SHUB-NIGGURATH

UN SUPPLÉMENT CTHULHU HACK VF

Collection DARK MONKEYS

Crédits

Textes :

Paul Baldowsky , Chloé Germaine Buckley, Jonathan Buckley, Keris McDonald, Kathryn Jenkins, Maxime Plasse

Traduction : Jérôme Barthas

Relecture :

Sébastien Célerin, Romain Domps, Yannick Leclerc

Couverture, illustrations et aides de jeu :

Maxime Plasse

Direction artistique et mise en page :

Maxime Plasse

Merci à Coline Ruiz Darasse pour ses compétences en latin.

Shub-Niggurath VF © 2018 est un supplément édité par les XII Singes © 2006-2018 authorized translation of From Unformed Realms © 2017 Paul Baldowski, Dark Brood © 2017 Paul Baldowski and Mother's Love © 2019 Paul Baldowski. La marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack VF, la marque Rites nocturnes, la marque Dark Monkeys, le logo Dark Monkeys, la marque Les XII Singes, le logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell ©. La marque Cthulhu Hack, le logo Cthulhu Hack, la marque Just Crunch Games, le logo Just Crunch Games sont la propriété de Just Crunch Games©.

Paul Baldowski remercie Richard August, Simon Taylor, Graham Spearing, Freddie Foulds, John Almack et Neil Benson.

ISBN : 9 78-2-37441-073-9

www.les12singes.com

Imprimé par Standartu Spaustuve (Dariaus ir Girėno g. 39, Vilnius 02189, Lituanie).

Sommaire

Venus des royaumes informes 3

Un générateur de monstres, pour engendrer des créatures *ex-nihilo* ou bien ajouter des capacités aux monstres du Mythe.

La Sombre progéniture 31

Une mise en pratique de *Venus des royaumes informes* et un développement autour de Shub-Niggurath, avec de nouvelles créatures et des synopsis de scénarios.

De profondes racines 52

par Chloe Germaine Buckley et Jonathan Buckley

Un scénario dans l'arrière-pays du Canada dans les années 50. Suite à un double meurtre, les investigateurs enquêtent sur plusieurs fugues d'enfants, tous originaires d'un orphelinat aujourd'hui fermé.

Ggantija 78

par Keris McDonald

Un scénario contemporain se déroulant à Malte. Un metteur en scène organise une représentation spéciale de la Tempête. Hélas, les acteurs attirent l'attention d'une créature particulièrement ancienne et destructrice.

Ggantija 106

par Kathryn Jenkins

Un scénario contemporain dans lequel un groupe d'activistes cherche à s'infiltrer dans l'abattoir d'une entreprise spécialisée dans la vente de viande de luxe. Le groupe découvrira que la compagnie cache bien pire que des abattoirs ne respectant pas les normes.

Les toiles noires 134

par Maxime Plasse

Un scénario prenant place à Providence en 1924. Cette enquête urbaine mène les investigateurs sur les traces d'un artiste qui a mêlé de l'ichor maternel de Shub-Niggurath à ses tableaux, donnant naissance à des monstres difformes.

Venus des royaumes informes

Shub-Niggurath est la Mère-de-Tout, une entité cosmique créatrice capable d'engendrer des horreurs en tout genre. Ce chapitre vous offre la possibilité de générer ces horreurs pour les utiliser directement dans vos scénarios. Vous pouvez également utiliser ce générateur pour ajouter un twist à des créatures déjà connues des PJ, pour les surprendre !

Fonctionnement

Les pages suivantes présentent plusieurs tables aléatoires. En lançant des dés à six faces, vous pouvez générer suffisamment de détails pour obtenir une créature satisfaisante. La plupart du temps, lancer trois dés de différentes couleurs d'un coup vous donnera un résultat plus rapidement (par exemple si vous obtenez **2 sur le dé rouge** ; **5 sur le dé bleu** et **3 sur le dé vert**, vous savez immédiatement que votre horreur a **Vision liée**).

