

# Les Médicaments Oniriques



Pour en savoir plus sur **Les Miaulements d'Ulthar**, son univers captivant, l'évolution de création, son financement participatif et sa sortie, nous vous invitons à nous rejoindre sur les réseaux sociaux aux adresses suivantes :

**twitter** : <https://twitter.com/xaviiiierjdr>

**facebook** : <https://www.facebook.com/xaviiiierjdr>

**instagram** : <https://www.instagram.com/xaviiiierjdr>

**site web** : <https://www.xaviiiier.com>



# Intrigue générale

L'histoire se passe à Arkham, Massachusetts, au début des années 1920. Les joueurs incarnent des Chats gardiens d'Ulthar et se lancent dans une enquête pour détruire la formule d'un médicament inventée par le laboratoire Kitkat médical. Cette solution permet d'endormir profondément une personne et lui ouvre un passage vers la contrée des rêves. Cette découverte présente un véritable danger pour la sécurité de la contrée des rêves.

## Début de l'aventure

L'aventure commence dans la contrée des rêves. Avec une démarche feutrée, un vieux Chat Gardien d'Ulthar nommé Esther explique aux joueurs qu'un danger menace la tranquillité de la contrée des rêves. Un scientifique nommé le Professeur Glisgard a confectionné un médicament permettant d'induire un sommeil profond chez un patient. Malheureusement, ce sommeil profond permet au « malade » d'accéder à la contrée des rêves, créant ainsi un véritable danger pour l'équilibre des deux mondes.

Ester leur dit : « **Vous devez vous rendre au laboratoire, trouver la formule et la détruire !** »"



# Passage vers Arkham

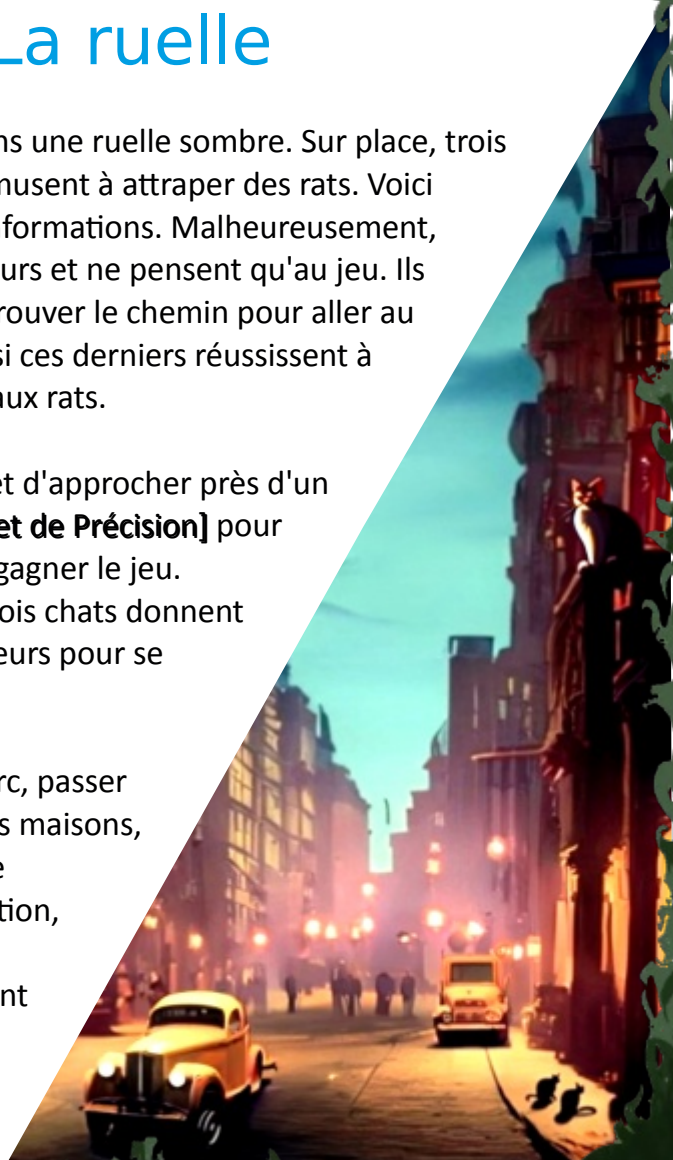
D'un geste magique, le vieux Ester ouvre un passage vers une ruelle sombre de la ville d'Arkham pour y envoyer les joueurs.

