

# Les Cocottes dont vous êtes le héros !

Des cocottes qui foutent les chocottes, avec cette première expérience très... lovecraftienne. Entrez dans le lugubre manoir des Ellington et tentez d'y sauver ce qui peut encore l'être...

## TEXTES ET ILLUSTRATIONS

Romarc Briand

<https://romarcbriand.fr>

[www.patreon.com/romarcbriand](http://www.patreon.com/romarcbriand)

## HISTOIRE

Vous vous éveillez au crépuscule, dans le salon feutré d'un vaste manoir. Les portraits sur les murs de la pièce – ainsi que les noms figurant sur les écriteaux – vous indiquent que vous vous trouvez dans la résidence principale des Ellington. Les Ellington sont des notables, des bourgeois mimant l'aristocratie sans grand succès sur cette sinistre série de peintures... « Ellington », ce nom vous est familier. Hélas, totalement amnésique, vous décidez d'explorer le manoir à la recherche d'indices.

## REMERCIEMENTS

Soren Briand

Pandore Briand

Flavie Briand

Darky Ben

François Bouillon

## CONSIGNES

Découpez soigneusement les 5 cocottes : « Rez-de-chaussée » ; « Jardin » ; « Premier Etage » ; « Dernier Etage » et « Cave ». Pliez-les comme il se doit, en prenant garde à ne pas lire les textes (pour ne pas vous les « divulgâcher »).

## REGLES

**Prenez un dé à 6 faces (D6) et placez le devant vous sur la face « 6 ». Il s'agit du compte de vos points de vie (PV). Autrement dit, vous commencez chaque partie avec 6PV (votre nombre maximum de PV).** Au cours de l'exploration vous serez sans doute amené(e) à perdre des PV. Dans ce cas, soustrayez les points perdus à vos PV actuels et placez le D6 sur la face correspondante. Quand vous n'avez plus de PV, la partie est finie.

## A DEUX JOUEURS

Présentez-lui la cocotte.

Demandez-lui un chiffre de 1 à 4.

Manipulez la cocotte.

Présentez-lui les 4 choix.

Lisez-lui les conséquences.

Faites-lui vivre une aventure.

A deux, c'est encore mieux !

Car le joueur ou la joueuse ne peut pas se divulgâcher les textes.

**Vous débutez chaque partie au rez-de-chaussée du manoir. Prenez la cocotte « Rez-de-chaussée ». Puis choisissez un chiffre compris entre 1 et 4. Ce chiffre est « le nombre de vos derniers pas ».**

Manipulez la cocotte à la façon des enfants, en comptant jusqu'au chiffre choisi. Vous vous retrouvez toujours face à quatre choix : des lieux à explorer ou des actions à effectuer. Choisissez l'une des quatre options et ouvrez la cocotte pour découvrir le résultat de vos investigations. Une fois le texte lu, suivez strictement les instructions. Refermez la cocotte (ou prenez une autre cocotte lorsque cela vous est imposé). Re-choisissez un chiffre entre 1 et 4 et recommencez à manipuler la cocotte pour atteindre un autre lieu ou d'autres options. Ainsi de suite, jusqu'à ce que vous parveniez à sortir du manoir ou jusqu'à ce qu'un texte vous dise explicitement que « la partie est finie ».

## RESUME DES REGLES

Prenez un D6. Placez-le sur « 6 ».

Le joueur a 6PV.

Il commence au Rez-de-chaussée.

Il se déplace en choisissant un nombre entre 1 et 4 (nombre de pas effectués jusqu'à sa prochaine destination).

Manipulez la cocotte en comptant jusqu'au chiffre choisi.

Le joueur choisit l'une des quatre options qui se présentent à lui. Découvrez et lisez le texte sous l'option choisie, puis appliquez les conséquences.

Refermez la cocotte, puis le joueur se déplace à nouveau, en choisissant un chiffre compris entre 1 et 4, etc. Ainsi de suite, jusqu'à atteindre la mention :

« La Partie est finie ».