À titre d'exemple, vous pouvez lancer les dés une demi-douzaine de fois pour créer une horreur et ensuite une autre demi-douzaine de fois pour déterminer un synopsis mettant en scène cette horreur (voir p. 26).

Voici deux conseils pour générer vos créatures :

- Choisissez d'abord le score de Dé de Vie de votre horreur. Lancez les dés sur les tables suivantes autant de fois que le score du Dé de Vie. Ainsi pour une créature qui a Dé de Vie 4, vous pouvez jeter les dés jusqu'à 4 fois sur les tables suivantes.
- Quelle que soit l'horreur générée, lorsqu'un investigateur la voit il doit effectuer un test de Santé mentale.

Conventions d'écriture.

La plupart des tableaux nécessitent que vous lanciez un dé à six faces, le résultat vous donne l'entrée à lire dans le tableau.

Lorsque l'entrée à lire contient plusieurs tranches – par exemple 1-2 ; 3-4 ; 5-6 – lancez un dé à six faces supplémentaire pour déterminer le résultat.

xD6 indique qu'il faut lancer x fois un dé à six faces.

D3 signifie que vous devez lancer un dé à six faces : 1-2 correspond à un résultat de 1 ; 3-4 à un résultat de 2, et 5-6 à un résultat de 3.

Extrémités

La survie du plus apte implique le développement de capacités basiques dédiées à la destruction des adversaires.

Membres

Pseudopodes : La créature est dotée de pseudopodes épais et puissants, surgissant de son corps comme des appendices de chair et disparaissant à l'envi. La chair de la créature pulse et ondule tandis qu'elle se déplace sur des tentacules de chair qui prennent racine sous son corps. Les pseudopodes peuvent servir de [1-2 – bras ; 3-4 – jambes ; 5 – les deux ; 6 – aucun des deux]. Si la bête a d'autres membres, les pseudopodes poussent entre ces autres membres, les complétant. Les tentacules sont rugueux et préhensiles, ils peuvent frapper, trancher ou fouetter. Ils sont également dotés de [1-2 – suffisamment de précision pour

pouvoir manipuler des objets ; 3-4 – ventouses puissantes ; 5-6 – doigts semblables à des vers qui se tordent].

Rubans : Le monstre possède des membres semblables à des rubans de chair. La créature peut s'en servir pour se repérer dans son environnement, comme couche d'armure supplémentaire ou pour se nourrir en extrayant des substances nutritives de tout ce qu'elle touche. Contrairement aux pseudopodes, la créature n'a aucun contrôle direct sur les rubans.

Racines : La chose se déplace sur un lit de racines semblables à des serpents. Les racines palpitent et se tortillent, elles maintiennent la créature en hauteur et lui permettent de faire des bonds en avant. Les racines [1-2 – ressemblent à de véritables racines de plantes, laissant une traînée d'ichor vert fétide ; 3-4 – ressemblent à un système vasculaire extériorisé, les veines et les artères pulsant d'une lueur maladive ; 5-6 – ressemblent à une bruyère malsaine et couverte d'épines, qui serpente et s'entoure autour des jambes de la créature].

Épines : La créature possède des membres ressemblant à des pointes, des cornes ou des épines osseuses. L'horreur se tient en équilibre précaire sur l'extrémité de ses épines. Chaque pas abîme le sol. Là où les épines remplacent les bras, le monstre a suffisamment de dextérité et de contrôle pour manipuler des objets – rien de petit ou de délicat cependant. La créature poignarde avec ses épines, empale ses cibles et laisse des plaies béantes.

Greffons : L'entité absorbe les membres de ses victimes. Comme certaines expériences du laboratoire du docteur Frankenstein, les membres apparaissent suturés ou reliés avec du tissu cicatriciel à vif et suintant. Aucun des membres ne se ressemble et certains conservent des traits reconnaissables, comme des bijoux, des vêtements ou des tatouages. La créature peut également conserver d'autres parties de ses victimes, comme des bouches hurlantes ou des yeux fixes.

