

L'ENTRE DEUX MONDES



DOUDOUS  
& DENTIERES

 Gilmarion.com

## Doudous et Dentiers

Troisième scénario basé sur l'œuvre de Stephen King. Il est la suite directe de l'aventure avec Ted Brautigan. Ce scénario peut tout à fait se jouer sans les deux autres. À vous d'imaginer le pourquoi du comment, je vous donnerais des pistes.

### Synopsis :

vos personnages vont se retrouver dans un monde onirique après avoir bu une « potion » laissée à leur intention.

### Introduction

Les résidents se réveillent comme à l'accoutumé et dans la matinée ils reçoivent un petit colis chacun. Il n'y a ni expéditeur, ni nom sur le colis. En l'ouvrant ils découvrent chacun la même chose : une petite fiole contenant un liquide framboise (qui sent la framboise d'ailleurs) accompagné d'un mot : « Merci de nos instants partagés, voici un petit cadeau qui vous ouvrira de multiples horizons. À boire avant de vous coucher. Trouver le Cristal du Magicien dans son Palais et ramener là pour le cacher. Amicalement Ted Brautigan. »

Il va de soit que si vous n'avez pas joué le second scénario il vous faut inventer un prétexte, le paquet sera toujours là, avec le même contenu, peut être un expéditeur inconnu.

Le liquide possède un étrange pouvoir d'attraction. Il semble vivant et chaque personnage est tenté de le garder pour lui. La nuit venue l'appel se fera sentir encore plus fort et les résidents ne résistent pas à l'envie de le boire.

Quel goût délicieux, quel parfum, quelle sensation.....

Après avoir ingurgité la potion vos personnages iront « vaadasch » (un terme qui signifie que vos personnages peuvent voyager entre les mondes).

Ils sentent leur corps tanguer, le décor donnent l'impression de vaciller, la sensation n'est pas désagréable... jusqu'au moment où le monde s'engloutit sous leurs yeux...

Au loin une grande forme sombre s'élève. S'agit il d'une Tour ? Difficile de le dire. La forme aux reflets bleutés porte au sommet un vitrail à treize couleurs. La vision disparaît ensuite et les personnages tombent dans le néant, sereinement, puis s'endorment.

À leur réveil un vent chaud vient caresser leur visage.

Le décor n'est plus le même.



Une zone déserte et chaude s'étend devant eux, peuplés de petits arbustes et au loin une ombre, celle d'un grand bâtiment : un palais comme on en voit dans les contes pour enfant. Mais ce n'est pas tout, leurs habits ont changés.

Improviser leur accoutrement selon leurs avatars, leurs grigris ou doudous. Certains sont même armés (si leur avatar est un investigateur d'action).

Exemple : un gamin ayant comme ami imaginaire Gandalf se voit affubler d'une longue robe blanche et d'un bâton serti d'un cristal.

Ils peuvent se servir d'une arme mais la magie qui pourrait être présente dans de tels objets est inexistante. Leur subconscient a matérialisé leur envie profonde. Il est possible qu'un doudou devienne un animal de compagnie (guère plus gros qu'un petit chien).

Faites durer la chose, ils ne savent pas où ils sont ; rêvent-ils ?

Ils seront sortis de leur torpeur par les aboiements de créatures terrifiantes. Les choses semblent mi-animal mi-humaine et leur bruit est tout proche selon eux. Au loin, **test Futé/Docte assez facile +0** pour apercevoir six formes noirâtres se diriger vers eux. Elles se mettent à courir et les résidents découvrent qu'il s'agit en fait de chiens étranges, décharnés et de leur ventre semble pendre des appendices monstrueux. Ils doivent comprendre qu'il est temps de s'enfuir.

Ils arrivent aux portes du Palais. Pour les gamins et les vieux ce dernier ressemble au château d'Oz. Une grande grille barre l'entrée et au dessus 13 sphères diffusent 13 nuances différentes : Bleue, verte, rose, marron, noire (en son centre), orange, rouge, violette, magenta, indigo, jaune, azure et cuivrée.

Les bêtes sont à leur trousse. Impossible de passer au dessus, la grille est haute (4 mètres de hauteur) sans rien pour l'escalader. Un clavier aux touches colorées, reprend la gamme de ton avec les treize couleurs. Il leur faudra juste enfoncer les 13 boutons et terminer par le noir. Peu importe l'ordre et la grille s'ouvrira.

