



Les Gormogons

Un scénario de Tiubuk
pour Cthulhu Dark

Les Gormogons

Tiubuk

2022 — v.1

Saut mention contraire, ce document est distribué sous licence CC0 :

<http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>

Illustrations : Dream by Wombo, <https://app.wombo.art/>

Avant-propos

Dans les textes qui suivent, j'ai fait le choix d'une écriture au féminin. Cela ne signifie pas que ce jeu est réservé aux femmes, bien au contraire, il s'adresse aux personnes de tous sexes, genres et identités. Mais le jeu de rôle est très (trop) souvent associé aux hommes, invisibilisant les nombreuses joueuses qui s'adonnent à ce loisir. Afin de rétablir l'équilibre, plutôt que l'écriture inclusive (parfois difficile à mettre en œuvre sans surcharger la lecture) ou épiciène (stimulante intellectuellement mais obligeant à des circonvolutions stylistiques), j'ai retenue l'écriture au féminin. Ce n'est peut-être pas parfait, mais c'est le propre de la joueuse : essayer, lancer les dés et on verra 😊 ! Et si ça ne vous convient pas, rien ne vous oblige à lire et faire jouer cette partie.

Ce jeu peut être téléchargé sur <http://tiubuk.odns.fr/>. Si vous avez des remarques, des corrections, des modifications à apporter, n'hésitez pas à me contacter via le réseau social Mastodon : tiubuk@mamot.fr.

Bonne lecture !

Introduction

Les gormogons est un scénario pour le jeu de rôle *Cthulhu Dark*¹ pour une meneuse de jeu (MJ) et 3 à 4 joueuses. Il est prévu pour une session de 2 heures selon les développements de la narration et adapté pour des joueuses débutantes et/ou occasionnelles.

👉 Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle, la Fédération Française de Jeux de Rôle propose une définition complète : <https://forums.ffjdr.org/t/qu-est-ce-que-le-jeu-de-role/391>.

Si le scénario a été conçu pour *Cthulhu Dark*, vous pouvez tout à fait l'adapter pour un autre système de règles. Gardez toutefois à l'esprit que c'est l'ambiance et la narration qui sont au centre de l'histoire !

Ce scénario s'appuie sur les récits fantastiques de **H.P. Lovecraft**, et quelques idées ont été empruntées à **Clive Barker** et **Edgar Allan Poe**. Si la MJ a lu certaines histoires de ces auteurs, elle appréhendera mieux l'ambiance générale et l'univers présenté. Toutefois, les références à Lovecraft, Barker ou Poe peuvent aisément être occulté, et un univers horrifique plus générique fera l'affaire. Vous êtes prête pour l'investigation !

⚠️ **Ce qui suit est réservé à la meneuse de jeu. Si vous comptez être joueuse, merci de stopper votre lecture ici.**



Situation initiale

A propos des Gormogons et de Yog-Sothoth

Dans les replis des dimensions de l'univers, au-delà de la perception humaine errent les Gormogons, des créatures asexuées qui ont abandonnées toute conscience et toute individualité pour servir l'entité cosmique connue sous le nom de **Yog-Sothoth**. C'est un Grand Ancien, une divinité immémoriale qui flotte dans les recoins de l'univers, se nourrissant de folie... A la fois Porte et Clé du Temps et de l'Espace, il a été banni de notre sphère cosmique par ses ennemis, les Autres Dieux, puissants et anonymes.

Les Gormogons recherchent de nouveaux fidèles pour nourrir de leur démente le dieu malfaisant à la fin de son bannissement... Ces esclaves résident dans le Labyrinthe, un lieu mystique infini au-dessus duquel gémissent des globes incandescents, incarnations multiples de Yog-Sothoth. Dans cet endroit, les Gormogons sont tout-puissants, n'existant que par le plaisir de la souffrance et l'abnégation totale. Corruption de la chair, des sens, ils sont d'une cruauté sans limite.

Les Boîtes des Affres

Pour venir dans notre monde, ils doivent être appelés à l'aide d'artefacts maléfiques : des casse-tête qui, résolus, ouvrent un passage vers le Labyrinthe à travers l'esprit de Yog-Sothoth... Ces casse-têtes en forme de cubes sont nommés Boîtes des Affres et ont été créés par un ancien peuple aujourd'hui disparu et qui vénérait Yog-Sothoth. L'une de ces Boîtes appartient à Roderick Üscher.