Multiples : L'entité a un grand nombre de membres ; suffisamment pour que les personnages se sentent réellement mal à l'aise devant elle. La bête peut s'élancer et rouler sur elle-même avec une grande aisance et glisser sur n'importe quelle surface comme dans un film d'horreur. Le nombre de membres est tel que l'horreur ne semble pas se soucier d'en perdre quelques-uns, laissant la chair déchirée se balancer dans le vide et les os claquer maladivement.

Armes

Faux : Les bras (ou les jambes) de l'entité se terminent par des faux mortelles, mais peu pratiques. Les faux ressemblent à [1-2 – des cornes de rhinocéros allongées ; 3-4 – des morceaux de bois ou d'os ; 5-6 – quelque chose de luisant et presque cristallin]. La créature peut avoir des doigts ou des pieds à la base des « faux », ou bien les armes peuvent remplacer toute l'extrémité des membres, ce qui rend la bête inapte à quasiment tout excepté des actes de violence.

Pinces : Des pinces monstrueuses, semblables à celles d'un homard ou d'un crabe, remplacent soit l'extrémité soit la totalité des bras (ou des jambes) de la créature. Les pinces produisent un claquement effrayant, comme un piège en acier, et sont bordées de dents capables de trancher tout ce qui n'est pas suffisamment protégé. Lorsque la créature se déplace, les pinces claquent et craquent, évoquant le son d'os qui se brisent.

Métalliques : La peau de l'entité scintille ou émet un éclat terne, comme si la surface était recouverte d'une patine de rouille. Que le lustre métallique soit une armure ou une peau naturelle, la surface présente des bords coupants comme des lames de rasoir. L'entité cherche à saisir et à lutter contre ses adversaires, leur infligeant des blessures par le contact direct avec sa peau calleuse. Les attaques de mêlée résonnent lorsqu'elles frappent la bête et l'entité parvient à parer les coups avec ses membres.

Tranchant comme le diamant : Lorsque l'horreur se déplace, l'air qui l'entoure se met à scintiller de nuances de lumière. Les rayons du soleil brillent sur la peau de la créature, ce qui produit d'étranges images résiduelles ou des mirages. Lorsque la bête attaque, elle tranche les chairs comme on découpe du papier, causant des blessures profondes et indolores jusqu'à ce que la victime bouge.

Mutation : La créature possède des adaptations organiques ou déviantes d'une arme commune. Des épées faites d'os, des fusils qui projettent des crachats ou encore des protubérances veinées et palpitantes lançant des projectiles à l'apparence de phallus hideux. Les armes ressemblent à des extensions monstrueuses du corps de l'horreur ou peuvent être des formes de vie à part entière – des sortes d'animaux domestiques, des esclaves ou des parasites. Quoi qu'il en soit, la mutation n'a jamais besoin d'être rechargée, ou peut-être tire-t-elle sa subsistance de la créature elle-même. Peut-être que, lorsqu'un ennemi tombe, la créature en extrait les os, la chair et le sang, voire la carcasse tout entière, afin de créer des munitions toutes fraîches.

Extrémité préhensile : Une partie de l'horreur sert à la fois d'arme et de main, la créature exerçant un contrôle complet et précis sur chaque mouvement. L'horreur a l'organe préhensile suivant : [1 – organes génitaux ; 2 – crête ; 3-4 – langue ; 5-6 – queue (lancez les dés sur le tableau suivant pour obtenir des avantages supplémentaires, avec un plus grand contrôle de mouvement)]. L'extrémité peut causer des dommages, que ce soit par le fait qu'elle est aiguisée, lourde, dentée ou tout autre raison.

Queue

Faucheuse : La queue de la créature est formée d'une colonne vertébrale dentelée qui se termine par une lame à un angle de presque 90 degrés. La créature peut frapper avec son appendice avec une force considérable, mais sans guère de précision, lui donnant un grand potentiel pour déchirer et blesser.

Perforante : La peau noueuse de la queue de l'horreur se termine en une masse osseuse de la taille d'un ballon de football, parsemée de bosses et des pointes émoussées. La créature peut utiliser sa queue comme un fléau ou une massue, avec une force suffisante pour écraser les chairs et briser les os.

