet 1877...](#) Les deux articles de droite pourraient bien servir à votre Posse!

Salut l'ami. Notre nouvelle histoire implique un certain livre (dont certains d'entre-vous ont déjà entendu parler), ainsi qu'un jeune homme qui est sur le point d'apprendre qu'un prix terrible accompagne son incroyable pouvoir.

Cette tortueuse histoire est destinée à introduire le Nécronomicon dans votre campagne. Elle peut vous aider, ainsi que vos joueurs a utiliser un peu plus notre nouveau *Livre des Morts*.

Cependant, cette aventure est seulement une esquisse (eh, à quoi tu t'attendais pour quelque chose de gratuit ?). Tu devras lui donner toi même un peu de corps pour lui rendre sa propre intensité et défi.

L'histoire jusqu'ici . . .

Le livre dérobé par le voleur de Chicago n'est rien d'autre que le fameux Nécronomicon. Entre ses pages moisisies il y a tout un tas d'ancien rituels, d'hexes et d'incantations.

Le voleur est un pharmacien fou du nom d' Henry West. Henry était en train d'étudier les procédures de réanimation dans un collège de l'Est quand il lu des articles a propos de la découverte de ce manuscrit. Bien que ses sources n'étaient pas sûre a propos de l'utilité du livre, les longues années de recherche de West lui dire qu' *un livre relié avec des lambeaux cuir et écrit en ancien Arabe* ne peut être que le Livre des Morts.

West ne pouvait s'offrir de voyage outre-mer, il attendit donc patiemment que le livre vienne en Amérique. Celui-ci, ainsi que d'autres objets anciens furent convoyés à Chicago.

Henry couru alors à l'Ouest et s'arrangea pour avoir un rendez-vous, en utilisant le nom d'un des professeur renommés de son université, afin de voir les objets. Ses soupçons se confirmèrent.

Henry revint au Musée la nuit même, entra par effraction et essaya de s'en aller avec le Nécronomicon. Cependant, il fut découvert par un garde, et, dans la panique, saisi un couteau du reste des reliques éparpillées et essaya de se tailler un chemin vers la sortie. Henry n'avait pas l'intention de tuer le garde, mais la dague avait une autre idée en tête et elle but avidement la vie de l'homme infortuné. (Je rajouterai ces quelques lignes afin que l'article du Chicago Tribune soit possible : Le deuxième garde du musée arrivé juste a temps pour voir Henry retiré le couteau ensanglanté du cadavre et sortir par la fenêtre. Il ne pu cependant pas le rattrapé. C'est de lui que vient la description d'Henry West.)

L'incident poussa West, déjà terriblement instable, de l'autre côté du point de non retour.

Maintenant, il erre à l'Est, avec, dans son cartable, bien plus de problèmes qu'il ne puisse en surmonté. Il est en quête d' un cimetière isolé ou il pourrait continuer ses recherches impies.

La mise en place

Quelqu'un a volé des corps du cimetière de la ville. Nous avons situé cette histoire à Denver, mais vous pouvez la replacer où vous voulez. Après tout, le Weird West est un grand territoire. Les héros peuvent d'abord entendre parler de cette histoire dans le premier tombstone Epitaph que nous vous avons donné. Si la rançon offerte n'est pas assez conséquente pour les impliquer, utilisez la police de Denver pour les embaucher, les utiliser, ou leur rappeler un ancien service rendu, le plus approprié à votre campagne.

Chapitre Un

Les héros vont vraisemblablement commencer leur enquête en fouinant dans cimetière local. Quand il le feront, ils découvrirons que trois des corps ont été enlevés dans le courant de la semaine dernière, un a peu près toutes les deux nuits. Cependant, le premier corps, celui de Marcus Trent, à été pris une semaine entière avant que les trois autres soient déterrés. West a expérimenté un certain temps sur Marcus Trent, puis, il a déterminé qu'il était trop vieux pour être réanimé convenablement. C'est pourquoi les quelques autres corps proviennent tous d'un enterrement récent.