Ils possèdent 2 actions chacun avant que les bêtes soient sur eux. Le portail s'ouvre dans un bruit fracassant ; les pans de la grille se réveillent après un long sommeil.

Un léger vent se met alors à souffler et laisse échapper un petit cri guttural, ne présageant rien de bon. Les bêtes effrayées fuient le phénomène.

Les voici devant la demeure du Magicien (l'une de ses nombreuses demeures) l'autre de Marten Largecape.

Si vos joueurs ont du mal à résoudre l'énigme, l'un d'entre-eux entendra la voie bienveillante de Ted Brautigan murmurer quelques mots : « le noir est l'ensemble d'un tout ». Vous pouvez leur donner une chance d'accélérer l'action par



**un test de Futé/Docte +1** pour résoudre l'énigme.

Le cristal du magicien, une sphère Indigo et douée de conscience, veut être trouvé. Chaque sphère est vorace et porte en elle la magie du Prim (l'océan chaotique et magique bordant les mondes).

Cette dernière les appelle tout au long du scénario par une voie féminine bienveillante qui murmure « viens, viens à moi ». Les paroles sont hypnotiques. Les joueurs empruntant tous les chemins qui mènent au troisième étage seront sujet à cette voix étrange.

Si l'un de vos personnages décède en cours de route, ce qui est fort possible, il se réveille dans sa chambre, la fiole à ses pieds. Les autres dorment profondément et il est impossible de les réveiller. Ils semblent être en complète léthargie même si parfois leurs yeux clignent. Lors de la scène finale les corps des personnages « endormis » deviendront transparents et là où ils dorment il ne restera plus rien...

Marten Largecape apparait lors de la scène finale et cette dernière peut leur coûter plus que la vie. Mais nous y reviendrons lors de cette dernière confrontation.

### La tour

Le parc autour du château est immense et bordé par cette haute grille. L'ensemble du paysage est étrange. La végétation semble squelettique et rongée par une mutation ignoble. L'herbe n'est pas verte mais cendrée. Dans les alentours du châteaux les personnages trouvent plusieurs choses **Test Futé/Docte assez facile (+ 0)** :

- Un reste de route goudronnée qui mène nulle part ; il s'agit juste d'un morceau de route.
- Un vieux panneau rouillé, comme aux États-Unis, indiquant la direction de Kansas City - 85 miles.
- Des vitraux hideux ornent les fenêtres du château. Ils représentent un être rougeâtre mi-homme mi-démon.
- Une fronde et 4 billes de métal. (**dans le cas d'une réussite à -2**)

L'ensemble est silencieux et il règne une atmosphère angoissante, le château lui-même semble les regarder.

Voici la description pièces par pièces du château.

Une fois franchit, la monumentale porte d'entrée à deux battants se referme brusquement, comme par magie. Les torches accrochées aux murs du château, s'embrasent et dans toutes les pièces.



### 1 - vestibule :

Des toiles d'araignées décorent les coins ; une odeur de moisissure assaille les narines et pour cause : des vêtements moisissent ici, recouverts de champignons semblables à une mousse verdâtre. Si un joueur marche dessus ou donne un coup de pied, cette mousse émet des spores. **Test Costaud/Râblé malus de 1 pour ne pas tomber dans les pommes pendant 10 actions de jeux.** Le personnage tombe dans des rêveries cauchemardesques engendrant **la perte de 3 puces de moral.** Ces cauchemars seront hantés par la présence d'un homme mi-démon arachnéen mi -humain qui le fixe de son œil cramois. La peur éteint son cœur.

### 2- un autre vestibule :

Dans cette pièce il y a une chaise sur laquelle est posée une étrange créature. Le bas du corps est absent avec un amas de fils qui en sort. Ses yeux sont des orbites de métal : un robot. Dès que les intrus entrent dans cette pièce, le buste, penché d'abord vers l'avant, se redresse ; Ils entendent le bruit d'un mécanisme intérieur. Puis la chose s'éveille et de ses yeux jaillissent une lueur bleutée. La mécanique tourne la tête en direction des entrants :

« Oui, bonjour que puis-je pour vous ? »

Il répond aux questions sur le bâtiment :

- « Le château de Marten Largecape. »

- « Il n'est pas là pour le moment mais revient bientôt. Quand ? Allez savoir (avec une lueur glaçante dans les yeux). »

- « Je suis un robot de North Central Positronic numéro de série 001 223 448, vous pouvez m'appeler Buddy.»