**Certaines actions sont « impossibles » si vous ne remplissez pas certaines conditions. Vous ne pouvez pas aller dans ces lieux ou effectuer ces actions sans remplir les conditions indiquées.**

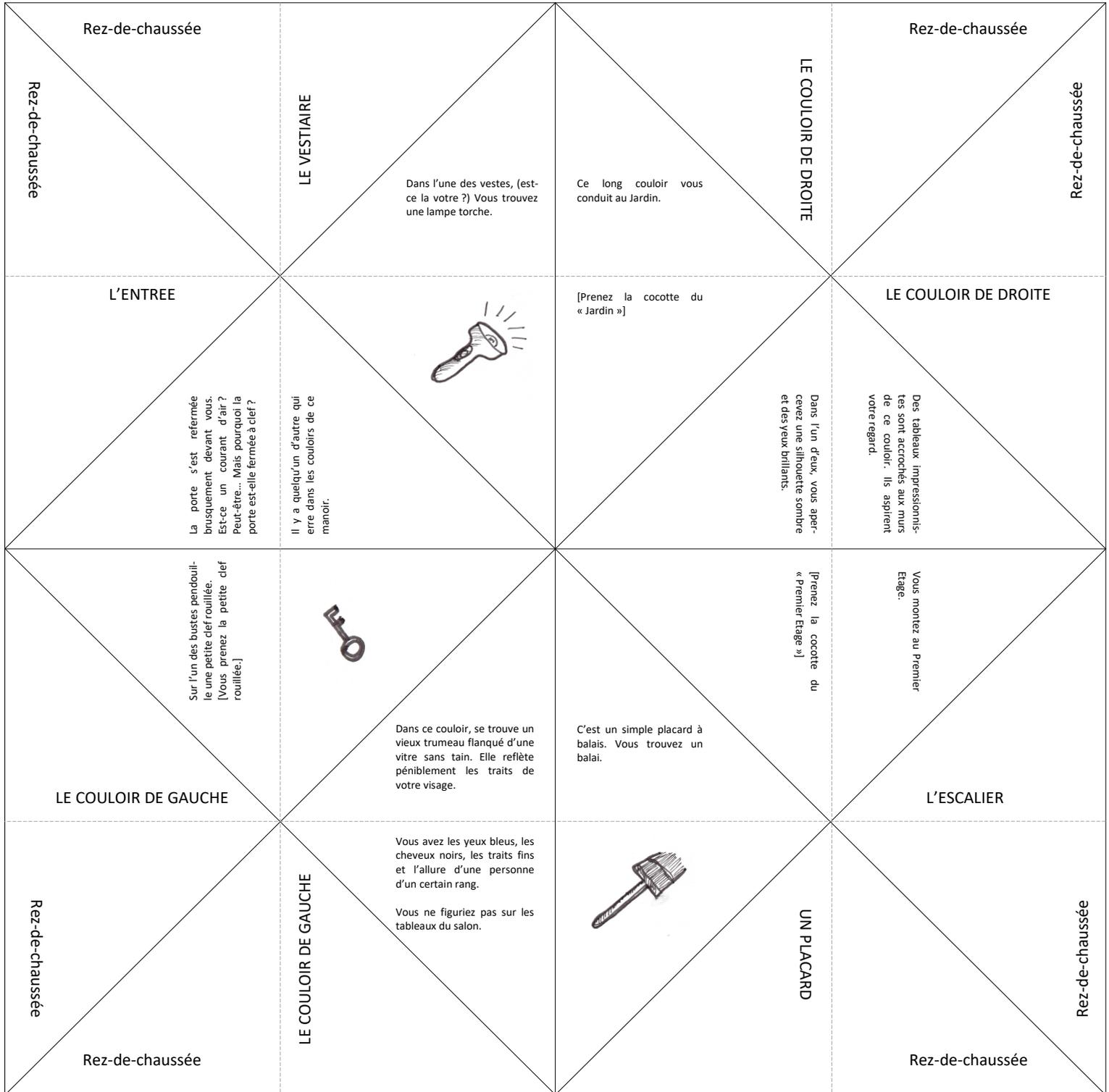
**Quand un texte fait référence au nombre de vos derniers pas, il fait référence au dernier chiffre choisi avant d'atteindre ce lieu. Ce chiffre doit donc être mémorisé.**

**Quand un texte vous impose de prendre une autre cocotte, vous devez prendre la cocotte indiquée.** Vous ne pouvez pas revenir sur vos choix.