Protectrice : L'épaisse peau rugueuse de la queue de l'entité, ainsi que sa longueur considérable, en font un véritable bouclier. Sa queue s'enroule et virevolte autour d'elle lorsqu'elle se déplace et attaque, chaque spasme et contraction en fait une barrière en mouvement constant.

Énergétique : La queue du monstre brille d'une énergie malsaine et surnaturelle, un feu vacillant ondulant à sa surface. Semblable à une anguille électrique, le corps de la créature génère une énergie défensive qu'il expulse à travers des vésicules à la surface de la queue.

L'énergie électrocute et brûle lorsqu'elle est déchargée, après quoi il faut une courte période de récupération pour que la queue produise de nouveau cet effet.

Creuse : Rapide et légère, la queue projette un liquide à chaque impact grâce à des dizaines d'ouvertures dentelées à sa surface, ou bien grâce à quelque chose qui pourrait ressembler à une piqûre de scorpion. Lancez les dés sur le tableau *Supplément – Naturel*, p. 13, pour découvrir les effets secondaires du liquide projeté.

Barbelée : Des ongles durs et incurvés parsèment la queue de la créature. Ils agrippent la chair et la matière, arrachant et déchirant leur proie. Les ongles infligent de graves blessures, la meurtrissure semblant être mâchonnée par les ongles qui agrippent la chair. Un personnage frappé par une queue barbelée subit des dégâts continus automatiques dus au saignement et au choc.

Sens

L'horreur possède des sens particuliers qui lui donnent un avantage.

Son

Gémissement : L'horreur émet une lamentation qui provoque la confusion et la désorientation. Tous ceux qui entendent le gémissement ressentent le son faire vibrer leurs os, les rendant mal à l'aise et nauséeux.

Hurlement / Chuchotement : L'entité expulse une impulsion sonore puissante et aiguë, un cri glaçant qui fait grincer des dents tous ceux qui se trouvent à proximité et les force à se couvrir les oreilles. Ou encore, l'horreur émet un chuchotement envahissant et désorientant, qui semble venir de partout, incitant à la confusion, au malaise et à la paranoïa.

Sonar : La bête voit grâce au son. Elle émet un babillage incessant et irritant, un bourdonnement qui pénètre tout et fait écho dans toutes les directions. Bien que la créature puisse parfaitement comprendre ce qui l'entoure grâce au bruit, elle peut être facilement abusée par des personnes malines.

Ultrason : L'horreur émet une impulsion sonore en-dehors du spectre auditif humain, avec une précision et une force telle qu'elle brise le verre, la pierre et les os.

Tremblements : La créature semble palpiter et vibrer de l'intérieur, canalisant un bruit assourdissant à travers ses pattes jusqu'au sol. Au fur et à mesure que le son s'intensifie, le sol commence à trembler et vibrer, d'une telle force que ceux qui n'ont rien pour s'accrocher ont toutes les chances de se retrouver face contre terre, incapables de se relever. Se laisser tomber volontairement permet de continuer à agir, mais limite le champ de vision et rend le tir plus difficile.

Disruption : La créature émet un son strident aux limites de l'audition, qui disloque progressivement l'intégrité structurelle de la matière vivante. Les cellules commencent à se décomposer, causant hémorragies internes, douleurs, désorientation, cécité, vomissements et finalement la mort.

Communication

Signaux de chaleur : L'horreur communique en modifiant et en percevant les changements de surfaces de chaleur sur la peau. En tant qu'effet secondaire positif, cela la rend capable de percevoir les différences de signatures thermiques entre les cibles qui ne sont pas des horreurs. Potentiellement, un personnage pourrait imiter des signaux de chaleur en utilisant un objet bricolé, ou rendre la créature aveugle en mettant le feu à tout ce qui se trouve à proximité.

Phéromones : La créature communique en émettant et en reniflant les odeurs. La physiologie de la créature est ainsi faite que les odeurs qu'elle crée sont [1 – indétectables ; 2-3 – désagréables ; 4-5 – agréables ; 6 – excitantes] pour les humains. La créature a un odorat aiguisé, mais qui peut être perturbé par les odeurs fortes, en particulier artificielles.