Aux questions sur ce monde :

- « L'Entre-deux Monde, le royaume du Roi Cramois. »

Ces réponses seront toujours suivies d'un cliquetis. Toutes questions plus précises sur ce qu'on vécut ou découverts précédemment les joueurs, donnent le résultat suivant :

- « vous n'avez pas l'autorisation d'accéder à ces informations. Code de sécurité requis. Qui est là ? »

Le tout sera suivi d'une alarme qui retentit et le robot s'éteint. Il relève la tête ensuite comme si de rien n'était et reprend sa position initiale comme à leur première rencontre. La machine est en panne, ce monde meurt et la technologie tombe en miette.

Notez que l'espace temps est différent en ce monde. Le soleil ne semble pas bouger, la luminosité reste toujours la même, comme si le temps était à l'arrêt.

### 3- Les escaliers qui mènent au premier étage :

Les joueurs commencent à entendre des chuchotements comme une



voix de femme.

#### 4- Les escaliers qui conduisent au 3ème étage :

En empruntant les escaliers en colimaçon les joueurs entendent des chuchotements féminins.

#### 5- Le hall :

un grand hall de marbre, rouge et blanc qui semble comme aspirer la lumière autour de lui. Sur les cotés de la pièce, de grandes statues représentent des hommes percés d'un creux au front d'où s'écoule un liquide rougeâtre : du sang ! C'est une vision qui ne dure que quelques instants mais suffit à **causer une puce de moral**. L'ensemble est étrangement vide. Les résidents entendent une musique qui pourrait être celle d'un bal donné dans un temps reculé. Le phénomène ne dure que quelques secondes puis s'évanouit.

#### 6- Escaliers menant au second étage :

Les joueurs entendent plus distinctement des chuchotements d'une voix de femme.

#### 7- Escaliers magiques :

Ils mènent nulle part. Si les joueurs empruntent ces escaliers en plus de 3 actions, ils se retrouvent salle 11.

Pour décrire ces escaliers, ils semblent ne jamais finir. La construction en pierre noire avale la lumière, comme celle de leur torche et les joueurs ne voient pas à plus d'un mètre quand ils avancent. Ils entendent encore des chuchotements.

#### 8- Salle à manger :

Une grande table est dressée sur laquelle trône quelques mets encore fumants. Pourtant personne n'est visiblement présents. **Voir les ombres** permet de déceler une nourriture avariée et remplie d'asticots, sinon... Bon appétit ! Au goût ils découvrent la chose. L'illusion s'estompe et laisse place à un banquet achevé, moisi et périmé. **Perte de 2 point de moral plus 2 en cas d'échec à un test de Futé/Docte**. La pièce qui semblait royale se transforme alors en chambre des horreurs entre toiles d'araignées, vers grouillant et nuée de mouches accompagnée d'une odeur qui empeste.

#### 9, 10 et 11 Chambres des servants :

Des draps, des couches miteuses, des lits abimés et deux armoires les remplissent. **Test de Costaud/Râblé (bonus de 1)** pour ouvrir celle fermée à clef. Dans l'autre un bout de journal met en garde quiconque ouvrirait la seconde armoire. Et pour cause : une araignée, au repos, attend son diner.

L'armoire mesure 1m70 de haut sur 1m20 de largeur et 1m de profondeur. La chose se tapie sans bouger derrière de vieux vêtements posés sur des cintres. L'arachnide a une envergure de 1m50,



un corps mou et flasque sur lequel est fixé une multitude d'yeux accusateurs, un dard effilé et surtout des mandibules en forme de marteaux. Improvisez la surprise et la confrontation. Elle ne tue pas, elle assomme mais pique une attaque sur deux. Elle attaque 4 fois par tour de jeu. L'araignée grimpe au mur et se place au plafond ; après quelques coups encaissés elle feint de se sauver pour mieux revenir, plus tard, au détour d'un couloir. Faites là intervenir à votre convenance. Le dard endort sa proie pendant 10 tours, le temps pour la bête de tisser un cocon douillet pour son futur diner.

#### 12- Les cuisines :

Les investigateurs trouvent de grandes fourchettes à viandes, 6 couteaux de cuisine plus ou moins en bon état, **le tout sur un test facile en Futé/Docte +0**. Des sacs de farine sont éventrés signe du passage de rats. **Test Futé/Docte** pour voir que les empreintes révèlent le passage d'un seul rat... mais de taille... Il est actuellement en salle 18.