Roderick Üscher

Roderick Üscher est un vieil Alsacien solitaire, acariâtre et mourant qui vit dans un manoir au pied des Vosges, dans le village de Plaine.

Durant la Seconde Guerre mondiale, il a été membre de l'Ahnenerbe, la division occulte des SS. Au Moyen-Orient, il a découvert avec une poignée de soldats la mystérieuse cité sans nom mentionné dans quelques textes interdits, et y a trouvé une Boîte des Affres. Traqué par des gardiens séculaires qui rôdaient sous le sable, il a été sauvé par des Gormogons et est revenu seul survivant, obsédé par des visions effrayantes. A la Libération, Üscher s'est fait passer pour un Malgré-Nous (un Alsacien enrôlé de force dans la Wehrmacht) et s'est reclus dans son manoir familial, Üscherhaus, cherchant à résoudre l'énigme de la Boîte.

Effrayé à l'idée de mourir, il espère accéder au Labyrinthe et obtenir la vie éternelle en devenant un Gormogon... Depuis des décennies, Üsher a étudié de nombreuses sources et documents qui les mentionnent mais il ignore que la transformation passe par une

douleur insupportable et éternelle, et l'éradication de toute personnalité ! Il est toutefois sur le point de réussir à résoudre l'énigme avec l'aide d'un jeune programmeur informatique, Carl Schiffler.

Carl Schiffler et l'infection

Installé à Üscherhaus, Schiffler est un *nerd* asocial et illuminé, souffrant d'hébéphrénie.

« Cette affection psychique caractérise une forme de schizophrénie touchant des sujets jeunes, avec une absence apparente de délire paranoïde et la présence d'un syndrome dissociatif menant rapidement à un retrait social. Elle évolue généralement vers un appauvrissement cognitif et relationnel. Le traitement passe par la psychothérapie (individuelle et/ou institutionnelle) et la médication, bien que l'affection puisse se montrer résistante au traitement par neuroleptiques. »

Source : Wikipédia²

Üscher a dévoilé à Schiffler des secrets innommables et le jeune homme est aujourd'hui dévoué à sa cause. Décidé à élucider le secret de la Boîte, il a élaboré un algorithme viral qui utilise la puissance de calcul d'appareils zombies aux alentours de Plaine. Ceci a provoqué une infection maléfique : les tentatives de résolution du puzzle font appel à des formules anciennes qui génèrent une pourriture rampante sur les appareils et rend peu à peu leur utilisateurs psychopathes. Dans le village, personne ne se doute de l'origine du mal.



L'arrivée des PJ à Plaine

Plaine est une bourgade alsacienne à flanc de vallée vosgienne. Un affluent de la Bruche longe une route principale sinueuse. Au centre se dressent la mairie et l'église, typique des architectures locales austères et massives du XIXe siècle, ainsi qu'un hôtel-restaurant, le Pont-des-Bas. Outre la route, le seul autre accès au village est ferroviaire : la ligne Strasbourg-Saint-Dié-des-Vosges y passe, s'y arrêtant une fois par jour.

Les PJ font connaissance dans le train vers Strasbourg. Elles sont les seuls occupantes de leur compartiment. A leur arrivée à Plaine, on annonce un problème technique qui nécessite un bref arrêt. En réalité, la voie ferrée a été sabotée par la population en proie aux prémices de la folie... On annonce que le train est bloqué et qu'un bus va être mis en place au plus vite...

Maïa Colban

Les PJ vont être témoins d'un étrange manège de la part d'une habitante de Plaine : Maïa Colban, une femme sans histoire, se met à hurler à son téléphone puis le jette à terre. Agitée d'un délire paranoïaque, elle tombe subitement sur le sol, convulse et perd connaissance. Son corps semble touché par une maladie de la peau, comme rongé... Les propriétaires du Pont-des-Bas, André et Doris Holtz, peuvent prendre en charge Maïa qui mourra malheureusement dans la soirée dans d'atroces convulsions après avoir été longuement inconsciente.