Le second indice que le groupe peut découvrir est qu'autour de chaque tombe, il n'y a qu'une seule série de trace de pas. Cela requière un jet Faisable (5) en *Pister* après avoir visiter au moins deux des tombes.

A la dernière tombe que le groupe visite, ils découvrent un talon de ticket, vieux de deux semaines, pour un train de l'Union Blue allant de Chicago à Denver. Un personnage, ayant déjà pris le train ou réussissant un jet de *Connaissances* Faisable (5), sait que l'Union Blue enregistre le nom des passagers depuis quelques mois, à cause des sabotages des autres compagnies de chemins de fer impliquées dans la Guerre du Rail.

S'ils emmènent ce ticket à la station de l'Union Blue, ils devraient être capable de retrouver l'identité du pilleur de tombe.

Chapitre Deux

En effet, le bureau de l'Union Blue a enregistré le talon du ticket du train 0013, daté de deux semaines avant l'aventure. Le nom du passager est H. West. Le chef de gare n'a pas vu ce passager. Mais, heureusement, le même train est en ville. Et le conducteur se restaure à la taverne du coin en attendant le départ du train, prévu pour le lendemain.

Au restaurant, le gang peut trouver facilement Arthur Dulles, un manchot, vétéran de la Guerre Civile. Le propriétaire de l'Union Blue, l'ancien Général Joshua Chamberlain, donne souvent ce genre de travail aux vétérans désarmés qui veulent toujours travailler.

Arthur est un homme au regard perçant, et, assez étonnement, il se rappelle du passager:

"C'était un type étrange. Il a serré un cartable dans ses bras pendant tout le voyage. Il dormait même comme ça. J'pensait bien qu'il était un drôle d'oiseau mais j'avais aucune raison de l'arrêter".

"Pourtant, j'ai pris un article de Chicago à mon dernier voyage qui m'a fait dire qu' j'aurais du"

En disant ça, Arthur montre le Chicago Tribune (la seconde histoire qu'on t'a donnée, partner). Cela devrait donner un aperçu de jusqu'où Mr. H. West est prêt à aller.

Chapitre Trois

La prochaine étape appartient au gang. Il doivent commencer à arpenter les saloons, hôtels, et taverne pour trouver leur suspect. Finalement, quand quelqu'un aura fait un total de *Streetwise* (*Connaissance de la rue*) de 11 ou plus, ils trouveront que Mr. West a loué une petite maison dans la banlieue de Denver. Le tenancier du saloon qui leur a révélé cette information est aussi le propriétaire de la maison et dit au groupe de demander à Mr. West le loyer s'ils lui rendent visite.

Chapitre Quatre

Le climat de l'aventure fonctionnera mieux si cela se passe la nuit. Si le posse vient plus tôt dans la journée, vous devriez les entraîner dans une petite rencontre ou laisser se perdre pendant un certain temps.

Quand ils arrivent enfin à la maison de West dans la banlieue de Denver, ils voient que quelques paratonnerres ont été récemment ajoutés. Les lignes partant des baguettes de métal conduisent toutes à l'intérieur de la maison, plutôt qu'à l'extérieur comme il se devrait. Cela fait partie de son étrange processus de réanimation.

Quand le groupe approche finalement de la maison, c'est West en personne qu'ils rencontrent sur le seuil de la porte. Quand il doit faire face, d'abord il ment nerveusement, ensuite, quand c'est clair qu'il est sur le point d'être coincé, il ferme la porte et court jusqu'au grenier.

Le Sous-sol

Prenant d'assaut la maison, le gang sera stoppé par Marcus Trent, le premier golem réanimé par West. Cette chose n'a le meurtre en tête. En fait, il est si sauvage que West l'a gardé enfermé dans le sous-sol jusqu'à maintenant.

Marcus est un Zombie Vétéran, comme décrit page 174 de *The Quick & the Dead*. Il porte une grande planche qu'il utilise pour cogner les gens, cela fait FOR+2d6 de dégât. Ce zombie est particulièrement impitoyable. Il s'occupera d'abord du plus faible des personnages avant de se retourner contre les autres.

