

LES GARGOUILLES DE LINCOLN



Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Solomon Kane* convertie en édition *Adventure*.

Où LES PÈLERINS AFFRONTENT DE PETITS, MAIS REDOUTABLES, DÉMONS DE L'ENFER.

LES FAUTEURS DE TROUBLES

Les habitants de Lincoln, du comté du Lincolnshire en Angleterre, racontent la légende de deux gargouilles envoyées par le Diable dans la cathédrale de la ville pour y semer le trouble. Leurs crimes, nombreux, varient selon les récits, mais l'une des gargouilles finit toujours par entrer dans la cathédrale et jeter des pierres sur la statue d'un ange. L'ange punit la gargouille en la transformant en pierre et en la plaçant parmi les statues du monument. Aujourd'hui encore, la gargouille reste piégée au milieu du chœur des anges de la cathédrale.

On raconte également que, lorsque la lune est noire, le Diable envoie l'autre gargouille pour libérer son frère jusqu'à l'aube. Ces nuits-là, les bonnes gens de Lincoln se terrent chez eux et prient le Tout-Puissant.

DISPARITION D'UN PRÊTRE

Il y a presque un mois, un jeune prêtre, en retard dans ses corvées, était en train de nettoyer l'autel lorsque la gargouille revint libérer son frère. Lorsque le corps du prêtre fut retrouvé le lendemain matin, l'évêque s'empressa de le faire enterrer et fit prêter serment de silence à ceux qui l'avaient trouvé, de peur que la preuve de la malveillance de la gargouille ne réduise la congrégation. Il fit courir la rumeur que le jeune prêtre avait renoncé à ses vœux et était parti.

Le prêtre, Joseph, était dévoué à Dieu et sa mère n'arrive pas à croire qu'il quitterait l'église ainsi, sans même venir la voir. Convaincue qu'il a été victime d'un acte criminel, elle cherche de l'aide afin de découvrir la vérité.

Et, voici les pèlerins qui entrent en scène...

LA CONSPIRATION DU SILENCE

L'évêque est indisponible s'il s'agit de s'entretenir à propos de la disparition de Joseph, et les autres représentants de l'église se contentent de répéter que le prêtre a quitté les ordres de son propre chef. Bien que seules quelques personnes aient été impliquées dans la dissimulation, une grande partie du personnel de la cathédrale a entendu une rumeur selon laquelle Joseph aurait été assassiné dans la cathédrale. Un jet de Réseautage à -2 permet de recueillir cette rumeur auprès de l'un des ecclésiastiques.

Malheureusement, après avoir eu vent de cette rumeur, les personnages ne trouvent rien de plus. Alors qu'ils sont sur le

point d'abandonner, ils sont abordés par un prêtre, Callum, le plus proche ami de Joseph. Il leur raconte comment il a trouvé Joseph mort sur l'autel ce matin-là, son corps lardé de coups de couteau, et que l'évêque a étouffé l'affaire par peur du scandale.

Si les héros consultent les registres paroissiaux à la recherche de morts similaires (Recherche), ils trouvent une cinquantaine de cas de décès par arme blanche à proximité de la cathédrale, les autorités attribuent ces décès à des rôdeurs. Sur une Prouesse, ils s'aperçoivent que ces meurtres ont été commis à la nouvelle lune.

Même si l'évêque a un comportement très suspect, car il a couvert le meurtre, il s'agit en fait d'une fausse piste, il est totalement étranger à l'affaire. Et, si les personnages passent une soirée dans l'une des tavernes de Lincoln, à questionner les habitants sur ce qu'il se passe à la cathédrale, un jet de Réseautage leur permettra d'apprendre la légende des gargouilles... Que les pèlerins accordent du crédit à cette histoire farfelue, alors qu'ils ont un suspect évident en la personne de l'évêque, dépend des joueurs.



IL FERA NUIT NOIRE CE SOIR

La nouvelle lune est prévue pour le lendemain soir, les pèlerins ont donc peu de temps pour se préparer.

Il sera difficile d'entrer dans la cathédrale de nuit, car l'évêque a ordonné qu'elle soit surveillée durant cette période. Un prêtre et dix paroissiens armés de solides massues montent la garde aux portes pour en empêcher l'entrée. Si les pèlerins tuent ces pauvres innocents pour entrer, ils seront recherchés



pour meurtre pour le restant de leurs jours. Par contre, les héros peuvent proposer de prendre un tour de garde avec les paroissiens qui patrouillent autour de la cathédrale. Il suffit d'en parler au sacristain qui organise les rondes et d'un Succès en Réseautage, une Prouesse permet même de patrouiller à l'intérieur du bâtiment. Sans cela, il faudra un Succès par personnage en Discrétion pour entrer.

Juste avant minuit, la sœur de la gargouille arrive et entre dans la cathédrale par une petite porte à l'arrière. S'ils sont à l'intérieur, les héros peuvent la repérer sur un Succès en Perception à -2. Si elle n'est pas gênée, la gargouille va libérer son frère et passe deux rounds à briser la magie de l'ange. Les gargouilles partent ensuite à la recherche de victimes près de la cathédrale. Si les pèlerins sont toujours à l'extérieur, ils pourront voir des lueurs surnaturelles à travers les vitraux lorsque la gargouille libère son frère. Voyant cela, les autres gardes s'enfuient terrorisés.