Signaux soniques : La créature communique par le biais de signaux subsoniques. En plus d'être un moyen de communication, cela complète ses sens avec l'écholocation (comme les chauves-souris). Les entités disposant de cette capacité privilégient les espaces caverneux relativement grands, pour la chasse et le repos. Elles évitent ainsi la dispersion des messages à l'air libre, ainsi que les perturbations des messages dans les passages trop étroits.

Kaléidoscope : L'entité communique par le biais d'un affichage lumineux complexe, via des sortes de pics d'épingle vacillants, comme un essaim de lucioles, véhiculant une mine d'informations. L'entité peut avoir une vision performante, mais également un récepteur spécialisé – comme un grand œil semblable à un cyclope ou une protubérance en forme de gemme dans la chair de son torse. Des fusées éclairantes ou des grenades flash aveuglent la bête et coupent toute communication, surchargeant éventuellement temporairement les récepteurs spécialisés (notez toutefois que même les horreurs n'ayant qu'une intelligence animale seront assez sages pour « fermer » leurs yeux et couper la communication en présence d'une proie agaçante).

Signaux vaporisés : L'horreur communique à l'aide d'une glande de pulvérisation de vapeur. La vapeur n'a aucun parfum, mais les monstres comprennent le signal lorsqu'il entre en contact avec leur peau. Un monstre en fuite peut laisser dans son sillage un nuage de messages que tous les monstres qui suivront comprendront. La vapeur est [1-2 – sans effet particulier ; 3-4 – légèrement acide ; 5 – collante ; 6 – toxique].

Imitation : L'horreur imite les bruits qui l'entourent, qu'il s'agisse de bruits de machines, de l'environnement, d'animaux ou de sa proie. Au sein des sons qu'elle imite, elle superpose une sous-harmonique qui transmet un message. Une horreur particulièrement intelligente peut même doubler le message, l'un pour informer ses alliés et l'autre pour effrayer ses ennemis. Le fait d'écouter l'imitation de la créature peut être troublant, car cela produit des échos et des répétitions étranges avec le son naturel de l'environnement.

Vision

Chaleur : Similaire à *Signaux de chaleur* (voir plus haut sur cette page), mais l'horreur ne voit littéralement que les variations de chaleur dans le monde qui l'entoure. Les niveaux de perception sont beaucoup plus granulaires et spécifiques que *Signaux de chaleur*, ce qui rend la créature bien plus difficile à tromper

avec d'autres sources de chaleur comme des feux ou des explosifs, car l'horreur peut voir les plus infimes variations. Elle peut par exemple détecter des mouvements derrière ou dans une flamme. L'horreur peut choisir sa propre signature de chaleur et avoir des coussinets sur ses extrémités qui lui permettent de laisser des traces ou des signaux clairs pour ses congénères dotés de la même vision.

Phases : La créature voit à travers les fissures entre les atomes. Cela lui permet de saisir les formes et les mouvements derrière les surfaces solides comme les murs et les sols. La complexité de la vision en phases implique que la créature revient régulièrement à l'utilisation d'autres sens. Il est possible de bloquer la vision en phases avec des matériaux ultra-denses ou en chauffant massivement une surface – l'agitation moléculaire ainsi provoquée rend le matériau opaque à la vision en phases.

Liée : La créature partage un sens commun à travers sa conscience de ruche, lui donnant une vue multidimensionnelle de son environnement. Le lien peut s'étendre à tous les sens ou n'en concerner qu'un. La ruche se base parfois sur les sens d'un seul de ses individus, ce qui peut être dangereux si une proie maline s'en sert pour tromper le groupe tout entier.

Composée : L'œil de la créature contient des centaines ou des milliers de lentilles individuelles qui recomposent une image kaléidoscopique de l'environnement. Bien que globalement peu détaillée, l'image ainsi obtenue permet une excellente détection du mouvement. L'entité peut voir le moindre déplacement, la moindre contraction, rendant toute tentative de discrétion particulièrement difficile à réussir.

