



LE LIVRE MAUDIT D'AZATHOTH

type [pulp] / vies chat [3]

Objectif : détruire un artefact magique
le livre d'Azathoth

[1] Introduction d'Esther

(Note : N'hésitez pas à reprendre
l'introduction générique du livre des
règles.)

Comme à son habitude, le vieux chat
Esther prend la parole :

“ Chers félins, chers Gardiens
d'Ulthar !

Nos espions ont localisé dans un
manoir du monde réel l'existence d'un
grimoire antique: le Livre d'Azathoth !
Ce livre maléfique renferme des secrets
trop dangereux pour le laisser aux
mains des humains et ses pouvoirs
anciens dépassent toute notre
compréhension !

Votre mission est simple : vous infiltrer
dans le manoir, récupérer ce livre
maudit puis le détruire à tout prix !

**Soyez prudents ! Que la Déesse
Bast veille sur vous et sur les
mondes !** ”

Comme toujours, un lieu plus sombre
que la normale vous permet de
traverser le monde des rêves et de vous
retrouver non loin du manoir...



Note : n'oubliez pas de décrire les scènes à hauteur de
chat. Ajoutez des éléments olfactifs, sensoriels que les
chats détectent plus aisément que les humains.

[2] Événements et obstacles à l'approche du manoir

➔ **Des lumières éblouissantes** de phares de voitures filent à vive
allure empêchant l'accès au manoir. Jet de Folie (en cas d'échec,
les lumières désorientent le Chat, -20% au jet suivant) et jet de
Dextérité pour éviter la voiture. #lumière éblouissante, #terrifiant

➔ **Une grande enceinte de pierre entoure le manoir** : #odeurs de
mousse, #pierres glissantes, #hauteur #oiseaux perchés.

➔ **En haut du mur une vue plongeante** : #oiseaux, #arbres,
#voitures, #manoir, #groupe d'humain, #odeur fraîche d'arbres,
#odeur de repas vers le manoir.

“ Sur le perron, un homme vêtu de noir les accueille :
"Bienvenue pour une soirée exceptionnelle !" puis un
craquement retentit dans le ciel suivi d'un éclair. Jet
de Folie (en cas d'échec, les poils du Chat se
hérissent et le manoir devient un lieu angoissant. ”

➔ **Des chiens de garde massifs** et leurs maîtres vigilants patrouillent
dans le parc. #regards scrutants le moindre mouvement, #intuition
de danger, #odeur de poils.

➔ **Des herbes hautes et épaisses tapissent le sol** : #herbe en
mouvement (souris), #odeur de chat.

➔ **Des humains se promènent et
discutent** : #chaussures brillantes,
#cannes en bois, #odeurs d'alcool.



[3] Entrer dans la maison

- ➔ **Par l'arrière-cuisine** : #odeur de nourriture, #cuisiniers, #pantalon imprégné d'odeurs de sucre et de lait.
- ➔ **Par l'entrée principale** : #humains présents, #odeurs de parfum, #chaussures brillantes, #robes longues à franges.
- ➔ **Soupirail du sous-sol** : odeur de renfermé, #odeur de bois, #charbon sur le sol, #sue qui colle.
- ➔ **Portes-fenêtres des étages** : #calme, #sol en bois doux, #odeur de livres, #valises des visiteurs.

[4] Rechercher le livre d'azathoth

Le vieux grimoire repose au centre de la bibliothèque, posé sur un buffet en bois et protégé sous une cloche de verre. Alors que les convives attendent le maître de maison, on murmure qu'une cérémonie pour invoquer un rejeton d'Azathoth sera organisée ce soir. Mais avant cela, une entrée en matière digne s'impose. Ils se dirigent vers un petit salon pour prendre un apéritif.



[6] Fin de la mission

Si les humains arrivent, l'un d'eux tentera d'arrêter les Chats à chaque tour (maximum de 6 humains) (caract: attaque 50%, dégâts 1d6, avec soit un bâton soit un pistolet).

En cas de mission accomplie avec la destruction du livre, cette action déclenche un incendie dans la pièce qui se propage ensuite à travers le manoir. Les humains sortent, accablés par la perte tragique du livre.

Il est temps pour les chats de regagner Ulthar pour un repos bien mérité.

[5] Combattre le livre d'Azathoth

Le livre va tenter de se défendre par différents moyens. Les Chats d'Ulthar, eux, devront trouver des subterfuges afin de pouvoir se protéger des maléfices du livre mais également le porter (le livre est lourd) puis le transporter (les chats n'ont pas de mains !) et enfin le détruire (si les Chats manquent de discrétion, des humains arrivent dans 10 tours).

Caractéristiques du livre

50 pv / 2 attaques par tour avec 50% de réussite.

Réactions du livre

- Le livre projette une vague de puissance magique, éjectant deux chats dans les airs (1d4 deg).
- Des flammes jaillissent des pages (1d6 deg).
- Le livre crée des illusions terrifiantes dans l'esprit des Chats d'Ulthar (jet folie ou -50% prochaine action).
- Un cri strident assourdit les Chats (jet endurance ou -50% prochaine action)
- Des tentacules sombres saisissent deux Chats et tentent de les étrangler (1d4 deg)
- Des éclairs d'énergie magique fusent, électrocutant un chat : 1d6.
- Des créatures protectrices (1d4) sortent du livre pour défendre le livre (caract: 4pv / 50% / 1d3 deg).
- Une brume ensorcelée perturbe la vision des chats (-20% pour tout le monde pendant 1d4 tour).
- Le livre lévite hors de portée des chats.