Le Grenier

West est à l'abri dans le grenier, dont il a fait son laboratoire. Il a grimpé par la seule entrée intérieure, une trappe dans le plafond, et a tiré l'échelle derrière lui. Si le gang a espionné la maison, ils doivent se rappeler qu'il y a une poulie dont la corde mène à la fenêtre du grenier. C'est de cette manière que West a amené son étrange appareil, pour ne pas mentionner les corps volés, dans son laboratoire au grenier.

Dans le grenier, il y a quatre autres corps, tous créés avec le Nécronomicon. Ils sont attachés aux différentes tables, mais West se dépêche de les libérer quand il est évident que le gang pénétrera dans le grenier. Traitez ces corps comme des Mort vivants classiques.

Quant à West, il n'attaque personne s'il peut s'en passer. Mais, si les zombies commencent à perdre, il lance, de loin, des bouteilles d'acide. Celle-ci causent 3d10 point de dégâts qui ignorent l'armure. Il y a 7 bouteilles de ce type dans le labo.

S'il est acculé, West se défend avec la dague qu'il a dérobée à Chicago. Il a pris l'habitude de l'appeler "Bloodrinker" (NdT: la buveuse de sang), parce qu'elle est creuse, ainsi, quand on l'utilise, du sang coule par la tête de goule sculptée au bout du manche.

Henry West

Henry est un scientifique consciencieux, mais les tentations du Nécronomicon tant appréhendé, se sont montrées les plus fortes. Son obsession à vouloir réanimer les morts venait d'une noble idée, mais il fut vite désabusé en voyant ses "succès" revenir en zombies stupides.

Profil

Physique: Dex:1d6, Ag:2d6, Fo:2d6, Rap:2d6, Vig:2d6

Crocheter 3d6, Lancer 2d6, Combat: couteau 2d6, Furtivité 4d6

Mental: Per:2d10, Con:3d8, Ch:2d6, Ast:3d10, Ame:3d8

Universalis: occulte 5d8, médecine: générale 4d8, bluff 3d10, tripes 3d8

Capacités Spéciales:

Sort de Magie Noire: Zombie 3

Reliques

Bloodrinker

Cette dague ancienne était utilisée par un sectataire fou en Arabie au XIIème siècle. Plus d'un croisé fut victime de son acier corrompu.

Pouvoir: Un sorcier noir qui tue un humain avec cette dague gagne un niveau de pouvoir supplémentaire dans tous ses sorts pour 24 heures.

Corruption: Aucune, se frotter à la magie noire comporte sa propre part de corruption.

Le Nécronomicon

Le fameux Livre des Morts est le manuel parfait du nécromancien. Ses vieilles pages froissées sont en lambeaux. Il est recouvert d'une peau qui a beaucoup vieilli. En fait, des trous dans la couverture du livre donnent au Nécronomicon l'apparence d'un visage haïssable, au regard sournois.

Pouvoir: Les secrets qu'il contient sont nombreux. Entre ses pages tombant en poussières se trouve le sort de magie noire *Zombie* détaillé page 170 dans *The Quick & The Dead*. Tout personnage peut apprendre ce sort, mais, quoi qu'il fasse avec celui-ci, ça aura de lourdes conséquences. Après la première étude, le niveau de pouvoir est de 1. Les niveaux additionnels peuvent être achetés au prix de 2 fois le niveau suivant.

De plus, tout personnage lisant l'entièreté du livre augmente ses chance de revenir des morts en temps que Déterré. Quand le héros meurt, il peut tiré 5 cartes supplémentaires.

Corruption: Cependant, ce pouvoir a un prix. Une fois qu'il l'a lu, son utilisateur devient obsédé par la mort. Si le lecteur ne fait pas un jet d'*Ame* difficile (9), il se donne la mort à la première occasion dans l'espoir de revenir en temps que déterré.