360 degrés : La créature va encore plus loin qu'un hibou, avec la capacité de voir dans toutes les directions. C'est possible grâce à une tête qui peut tourner en effectuant un cercle complet, ou avec des organes sensoriels répartis uniformément sur tout le corps, donnant ainsi une vision sphérique totale.

Itinérante : L'horreur possède des organes visuels itinérants, qui lui permettent de voir à distance. Les yeux se connectent au corps via des rubans de chair, des filaments nerveux ou tout autre moyen organique. Non connectés, les yeux peuvent « accumuler » de l'information et ensuite retourner pour les transmettre à leur porteur – l'horreur guidant l'œil avec un fragment de fonction cérébrale dans l'organe itinérant, comme un serpent, un rat, ou un petit oiseau téléguidé.

Squelette

La structure squelettique de la créature a connu de sérieuses mutations.

Mutations de la colonne vertébrale

Aiguilles : De fins éclats ou des aiguilles d'os sortent verticalement du dos de la créature, transperçant sa chair. Lorsque la bête attaque ou est attaquée, les aiguilles durcissent pour devenir totalement rigides. Assaillie, la créature peut se recroqueviller pour protéger les morceaux de son corps qui ne sont pas protégés par des aiguilles. Lorsqu'elle attaque, la bête a tendance à tournoyer et à tourner autour de ses adversaires, utilisant ses aiguilles pour causer des dommages supplémentaires.

Épines : Sur la colonne vertébrale de la bête poussent des excroissances épineuses, que la créature peut [1-2 – tirer comme des projectiles ; 3-4 – déposer au sol pour former des sortes des grenades biologiques projetant des épines ; 5-6 – enlever et régénérer, fournissant un nombre illimité de lames tranchantes]. Les épines suintent d'un liquide coloré (lancez les dés sur le tableau *Supplément – Naturel*, p. 13).

Prises : L'entité est dotée de curieuses ventouses creuses le long de sa colonne vertébrale et de ses membres. Cette étrange mutation permet à plusieurs créatures de fusionner et de se connecter pour former une méga-entité de plus en plus robuste et puissante. Le processus prend plusieurs Moments et ressemble à une horrible version biologique de transformation robotique d'une célèbre franchise cinématographique. Une fois toutes les entités branchées, la créature coordonne tout son corps pour optimiser son potentiel offensif et défensif. Le « débranchement » de toutes les entités prend plus de temps et a tendance à ne se produire que lorsque l'entité fait face à une menace immédiate.

Suintement : La créature possède des poches de fluide suintant le long de sa colonne vertébrale et de son ventre. Lorsqu'on lui porte un coup fatal, un ultime spasme fait exploser les poches, projetant le liquide dans toutes les directions. Le fluide acide fait fondre les autres tissus – comme si l'on renversait de la super glue sur de la peau nue ou du polystyrène. Lors de l'explosion, le fluide s'infiltre dans la peau de toute personne touchée, y soudant des morceaux de la créature morte.

Vésicules : La colonne vertébrale de l'horreur est parsemée de grosses vésicules ambrées contenant un fluide épais, visible à travers la peau distendue. Les sacs sont reliés au réseau osseux et veineux de l'entité. Détruire ces sacs libère leur contenu visqueux, une résine régénérante qui vient recouvrir les blessures.

Parasite : La colonne vertébrale de la créature est un parasite symbiotique qui est en réalité le centre intellectuel de la chose. Par le passé, l'horreur a été la cible d'une invasion de parasites dont l'un a fusionné avec elle. Désormais, les deux vivent en harmonie, se partageant les tâches – l'horreur combat, le parasite pense. Endommager la créature peut la faire ralentir et reculer, mais – comme un zombie – seule la destruction de la colonne vertébrale, qui est le

véritable « cerveau », permet de la neutraliser définitivement.