## Arrivée à Arkham : La ruelle

Les joueurs arrivent dans une ruelle sombre. Sur place, trois chats de gouttières s'amuse à attraper des rats. Voici l'occasion d'avoir des informations. Malheureusement, ces chats sont très joueurs et ne pensent qu'au jeu. Ils aideront les joueurs à trouver le chemin pour aller au laboratoire seulement si ces derniers réussissent à remporter une chasse aux rats.

Un **[Jet d'Agilité]** permet d'approcher près d'un rat. Il faut ensuite un **[Jet de Précision]** pour réussir à saisir le rat et gagner le jeu. Avec une victoire, les trois chats donnent des indications aux joueurs pour se rendre au laboratoire.

« Il faut traverser le parc, passer devant les deux grandes maisons, et tourner au deuxième lampadaire. Mais attention, c'est dangereux. Les humains là-bas capturent les chats pour tester leurs médicaments. »



## La traverser du parc

Les joueurs traversent un parc où de nombreux enfants s'amuse jusqu'à ce qu'ils aperçoivent les chats. Alors, tous tentent de les attraper !

Les joueurs doivent effectuer un [ **Jet d'Agilité** ] pour éviter les enfants.

S'ils sont attrapés, les enfants leur font des câlins, et les joueurs doivent effectuer un [ **jet de Physique** ] pour s'échapper.

## La recherche du laboratoire

À la sortie du parc, les joueurs doivent trouver la rue du laboratoire. Mais les indications fournies par les chats de gouttière rencontrés manquent de précision.

Un [ **Jet intelligence** ] pour trouver le bon chemin.

## Le Laboratoire

Le laboratoire Kitkat se trouve dans un vieux bâtiment coincé entre deux immeubles. À l'entrée, un homme assure la fonction de gardien et s'occupe de l'accueil. A ses pieds, un vieux chien semble endormi ...

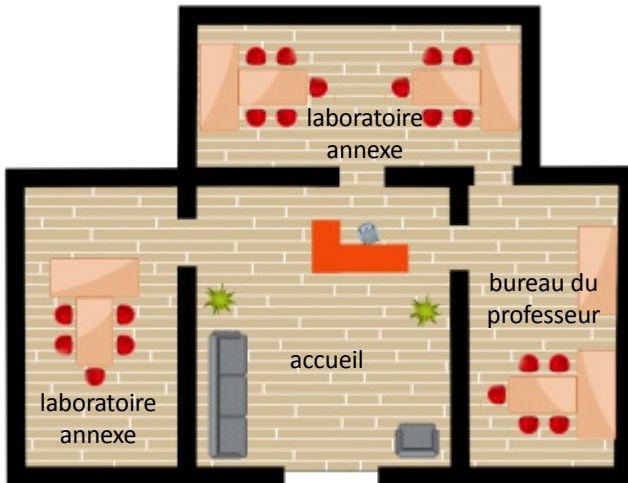
Un [ **Jet de Discrétion** ] est nécessaire pour ne pas réveiller le chien.

# La recherche de la formule

Maintenant, il faut chercher la bonne pièce afin de trouver le bureau du Professeur qui travaille sur ce somnifère. Utilisez le plan pour décrire la progression des joueurs. À chaque changement de pièce, le risque d'être vu par le personnel est de **30%**

Si les joueurs sont repérés, le personnel tentera de les attraper et d'appeler le gardien qui se montrera brutal avec eux.

**Gardien ou Chien** : Attaque 50% / 1D6 deg



# Destruction de la formule

La formule est posée sur un bureau, où se trouve fioles, pipettes, et objets de laboratoire. La destruction de la formule peut être effectuée selon les envies et idées des joueurs. Cependant, la seule condition à respecter sera de rendre les écrits de la formule illisible afin que la formule incompréhensible.

## Retour dans la contrée

Lorsque les joueurs ont détruit la formule, le portail magique réapparaît, et le vieux Esther leur fait signe de revenir.

Il les félicite pour avoir écarté ce danger en disant :

**« Vous êtes maintenant de vrais gardiens d'Ulthar. »**



Un jeu de role de xaviiiier.