#### 13- Les escaliers du rez-de-chaussée

#### 14- Les escaliers magiques :

Il transporte les joueurs dans la salle 18, celle du rat.

#### 15- Les couloirs décorés :

Ornés de draperies et de tapisseries abimées qui représentent un homme avec des sphères qui lévitent autour de lui au nombre de 13 avec toujours ce symbole rouge aux murs tel un œil semblant les épier.

#### 16- Laboratoire du magicien :

Il est fermé par un panneau secret. Les yeux du dragon (voir 17). Le laboratoire est emplit de petits animaux qui baignent dans des bocalux. **Test Futé/Docte malus de 1 pour découvrir 3 fioles** : une rouge, une bleue et une verte aux effets différents : La bleue : est un poison violent. Elle sent très mauvais d'ailleurs mais le poison est très efficace. En 4 tours le personnage ayant ingurgité la moitié de la bouteille meurt. Si la victime boit moins de la moitié, elle est prise de convulsions gastriques violentes. Malheureusement le contenu de la bouteille entière bu et la mort est instantanée : le corps se décompose sous les yeux de leurs compagnons.

La verte : elle permet de percevoir des rêves venant d'un autre monde, celui du Prim. Celui qui ingurgite cette potion rêve de créatures innommables peuplant le bord du monde et vivant dans un océan noirâtre de folie (**perte de 6 puces de moral**). L'effet dure en fonction de la quantité ingurgité ; le flacon est gradué et il y a l'équivalent de 20 doses dans ce flacon.

De 2 à 5 doses l'effet dure une minute. 6 à 15 et la vision semble s'éterniser et engendre une pathologie psychologique violente (le personnage devient incontrôlable voir injouable). Si le flacon est entièrement ingurgité, alors le personnage se prostre de terreur dans un coin et plonge dans un cauchemar éternel. Pourtant la potion sent bon.

La rouge : le liquide donne du courage pour affronter les épreuves. Celui qui l'ingurgite est pris de frénésie au bout de 6 tours de jeux. Il peut attaquer ses comparses sous le coup d'une colère incontrôlée. Assommer le personnage est

semble-t-il le seul moyen efficace pour qu'il redevienne lui-même.

Le reste de la pièce rassemble une collection de livres écrits dans une langue inconnue, de vieux parchemins, mais aussi des fioles, des bocaux en tout genre, des pots de poudres mystérieuses et des restes d'expériences terribles (mains, organes humains, conservés dans des bocaux, etc.).

#### 17- L'appartement du magicien :

Un lit à baldaquin recouvert d'un superbe tissu trône en son centre. La pièce est épargnée par le temps. Tout semble immobile et l'ensemble parfait magnifique. Sur le mur du fond une fresque représente l'arc en ciel du magicien. 13 boules flottent autour d'un être tentaculaire et rouge. La vision mérite un test de **Futé/Docte malus +0 pour résister à la peur que provoque le tableau**. On découvre un bouton sous la représentation de la sphère noire. La chose (car ce n'est pas un bouton ordinaire) est vivante au toucher comme un bout de chair humaine et provoque un bruit de suintement quand on appuie dessus. Le mur coulisse et un mécanisme se fait entendre (la grille s'ouvre autour de la sphère Indigo de l'étage 3).

#### 18- Cellules :

Dans les cellules une étrange créature se tient de dos et semblent manger les restes pourrissant de ce qui ressemble à un corps humain. **Test Futé/Docte à bonus 0 et perte de 2 puces de moral plus 2 en cas d'échec**.

La confrontation peut alors commencer. La bête renifle l'air et ses longues moustaches bougent comme pour avertir d'une présence. Elle se retourne et laisse entrapercevoir une rangée de dents acérées surmontée de yeux rouges cauchemardesques. Curieusement sur ses cotés un genre de poche pend (c'est une poche gastrique et l'animal est un mutant). C'est son talon d'Achille ; une fois la poche percée, l'animal tombe au sol, raide morte.

#### 19- Les escaliers magiques :

3 tours passés ici mènent au rez-de-chaussée, dans la salle principale.

