

LE RÉVEIL DU KHEUTOULOU !

UN SCÉNARIO POULPESQUE POUR SUPERCLIQUE



L'histoire

Il y a trois mille ans, les Atlantes ont capturé un extraterrestre très puissant et l'ont enfermé dans une prison de pierre magique sous les eaux de la mer du Nord. Son existence, comme celle de ses vainqueurs, a sombré dans l'oubli. De nos jours, la compagnie pétrolière Cash&Cash Petroleum vient de percer le dôme de la prison du terrible Kheutoulou, réveillant l'horrible

monstre. Et cette fois, les Atlantes ne sont plus là pour sauver le monde...

Le Kheutoulou a besoin de temps pour réunir ses forces et se dégourdir les muscles engourdis par un trop long sommeil. Il va donc utiliser ses pouvoirs pour annoncer au monde son retour avant de marcher sur les côtes européennes et débarquer en pleine saison touristique. Si on le laisse faire. Son attaque va se dérouler en trois phases. La première est une montée de violence sans précédent, expliquée par les rêves de conquête et de folie envoyés directement par le Kheutoulou aux esprits faibles. La deuxième est un terrible raz-de-marée qui déferlera sur les côtes, suite à son réveil et à son retour à la surface. La troisième sera tout simplement son accession à la station pétrolière...

Les super-héros devront jouer serré pour venir à bout de la terrible menace...

Début

Les héros sont comme d'habitude occupés autour de leur table de jeu de rôle habituelle. La radio marche en sourdine dans la pièce d'à-côté. Soudain, le générique caractéristique d'un flash spécial d'information rompt la monotonie de cette matinée estivale. « *Nous interrompons nos programmes en raison de cette soudaine vague de violence qui déferle sur la côte belge. Agressions et actes de vandalisme se multiplient en effet dans la plupart des cités balnéaires du royaume sans qu'aucune explication satisfaisante ne puisse être donnée par les autorités. Sur place, nous rejoignons notre reporter Antoine Mordant... Tout à fait, Marie. La situation échappe ici à tout contrôle. On se croirait en zone de guerre. Des gens a priori sans histoire se mettent à commettre des actes d'une rare violence en poussant des cris hystériques...* » Vos héros ne devraient pas avoir besoin d'en apprendre d'avantage. Il est temps pour eux de prendre congé de leur meneur de jeu favori, d'enfiler leurs beaux costumes et d'aller prendre l'air de la mer...

Sous les tarés, la plage

Comme l'annonce la radio, la côte belge ressemble à une zone de guerre. Les héros arrivent en début d'après-midi. Le temps est beau, mais de nombreux accidents entravent la circulation. Dans les rues, c'est le chaos : des vitrines brisées, des bâtiments en feu, des cris, des pleurs... Les héros ne savent pas où donner de la tête : difficile dans un premier temps de séparer le bon grain de l'ivraie... Soudain, sur la digue de mer, une voix attire leur attention. Une femme est coincée dans une voiture retournée sur le toit et cinq vacanciers en colère s'avancent vers elle armés de pelles ou d'autres outils...



Cinq vacanciers en colère

Force Brute 2

Vigueur 5

Les hystériques sont sous contrôle mental. Une fois vaincus, ils reprennent leurs esprits et ne comprennent pas ce qu'ils font là. Ils étaient tranquillement sur la plage à profiter du soleil ou en rue à faire du shopping ou encore à la terrasse d'un café. La femme, une fois délogée, remercie les héros. Elle se présente : Ombeline Maes, de l'Institut Océanographique d'Ostende. Elle explique que depuis ce matin, l'institut capte d'étranges ondes émises depuis un point précis en mer du Nord. Elle pense que ces ondes agissent sur le comportement des gens. Elle se rendait à l'Institut pour effectuer des mesures complémentaires lorsque sa voiture a été percutée par une voiture...

A l'institut océanographique

Ombeline et les héros se rendront à l'Institut aussi vite que possible. Mais les pouvoirs du Kheutoulou sont sans limite... Les ondes cérébrales qu'il envoie ont pris possession des vieux ossements de deux requins géants reconstitués dans le hall du bâtiment. A leur approche, les héros constateront que le personnel prend la fuite en désordre... Ce n'est qu'à l'intérieur qu'ils trouveront les deux requins squelettiques, claquant des dents à leur approche et flottant dans l'air comme s'ils nageaient en pleine mer...