Si les pèlerins attaquent la gargouille avant qu'elle n'atteigne son frère, celle-ci invoque des gargouilles mineures (une par héros) pour les retenir pendant qu'elle libère son partenaire pétrifié. Une fois son frère libéré, les deux gargouilles attaquent immédiatement les pèlerins. Mais si les gargouilles sentent le vent tourner, celle qui est en pierre se bat jusqu'à la mort tandis que sa sœur s'enfuit. Dans tous les cas, elles invoquent des gargouilles mineures dès que le combat s'engage.

Les gargouilles sont particulièrement difficiles à blesser, et les héros doivent être encouragés par le meneur à utiliser les Épreuves ainsi que les actions en équipe pour espérer les vaincre.

S'ils tuent la gargouille de pierre, son corps tombe en morceaux, puis se transforme en fumée avant de retourner à sa place dans le chœur des anges. Ce n'est qu'en tuant sa sœur que les pèlerins pourront mettre fin à cette malédiction. Seule cette créature peut libérer son frère de sa prison de pierre — les deux gargouilles le savent et elles feront tout pour s'assurer que la sœur mortelle survive alors que la gargouille de pierre se sait immortelle, tant qu'elle est sous la malédiction de l'ange.



GARGOUILLE.



GARGOUILLE DE PIERRE.

■ **GARGOUILLES MINEURES (1 par héros).**

PROTAGONISTES

GARGOUILLE

Une petite créature cornue à la peau grise et écailleuse. La gargouille est de nature espiègle, mais avec un fond méchant qui bascule assez facilement dans l'obscénité et l'outrance. Sous son apparence inoffensive, elle reste un adversaire très coriace. Cette gargouille est la sœur de la gargouille pétrifiée, elle tente de libérer son frère depuis plus de 100 ans, sans succès jusqu'à présent.



GARGOUILLE



Allure : 5.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d8	d6	d8	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d8, Perception d6.

Parade	Résistance
6	5

Capacités spéciales

- * **Arcanes (Magie) :** Âme d8 sans modificateur de PP.
- * **Démon :** Fléau (objet sacré), annuler Secoué +2, immunisé aux maladies et aux poisons, réduit de moitié les dégâts sauf de fer froid, subit +1d6 aux dégâts de fer froid, Secoué et +1 Fatigue au contact de l'eau bénite si Échec d'Âme.
- * **Esquive :** attaque à distance ennemie -2 (sans cumul avec Couvert).
- * **Taille -1.** La gargouille mesure 1,20 m de haut.

Actions

- ✂ **Crocs/Griffes :** Combat d8, d6+d4.
- ⚡ **Convocation d'allié :** Âme d8, 8 cases, 5 rd. Fait apparaître une Gargouille mineure.
- ⚡ **Déflexion :** Âme d8, 8 cases, 5 rd. Attaques au corps-à-corps ou [et] à distance sur la cible à -2.



GARGOUILLE DE PIERRE

Cette gargouille est le frère de l'autre mais elle a été changée en pierre par la malédiction d'un ange. Depuis, elle est immortelle et elle le sait.

GARGOUILLE DE PIERRE

Allure : 5.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d8	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d8, Perception d6.

Parade	Résistance
6	10 (4)

Capacités spéciales

- * **Armure +4.** Peau de pierre.
- * **Démon :** Fléau (objet sacré), annuler Secoué +2, immunisé aux maladies et aux poisons, réduit de moitié les dégâts sauf de fer froid, subit +1d6 aux dégâts de fer froid, Secoué et +1 Fatigue au contact de l'eau bénite si Échec d'Âme.
- * **Intuable :** si elle est tuée, alors que sa sœur est toujours vivante, elle se rematérialise parmi les statues et pourra être libérée à nouveau dès la nouvelle lune suivante.
- * **Taille -1.** La gargouille mesure 1,20 m de haut.

Actions

 **Crocs/Griffes :** Combat d8, d6+d4.

GARGOUILLES MINEURES

GARGOUILLE MINEURE

Allure : 5.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6.

Parade	Résistance
6	4

Capacités spéciales

- * **Démon :** Fléau (objet sacré), annuler Secoué +2, immunisé aux maladies et aux poisons, réduit de moitié les dégâts sauf de fer froid, subit +1d6 aux dégâts de fer froid, Secoué et +1 Fatigue au contact de l'eau bénite si Échec d'Âme.
- * **Esquive :** attaque à distance ennemie -2 (sans cumul avec Couvert).
- * **Taille -1.** La gargouille mesure 1,20 m de haut.

Actions

 **Crocs/Griffes :** Combat d8, d6+d4.

CRÉDITS

- **Titre original :** *The Lincoln Imp*
- **Écriture :** Shane Mclean
- **Traduction :** perror
- **Relecture :** Pierre Debut, Jolan « Blondin » Lacroix, Cyril Ronseaux, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et 