#### 20- Les escaliers vers le rez-de-chaussée

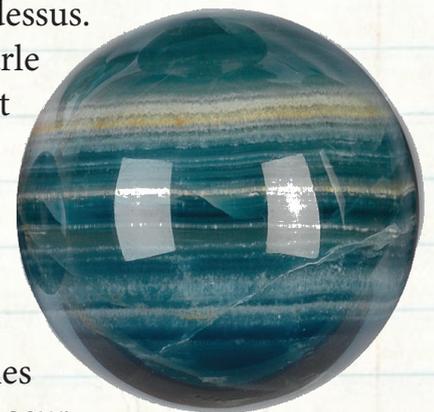
### Troisième étage

Les escaliers mènent directement au rez-de-chaussée. Une grande table est dressée en son centre avec de grandes bougies allumées posée dessus.

En permanence on entend une voix de femme qui parle dans la tête des personnes présentes. Elle provient d'une boîte derrière des barreaux de fer, dans une cage solide, sur l'autel du fond.

Si le mécanisme de la chambre du magicien a été activé, les barreaux sont baissés et le coffret est posé sur l'autel ; il n'attend que vos investigateurs.

Emprunter l'escalier magique mène à de sombres rêveries dont personne ne revient. Ce dernier est encore plus obscur



que les précédents. Il émane de lui une force emplie de ténèbres. 3 tours et hop plus de personnages ! Un joueur qui part avec la boule dans cet escalier est perdu à jamais et la sphère tombe des marches et dégringole dans la salle principale.

De grands squelettes de pierre, telles des statues, se dressent contre les murs de la pièce principale et un dernier sur le mur du fond.

Quand un personnage entre dans cette pièce, des scintillements de vie embrasent leurs yeux jusqu'à devenir rougeoyants. Après 1 tour, leurs yeux crachent des flammes. Jet de 12 m sur 2 m de large et il faut esquiver le flux pour parvenir à l'autel. **Test Dégourdi/Leste malus de 2** ou subir la chaleur d'un feu brûlant avec **2 puces de santé et plus 2 si le test échoue**. Nul besoin de griller vos personnages : l'attaque s'arrête dès que les personnes quittent la pièce ou que le coffret est ouvert. Ce dernier est construit d'un bois dur comme le métal, une matière propre à la Tour Sombre. Le coffret est orné de symboles différents et inconnus (difficile à reproduire car ces derniers semblent se mouvoir). Une fois la boîte ouverte, les joueurs trouvent une boule de couleurs indigo. Elle luit et pulse... La vibration s'accélère, devenant plus forte et hypnotise celui qui la regarde. Il a la sensation que son esprit est aspiré par cet étrange artefact. **Test Futé/Docte -2 pour y résister** sinon son esprit devient prisonnier de la boule du magicien. Les personnages observent la scène et le corps de celui qui regarde semble devenir translucide puis disparaît peu à peu.

Il faut un tour pour couper le lien entre la boule et le regard. La sphère maléfique ne cible qu'un personnage à la fois. **Test Râblé/Costaud -1 pour réussir**. Les effets de la boule n'agissent plus une fois le coffre fermé mais la voix ne semble pas vouloir se « taire » pour autant.

### **C'est alors que Marten Largecape fait son apparition**

De l'autre côté de la pièce, les résidents entendent un bruit et se retournent. Ils voient un trait de lumière se dessiner dans le mur. Le tout commence à ressembler à une porte et la silhouette d'un homme en émerge. Ses cheveux de couleurs jais semblent absorber toute la lumière. Ses lèvres s'écartent et révèlent un sourire flamboyant ; ses yeux pétillent. Il dégage de cet « homme », s'il en est un, une profonde noirceur. Il est peu âgé ou peut être beaucoup, cela est difficile à dire et semble comme flotter au dessus du sol. Il avance doucement vers les résidents. Et tout en « glissant » vers eux, lentement, il parle (distiller les infos en fonction des questions de vos joueurs ; Marten ne deviendra agressif que lorsque les joueurs le seront et cherche à ce que la boule du magicien aille sur la Terre Clé).

« Quelle merveilleuse surprise que le Ka me présente là. Des intrus ou devrais-je dire des voleurs ? Et puis-je savoir à qui ai-je à faire ?