Route et voie ferrée

Personne ne peut quitter Plaine. Pour une raison inconnue, les travaux ne peuvent avoir lieu que le lendemain et le bus n'arrivera pas ce soir. Si les PJ cherchent à partir, elles en seront empêchées par la population locale. Elles peuvent passer la nuit à l'hôtel. L'infection ne touche pas les Holtz qui n'utilisent ni ordiphone ni ordinateur ! Toutefois, le couple se rend bien compte que des choses étranges se passent. Il indiquera aux PJ que depuis quelques temps, tout le monde est préoccupé par des problèmes d'ordinateur ou de téléphone.

La maison de Maïa Colban

Si les PJ se rendent à la maison de Maïa Colban, une ferme rénovée typique de la région, en périphérie du village, elles apprendront que la jeune femme y vivait avec sa compagne. Celle-ci est introuvable : elle est morte, le crâne fracassé, étendue dans le salon. Il y a des traces de lutttes et du sang projetés en tous sens. Le salon comporte un ordinateur éteint. Si on le démarre, dès le lancement du système, une étrange sensation de mal-être se saisira des PJ : elles sont subitement anxieuses, énervées, commencent à se regarder bizarrement. L'infection mystérieuse prend le dessus. Si elles quittent l'endroit,

elles ressentent toujours quelques effets ; si elles oublient d'éteindre l'ordinateur, celui-ci continuera d'envoyer ses ondes maléfiques et, à la fin, finira par provoquer une putréfaction rapide de l'appareil, de la pièce et de la maison qui s'effondrera.

Le personnel municipal

Il n'y a pas de gendarmerie à Plaine mais les PJ peuvent rencontrer à la mairie l'adjudant Guillaume Gers (matricule 836401) qui tient une permanence. Il dépend de la gendarmerie de Schirmeck à quelques dizaines de kilomètres. Il ne subit que peu l'influence de l'infection, n'étant de passage qu'en journée et peu en contact avec des appareils contaminés. Sollicité par les PJ, il ne pourra que confirmer ce qu'elles ont constaté. Il peut essayer d'appeler des renforts mais il mourra quoi qu'il arrive dans un accident de voiture en quittant le village...

Le maire Robert Wald est en voyage pour promouvoir le tourisme en Alsace. Il n'est pas joignable.

L'unique secrétaire de mairie, Julie Perruti, est une femme d'une vingtaine d'année récemment arrivée et ne connaissant pas encore bien la commune. Elle semble paranoïaque, anxieuse, et elle aussi malade, quoique moins que Maïa.

Plaine compte un employé communal à tout faire et proche de la retraite : Auguste Draeffenscholl, bavard mais terrifié par les événements. Il connaît tout le monde et pourra répondre à beaucoup de questions. Avec les Holz, il est encore sensé. Auguste parlera d'Ûscher et son fameux manoir en périphérie du village, véritable curiosité.



Üscherhaus

Le manoir date du XIXe siècle et a été bâti par la famille Üscher qui avait fait fortune dans l'industrie textile en Lorraine voisine. Plusieurs générations y ont vécu puis le manoir est tombé en déshérence et a gardé un aspect délabré malgré quelques travaux dans les années 50. Roderick Üscher est revenu y vivre après la fin de la guerre. Il est le héros local, étant un Malgré-Nous survivant. Mais il vit reclus sans famille, avec une gouvernante, Marlène, et un jeune garçon qu'on voit parfois rôder dans le village, Carl Schiffler.

Marlène, glaciale et vraisemblablement touchée par le mal, accueillera les PJ mais ne les fera pas entrer. Elles pourront essayer un autre accès, le bâtiment étant délabré. Un soupirail donnant sur une cave à vin poussiéreuse leur en donnera l'occasion. Dans un appentis dans le jardin, elles trouveront des outils de jardinage inutilisés et un bidon à demi plein d'essence. Marlène travaille ici depuis des années. Si elle surprend les PJ, elle sera prise d'un accès de folie et essaiera de les tuer, avertissant Üscher de leur présence. Dans ce cas elles devront fuir ou l'arrêter !