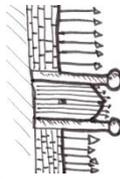
Même si vous pensez connaître le contenu d'un lieu, n'hésitez pas à le revisiter, à rouvrir et à relire le texte que vous croyez connaître. Les cocottes n'en font qu'à leur tête ! Soyez prudent(e) et ne prenez jamais pour acquise la connaissance d'un lieu ou d'un indice. Certaines choses peuvent vous échapper la première fois. Grand nombre d'investigateurs et d'investigatrices se sont perdu(e)s dans le manoir des Ellington...

Bonne Chance.

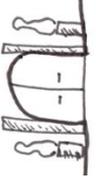
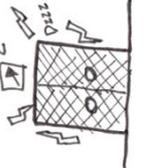
# La Cocotte du Rez-de-chaussée



# La Cocotte du Jardin

<p>Jardin</p> <p>Jardin</p>	 <p>Vous vous penchez sur le puits. Si vos derniers pas sont impairs, vous tombez dedans.</p> <p>[La partie est finie.]</p>	 <p>(Impossible sans la petite clef rouillée)</p> <p>Vous quittez le manoir. Vous êtes enfin sorti de cet horrible endroit. Vous n'y mettez plus jamais les pieds.</p> <p>[La partie est finie.]</p>	<p>Jardin</p> <p>Jardin</p>
<p>VERS LE MANOIR</p> <p>Vous retournez à l'intérieur du manoir.</p>	<p>Si vos derniers pas sont pairs, vous rebroussez chemin.</p>	<p>UNE ECHELLE POSEE SUR LA FACADE DU MANOIR</p> <p>[Prenez la cocotte du « Premier Etage »]</p> <p>Vous atteignez une fenêtre au premier étage.</p>	<p>Vous approchez du chien. Il aboie rageusement avant de vous mordre la main.</p>
<p>(Impossible sans balai)</p> <p>BALAYER LES FEUILLES MORTES</p> <p>Vous balayez ces quelques feuilles mortes et trouvez une sorte de trappe en bois. C'est l'entrée de la Cave.</p> <p>Il y fait très sombre.</p>	<p>[Si vous avez une lampe torche, prenez la cocotte de la « Cave », sinon rebroussez chemin.]</p> <p>La porte grince. Parmi les toiles d'araignées et tout un tas d'outils agricoles poussiéreux, vous trouvez un « p'tit remontant » !</p>	<p>Les corbeaux sur l'arbre mort s'envolent et vous attaquent en meute. Les bruits de leurs ailes vous terrifient.</p> <p>[Vous perdez 1 PV]</p>	<p>LE CHIEN QUI GROGNE</p>
<p>Jardin</p> <p>Jardin</p>	<p>LA VIEILLE CABANE</p> <p>[Si vous ne l'avez pas encore bu, vous gagnez immédiatement un nombre de PV égal à la moitié de vos derniers pas arrondis au supérieur.]</p>	<p>[Vous perdez un nombre de PV égal à vos derniers pas.]</p> 	<p>Jardin</p> <p>Jardin</p>