« Des humains de la Terre Clé ; que cela est intéressant. »

« Je me présente : Marten Largecape, même si bien des noms me sont donnés. Il donne une révérence mais d'un sourire condescendant entonne un rictus révélateur de sa vraie nature. L'être est morbide. **Test Futé/Docte pas de malus**

pour voir sa peau bouger comme si la chose devant eux n'étaient qu'une enveloppe cachant quelque chose de bien plus cauchemardesque.

« Vous venez servir sa majesté le Roi ? Le Roi Cramoisi bien sur, le dévoreur de mondes ! »

« Venez à moi pauvres agneaux apeurés, le Roi vous débarrassera de vos peurs les plus profondes. » Il commence alors à placer des images dans la tête de vos résidents : leurs peurs, leurs phobies, leurs regrets... **Test Futé/Docte malus -1 pour y résister.**

C'est alors qu'une voix se fait entendre dans la tête de celui détenant le coffre :

« Je peux t'emmener ou tu voudras, tu n'as qu'à me demander ; toi et tes compagnons... Tenez vous la main... »

### Le final

Il y a plusieurs possibilités pour conclure l'aventure. La première avec un affrontement entre les personnages et Marten qui revêt sa forme de cauchemar (un grand oiseau noir, un corbeau aux yeux rouges cramoisis) ; la défaite les mènent au Roi Cramoisi dans son châteaux du Casse Roi Russe pour y vivre une éternité de sévices glauques.

Ou bien ils écoutent la boule et celle-ci les mène aux abords de l'institut.

Improviser la scène ; après avoir discuté, la créature qui prend forme se jette sur eux de façon effroyable ; Marten emprunte sa peau d'oiseau maléfique pour se ruer sur eux. Les personnages sont rapidement blessés et toute attaque semble veine, les projectiles mêmes sont arrêtés par la magie de Marten.