Requins squelettiques animés

Morsure 3

Coups de queue 2

Faire s'écrouler une partie du plafond [relance]

Vigueur 6 (3 et 3)

Une fois les requins vaincus, Ombeline emmènera les héros dans son laboratoire. Là, elle mesure en effet les ondes émises et parvient au bout de savants calculs à en localiser la source : une station pétrolière de forage, quelque part en mer du Nord. Il s'agit d'une toute

nouvelle station. Les héros ont pu en entendre parler : son installation avait soulevé énormément de protestations de la part des écologistes européens. C'est la station Cash & Cash Petroleum. Soudain, les émissions d'ondes cessent. Ombeline n'aime pas ça... Que se passe-t-il ? Il faudrait aller voir sur place...

Les petits raz-de-marée de l'apéro

Une fois dehors, les héros auront une vision d'horreur... Au loin, une énorme vague s'apprête à déferler sur les côtes ! Ils ont dix minutes pour s'organiser...



Raz-de-marée

Domages immobiliers 2

Renverser un bâtiment 2

Frapper avec une voiture 2

Frapper avec un bateau 3

Technique : Courant contraire 1

Vigueur : 6

Le travail ne manquera pas : sauver les vacanciers dans des immeubles, dans des voitures en perdition, amener les gens en lieu sûr, retrouver les petits enfants égarés ou les mamies en fauteuil roulant...

Station Cash & Cash Petroleum

Tout contact avec la station est coupé... Quel que soit le moyen utilisé par les héros pour se rendre sur place (si besoin, l'Institut Océanographique dispose d'un hélicoptère), ils finiront par rejoindre la station. Toutes les lumières y sont éteintes et il n'y a pas âme qui vive. Lorsqu'ils poseront le pied dessus, ils fouilleront sans doute la base de fond en comble... Partout, ils trouveront des traces de griffes ainsi que d'étranges empreintes de pieds palmés. L'endroit pue le pétrole mais aussi l'eau de mer...

Enfin, ils trouveront les ouvriers de la station. Ils se sont enfermés dans une des salles communes. Ils raconteront tous la même histoire : alors qu'ils atteignaient enfin leur objectif de profondeur en forant, une étrange vibration s'est emparée de toute la station et le foret s'est brisé... Peu de temps après, certains ouvriers se sont mis à adopter un comportement violent. Au fil du temps, les plus touchés se sont changés en hommes-poissons et ont plongé vers les profondeurs... Il y a quelques heures, un tremblement de terre sous-marin a été enregistré par les instruments de bord, avant que le courant soit coupé dans la station (c'était la cause du raz-de-marée). A la fin de cette explication, un ouvrier qui regarde par la fenêtre s'écriera : « Attention ! Ils reviennent ! Oh mon dieu, qu'est-ce que c'est que ça ? »

Le Kheutoulou sur son lit de profonds...

Les hommes-poissons sont allés aider leur maître à sortir de sa prison et les voilà qui reviennent... Ils escaladent inexorablement les pieds de la station et investissent la plateforme. Soudain, une chose immense et indicible émerge des profondeurs : une créature glauque, vaguement humanoïde, dotée d'ailes membraneuses et de tentacules. Et en plus, elle est toute mouillée ! C'est le Kheutoulou... Il faudra en venir à bout.



Le Kheutoulou

Super force 3

Cauchemars paralysants 3

Étranglement tentaculaire [Effet +1]

Provoquer la peur [Relance]

Exploder quelque chose dans la station [Change un dé en 5]

Vigueur 8



Les profonds

Bagarre 2

Provoquer la nausée [Relance]

Vigueur 6 (en tout)

Conclusion

Les ouvriers, reconnaissants, remercieront les héros. Les profonds vaincus redeviendront de gentils ouvriers hagards. Ombeline a prévenu l'armée qui enverra, une fois la bagarre terminée, des hélicoptères de sauvetage. Le Kheutoulou aura sombré dans les eaux grises de la mer du Nord... Des archéologues mettront bientôt sur pied une expédition pour aller fouiller la prison atlante et retrouver le cadavre de la créature extraterrestre... Et si tout ceci n'était que le commencement ?