

# Au delà des TÉNÉBREES

**N**ous arrivons maintenant au grand final de la dernière nuit. N'oubliez pas que même s'il ne s'agit que de rêves, les investigateurs verront leur santé mentale s'affaiblir.

## Le final

La scène aura lieu le soir. Les PJs devront se rendre à la caverne. En entrant dans le tunnel, ils discerneront des formes près du puits et des voix lugubres partant d'un seul lieu en un même chant funeste. Une cérémonie semble avoir commencée. Au fond de la caverne, près du puits, se trouvent une cinquantaine de ces créatures répugnantes. Toutes vocifèrent une incantation pour la libération de leur dieu. Les investigateurs seront près de vaciller dans la folie. Ils entendront l'eau du puits bouillonner et un puissant vacarme monter des profondeurs. Le rythme de cette mélodie s'accélère. Puis une vapeur phosphorescente s'échappe du puits. Vos joueurs doivent profiter de cet instants, pendant lequel les profonds sont occupés pour arrêter le rituel.

Voici la suite des événements une fois que la cérémonie aura été annulée :

- Des cris d'horreur émergent de la grotte. Ces ignobles créatures sont furieuses. La musique et les chants ont disparus et l'eau ne boue plus.
- En resortant par la trappe, derrière eux, venant du fleuve, ils entendront d'horribles coassements se dirigeant dans leur direction.
- Deux options s'offrent à vos joueurs, soit ils continuent dans la maison, soit ils en partent. Pour ce qui est de la 2ème possibilité je vous laisse improviser, car hors de la maison, une mort horrible attend les fuyards !

## Réfugiés dans la maison

Une fois dans la maison, les créatures frappent aux portes, aux fenêtres. Leur colère est grande et leurs cris de rage, glace le sang. Les personnages commenceront à vaciller, et les liens qui les rattachent à la réalité céderont peu à peu. Une vitre se brise, puis une autre et ce vacarme obscur qui ne s'arrête pas. Les créatures hurlent de douleur sous l'effet des sceaux de protection peints aux murs. Mais cela ne suffit pas à les stopper. Ils sont de plus en plus nombreux. Les investigateurs doivent se rendre devant le vitrail et entonner la triste incantation (que possède l'un des deux aventuriers). Une fois les sombres mots proférés, le vitrail frémit. Le paysage change et ils apercevront une horde de créatures ailées hybrides. Leurs parents les chevauchent. Ce n'est ni des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni même des vampires et encore moins des êtres humains en décomposition. Mais bel et bien quelque chose se situant au carrefour de tout ça. L'une d'elle se pose près des investigateurs, puis une autre. Les PJs comprennent alors qu'il est temps pour eux de les suivre et de rejoindre leurs parents dans les limbes éternelles où se croisent folie et horreur sous l'œil du grand gardien, Hastur, prisonnier à jamais du temps et de l'espace dans les hyades près d'Aldebarran.

FIN

À noter : bien que vos personnages se retrouvent prisonniers d'Hastur, il est tout à fait possible que celui-ci leur demande quelques services. Cela donnera lieu à un début de campagne où d'autres investigateurs seront contactés par ces derniers.

Bon jeu à tous.