Mutations osseuses

Chitine à fragmentation : La créature possède d'épaisses couches d'os fragiles, qui se superposent pour former des plaques, des crêtes ou des cornes à la surface du corps. En plus de former une couche protectrice, attaquer la créature génère les mêmes effets qu'une grenade à fragmentation. Des éclats tranchants et des fragments d'os sont projetés depuis le point d'impact, dans toutes les directions. Ils peuvent percer, couper ou aveugler.

Armure : L'horreur possède un exosquelette épais, formé de plusieurs couches d'os enchevêtrés qui forment une incroyable protection contre les dégâts.

Poisson-globe : L'entité dispose d'un mécanisme défensif lui permettant d'expulser le contenu de ses poumons dans des cavités à la surface de son corps. En projetant l'air dans ces cavités, elle triple ou quadruple sa taille. En faisant cela, certaines parties de son squelette percent sa peau. Même si cela endommage quelque peu la créature, les os aiguisés peuvent transpercer les attaquants, tandis que la masse en expansion les expulse au loin.

Lames : La créature peut créer des lames d'os, de kératine ou d'émail, et les faire surgir depuis l'extrémité de ses membres, depuis son visage ou à peu près n'importe où du moment que c'est dérangeant et dangereux.

Roulement : L'horreur possède des écailles imbriquées semi-flexibles formées d'os et de cartilage. Comme un tatou, la créature peut se mettre en boule pour se déplacer, se mettre en position défensive, éviter un impact ou une explosion potentiellement mortelle.

Pliable : Les os de la créature sont en réalité du cartilage, flexible et pliable, mais très rigide. L'horreur se déplace en bondissant avec beaucoup d'aisance et peut se faufiler dans des interstices, des tuyaux ou des conduits d'aération sans difficulté.

Adaptations squelettiques

Cage : La cage thoracique (ou le ventre) de la créature est massivement distendue, formée d'épais os arqués. L'horreur peut enfermer des prisonniers dans cette cage – idéalement après les avoir maîtrisés. La bête peut ouvrir et fermer les barreaux de la cage à volonté. Les os sont solides, mais peuvent être cassés par les prisonniers les moins soumis, ou par leurs sauveteurs.

Reconfigurable : La structure squelettique de la créature est très malléable, ce qui lui permet de reconfigurer l'architecture de son corps afin de changer sa taille, sa forme et sa portée. Elle peut devenir semblable à un serpent en déconnectant tous ses os, ou atteindre des cibles plus éloignées en déplaçant plus d'os dans son bras par exemple. La peau de la créature peut pendre mollement au bout de son corps, ou bien elle peut également avoir une peau qui s'adapte aux déformations.

Liquide : Les os de la créature sont faits à partir d'un fluide visqueux et se maintiennent ensemble pour former la structure squelettique. Ils peuvent plier sous l'impact sans casser. Un très fort impact ou des armes perforantes peuvent, cependant, les percer et les faire suinter.

Écœurant : Chaque mouvement de l'entité génère d'horribles sons, tandis que l'étrange enchevêtrement d'os s'enroule en elle. La créature produit constamment de bruits écœurants, comme si les os se disloquaient ou se glissaient dans de la chair humide. Les humains trouvent le son dégoûtant et extrêmement perturbant.

Sans os : L'entité n'a aucune structure squelettique, elle est semblable à une amibe massive.

Amélioré artificiellement : Que ce soit grâce à un développement effectué par l'horreur elle-même ou par d'autres espèces qui l'on modifiée par le passé, l'entité a maintenant une structure osseuse faite [1-2 – de micro-entités adaptatives auto-régénérantes ; 3-4 – d'un polymère métal-plastique presque indestructible ; 5-6 – de super matériaux denses issus d'un cœur d'étoile, qui génèrent un champ de microgravité troublant attirant la proie vers l'horreur sans même qu'elle y pense ou le veuille].

Fluides

Le problème avec les horreurs, ce sont les fluides étranges et insidieux qu'elles semblent toujours sécréter. Une fois que vous avez jeté les dés et lu les résultats sur le tableau *Volontaires* ou *Involontaires* ci-après, jetez les dés sur le tableau *Supplément – Naturel* p. 13 pour déterminer les effets secondaires des liquides (ou choisissez-les si vous voulez le déterminer vous-même).