# La Cocotte du Premier Etage

<p>Premier Etage</p> <p>Premier Etage</p>	 <p>Sur le bureau de Mr. Ellington, vous trouvez une lettre jaunie.</p>	 <p>C'est votre chambre d'enfance. C'est ici que vous dormiez quand vous veniez jadis passer quelques jours chez votre oncle. Vous êtes le neveu de Mr. Ellington !</p>	<p>Premier Etage</p> <p>Premier Etage</p>
<p>L'ESCALIER</p> <p>Vous descendez l'escalier. Vous gagnez le Rez-de-chaussée</p>	<p>Dans celle-ci, les anciens propriétaires du manoir enjoignent les Ellington à se méfier « <i>des forces occultes qui œuvrent dans les souterrains de la colline.</i> »</p> <p>[Prenez la cocotte du « Rez-de-chaussée ».]</p>	<p>Vous fermez la porte et décidez de vous y reposer quelques instants...</p> <p>[Vous gagnez un nombre de PV égal à vos derniers pas.]</p> <div data-bbox="1037 884 1316 1108" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Le point de vue est magnifique. Mais le ciel nocturne ne vous laisse guère le loisir de contempler les collines alentours. Sous les bourrasques d'un orage naissant, les vieux confères forment un océan de noirceur. Ils craquent et oscillent, comme les spectres dociles en leur lente procession vers le Royaume Elision.</p> </div>	<p>LE BALCON</p> <p>La bibliothèque des Ellington. Parmi les boîtes se trouvent de nombreux ouvrages. Un buste de marbre semble vous observer tandis que vous vous approchez d'un pupitre.</p>
<p>LA BUANDERIE</p> <p>D'une pile de vieux linges, des araignées noires surgissent. La toxicité du venin de ces monstres dépend de votre rythme cardiaque.</p>	<p>C'est un ascenseur. Son lent fonctionnement fait vaciller les lumières et produit un vacarme ahurissant.</p> <p>[Vous perdez un nombre de point de vie égal aux nombre de vos derniers pas.]</p>	<p>C'est une chambre d'ami que l'on pourrait croire dressée en vue d'y accueillir une belle invitée.</p> <p>Sur celui-ci, un livre exposé vous apprend ces quelques mots magiques : [« O goulai! Hipor Arnis Korna... »]</p>	<p>LA BIBLIOTHEQUE</p>
<p>Premier Etage</p> <p>Premier Etage</p>	<p>Vous montez au Dernier Etage.</p> <p>[Prenez la cocotte du « Dernier Etage ».]</p> 	<p>[Sur la commode, vous trouvez une clef dont le panneton porte l'image d'un cœur.]</p>  	<p>Premier Etage</p> <p>Premier Etage</p>



# La Cocotte de la Cave

<p>La Cave</p> <p>La Cave</p>	<p><b>LA PETITE ECHELLE ROUILLEE</b></p> <p>Vous remontez par la petite échelle jusqu'au jardin.</p>	<p><b>LE COULOIR DE DROITE</b></p> <p>Des yeux de serpent illuminent les ténèbres devant vous. Avez-vous le miroir magique ?</p> <p>Si non, le regard de Médusa vous change en statue de pierre. [La partie est finie.]</p>	<p>La Cave</p> <p>La Cave</p>
<p>(Impossible de l'ouvrir sans la clef-cœur)</p>  <p>Vous ilérez une ravissante jeune femme aux cheveux noirs. Elle vous suit calmement sans mot dire.</p>	<p>[Prenez la cocotte du « Jardin ».]</p>	<p>Si oui, la lumière se reflète dans le miroir magique. Au bout du couloir, vous apercevez une statue de gorgone. Elle est si bien réalisée que l'on croirait une véritable créature changée en pierre.</p>	<p><b>LE COULOIR DE DROITE</b></p> <p>Le plafond fragile de la galerie cède et s'éroule juste au dessus de vous. Etiez-vous en train de courir ou marchiez-vous tranquillement ?</p> <p>[Vous perdez XPV. X = 5 moins le nombre de vos derniers pas.]</p>
<p>Des têtes de morts tapissent les façades et jonchent les pavés humides de cette crypte abyssale. Ce ne sont pas des crânes humains...</p> <p><b>LE COULOIR DE GAUCHE</b></p>	<p>Plus loin, sous un vaste dôme recouvert d'huile noire, un escalier cyclopéen descend dans les profondeurs de la colline. Effrayez par l'aspect monumental de ce lieu, vous rebroussez chemin.</p> <p>La petite clef rouillée tourne dans la serrure. Vous levez la grille du caniveau. Du limon qui s'y trouve, vous retirez un petit miroir magique.</p>	 <p>Ce courant d'air porte des hurlements lointains et sinistres. C'est sans nul doute votre imagination, le vent ou les hurlements du chien dans le jardin...</p>	<p>Cette eau croupie à l'odeur de la bile. Son acidité vous brûle la main. [Vous perdez XPV.] Vous retirez de l'eau une petite fiole contenant un liquide noir.</p> <p><b>PLONGER LA MAIN DANS L'EAU SAUMATRE ?</b></p>
<p>La Cave</p> <p>La Cave</p>	<p><b>UNE PETITE GRILLE D'EGOUT</b> (Impossible sans la petite clé rouillée.)</p> 	<p><b>COULOIR DE GAUCHE</b></p>	<p>La Cave</p> <p>La Cave</p>