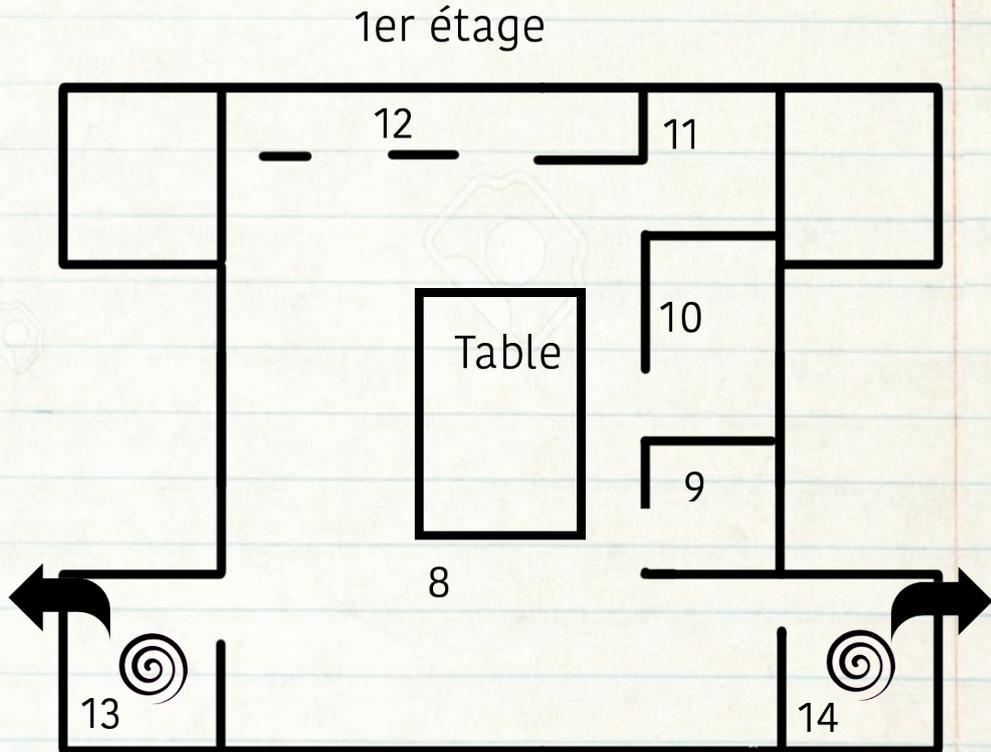
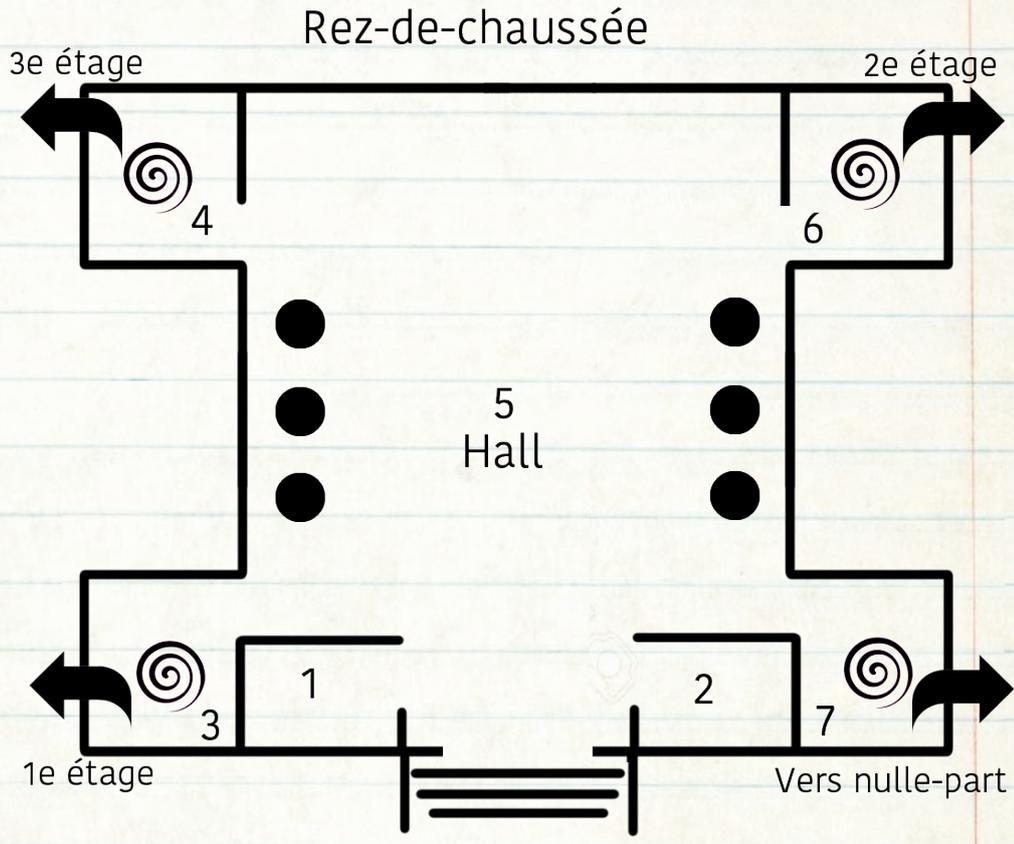
La boule s'active alors et leur demande de choisir. Les personnages sont téléportés à l'institut. L'objet devient alors inerte et sa vibration maléfique s'arrête.

Ils se réveillent alors sur l'herbe de la pelouse de l'institut. Le bâtiment a changé, il manque certaines parties et parait plus neuf. Les arbres du parc sont plus petits avec quelques bancs en plus et d'anciennes voitures dans la cour de devant. Sur le siège passager de l'un des véhicules, un journal est posé, daté du 3 août 1969... Vos personnages ont changé d'époque et possède toujours la boule du magicien. En achevant ce voyage, voici le début d'une trépidante aventure.