La résolution informatique de l'énigme

Carl travaille au rez-de-chaussée, dans l'ancienne salle à manger. Marlène n'y a pas accès. Plusieurs ordinateurs tournent. La putréfaction a déjà envahi l'endroit : une odeur pestilentielle règne, des fibres organiques sortent des ordinateurs pour aller se loger entre les pierres des murs et le dallage. Sur les murs, des dessins et des plans représentent la Boîte des Affres. Carl est obsédé par l'autodestruction. Il a créé le logiciel qui calcule les possibilités du puzzle, et lui seul peut l'arrêter, à moins de détruire les ordinateurs sources de la contamination virale. Suffisamment intelligent pour masquer ses traces, il a limité la diffusion virale à des ordinateurs proches, infectés via les failles de sécurité des systèmes d'exploitation ou le hameçonnage. Quasiment toute la population de Plaine est touchée. Les Colban ont été les premières victimes et ont fait les frais d'un test grandeur nature qui a commencé trois jours plus tôt. Cela signifie que dès le lendemain, la folie criminelle risque de s'étendre à d'autres personnes ! A Üscherhaus, la Boîte agit comme un bouclier et Carl et Roderick sont moins touchés. Les PJ sentiront tout de même les effets de l'infection : maux de têtes, vertiges, douleurs, visions d'angoisse... Carl Schiffler essaiera de s'enfuir s'il voit les PJ. Il n'est pas courageux mais il est paranoïaque et refusera de dire quoi que ce soit, persuadé qu'on va l'enfermer. Les PJ n'en tireront rien, à moins de le menacer de débrancher ses machines ! Dans ce cas, il voudra bien leur donner des indications sur le projet qu'il mène.

La chambre d'Üscher et la venue des Gormogons

Roderick Üscher vit à l'étage, dans une suite aménagée. La Boîte des Affres se trouve dans un coffre-fort dans sa chambre. Il essaie régulièrement de résoudre le puzzle, en vain. Il attend avec impatience les résultats de Carl, en sachant que sa maison est en train de pourrir... Il a lu nombre de livres interdits et sait que le virus informatique possédé par des forces anciennes a des effets dévastateurs. Mais Üscher s'en fiche, il n'a jamais aimé cet endroit, encore moins sa population qui le voit en héros quand il n'est qu'un traître... Il veut rejoindre les Gormogons depuis qu'il en a eu un aperçu dans la cité sans nom où ils sont apparus aux créatures qui possédaient le puzzle. Il sait qu'ils servent Yog-Sothoth. Il est très malade, paralysé, mais persuadé qu'il retrouvera sa vigueur une fois au service de Yog-Sothoth. Dans sa chambre, un ordinateur toujours allumé doit lui indiquer la résolution du puzzle. Ce résultat doit arriver le deuxième jour. Üscher activera alors la Boîte et ouvrira une porte vers le Labyrinthe. Dans une lumière vive et répugnante, les Gormogons apparaîtront, créatures inhumainement monstrueuses, et lui offriront la vie éternelle à leurs côtés, se jouant de lui. En acceptant, des chaînes viendront lui arracher la peau et transformer son corps en monstruosité sans yeux ni conscience, sa chair torturée de clous, de sévices, ses mâchoires seules prêtent à dévorer les imprudents ! Devant cette scène les PJ devront fuir si elles veulent conserver leur santé mentale et ne pas faire office d'offrande à Yog-Sothoth !

Avec la disparition d'Üscher, le manoir s'écroule dans un grand fracas, enseveli par la pourriture, mais l'infection virale semble cesser, du moins temporairement...



Fin(s)

Carl essaiera de s'emparer de la Boîte refermée après le départ des gomorgons. Les PJ devront s'en emparer avant lui et le détruire par le feu. Si elle échouent, Carl l'ouvrira une nouvelle fois, impatient de provoquer la destruction et le renouveau du monde, mais Üscher devenu un Gorgomon gémissant l'emmènera dans le Labyrinthe !

→ Si les PJ ne résolvent par l'affaire à temps, un cordon sanitaire sera mis en place autour du village par l'armée et une quarantaine sera imposée à la population locale. Une décision radicale finira par être prise pour limiter l'infection... Au MJ de décider laquelle !

→ Si les PJ réussissent à partir, le train réparé les ramènera vers Strasbourg. Arrivées là, elles découvriront que leurs ordiphones ont été infectés et que le virus de folie et de putréfaction se répand dans tous les appareils connectés à Internet...

1. <https://www.legrumph.org/Terrier/public/jeux-complets/cthulhu-dark>

2. https://fr.wikipedia.org/wiki/Schizophr%C3%A9nie_h%C3%A9b%C3%A9phr%C3%A9nique