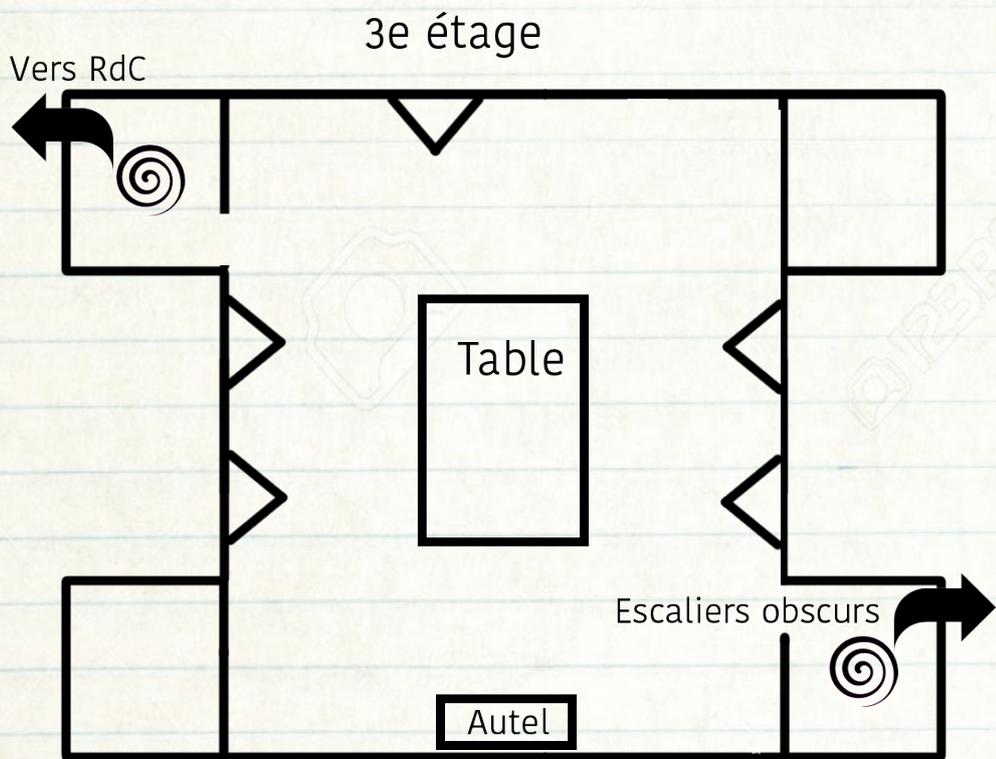
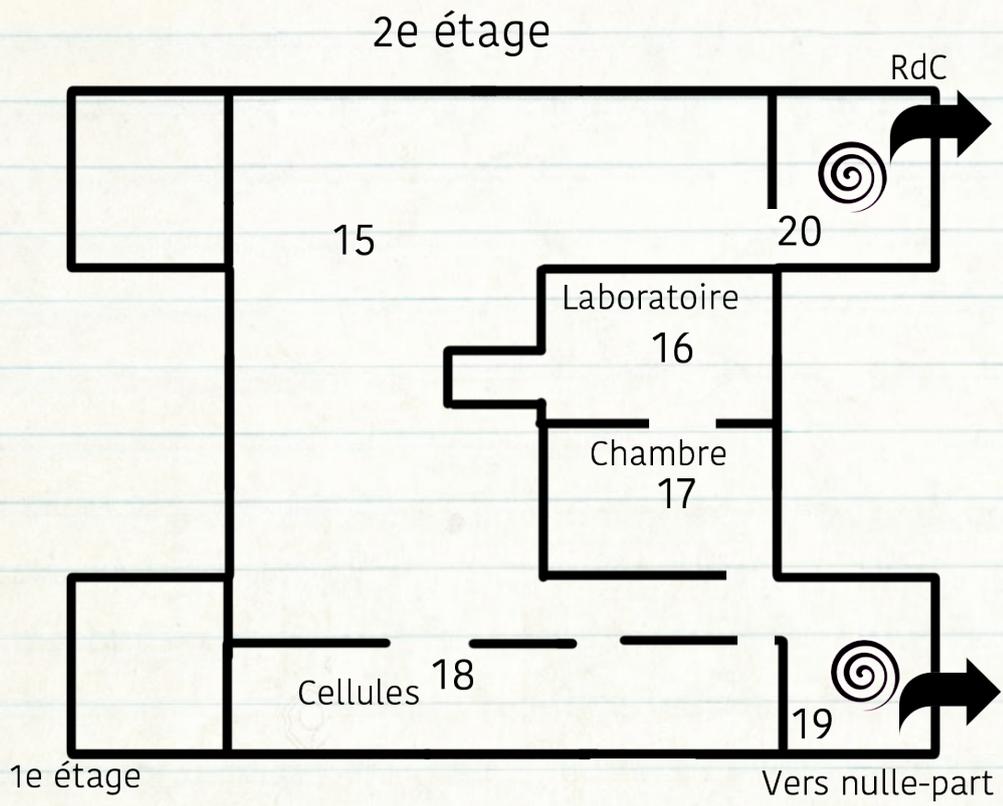


Scénario de Cyril Richard  
Mise en page de Paul Saccard  
[www.silmarion.com](http://www.silmarion.com) - Novembre 2018

# CHÂTEAU DU MAGICIEN



 Escaliers magiques



-  Escaliers magiques
-  Gardiens de la sphère