Volontaires

Crachat : L'horreur bave et projette des jets de crachats luisants.

Urine : La créature urine de temps en temps pendant qu'elle se bat, ou cible spécifiquement le visage de ses adversaires pour les aveugler.

Matières fécales : L'horreur laisse derrière elle des tas de fumier fumant, parsemé de fragments de victimes démembrées et recouverts [1-2 – d'étranges mouches irisées ; 3-4 – de mouches bourdonnantes et mordantes ; 5-6 – d'un mucus de couleur immonde à l'odeur insoutenable de chair en décomposition, qui provoque une irritation brûlante si on le touche].

Encre : La créature possède un mécanisme de défense similaire aux seiches, expulsant un nuage d'encre gluante et aveuglante sur le visage de ses assaillants.

Sueur : La peau de l'entité luit et fume d'une couche scintillante de sueur irisée. Quand elle frappe ou se déplace, des gouttelettes de sueur s'envolent et forment comme une légère brume aérienne.

Vomi : L'entité peut régurgiter volontairement un aliment partiellement digéré, en un aérosol dégoûtant ou en tant que projectile.

Involontaires

Les fluides involontaires ont tendance à provenir d'attaques contre l'horreur ou d'autres interactions qui entraînent la fuite du liquide par des blessures ou par une réaction instinctive à des stimuli externes, comme la douleur, la naissance ou l'excitation. L'horreur peut se placer dans une situation qui faciliterait cela, mais ne peut pas volontairement générer ou exsuder ce liquide autrement.

Semence : L'horreur éjacule, que ce soit par excitation ou par le tranchage accidentel de la version extraterrestre d'un testicule.

Larmes : La douleur, la peur ou l'angoisse font pleurer l'horreur des larmes d'un étrange et insidieux liquide.

Pus : Les attaques qui déchirent ou perforent la peau de la créature déclenchent le suintement ou la pulvérisation de pus depuis des réservoirs sous-cutanés.

Sang : Si vous nous piquez, ne saignons-nous pas ? Mieux encore, pourquoi ne pas pulvériser de l'ichor moussant dans toutes les directions ?

Bile : L'entité tousse et relâche des gouttes de bile depuis ses tréfonds.

Lait : L'horreur dispose de membres pendants gorgés de lait pour nourrir les jeunes de son essaim.

Supplément - Naturel

Corrosif : Le fluide se décompose ou réagit au contact d'autres substances. Le fluide est : [1 – acide : aveuglant, mutagène, endommageant les organes, corrodant la chair ; 2 – caustique : glissant, brûlant la chair, potentiellement explosif au contact de l'eau ; 3 – oxydant : provoque une forte brûlure de la peau, irritant pour les yeux et les muqueuses, sa concentration peut être explosive ; 4 – halogène électrophile : brûle les yeux et la peau (un peu comme l'eau de javel) ; 5 – halogène organique : crée une épaisse fumée acide au contact de l'air ; 6 – anhydre : affecte et décompose les plastiques].

Températures extrêmes : Le métabolisme de l'horreur contient des fluides internes maintenus à une température extrême, largement supérieure ou inférieure à celles naturellement tolérées par les humains. La substance provoque des brûlures, par le chaud ou le froid, causant des dommages à toute chair exposée.

Tranquilisant : Le liquide contient un puissant composant neuroleptique, qui provoque une faiblesse musculaire, des tremblements, l'apathie, l'impuissance et réduit la résistance aux toxines, maladies et infections. La substance peut également causer des hallucinations légères et de la fatigue. Le fluide transforme efficacement la victime en une cible facile pour de nouvelles attaques.

Neurotoxine : Relancez un dé sur le tableau *Supplément – Neurotoxine* plus loin.

Impur : Relancez un dé sur le tableau *Supplément – Impur* plus loin.

Psychotrope : Le fluide altère : [1 – l'humeur ; 2 – les perceptions ; 3 – le comportement ; 4 – l'état de conscience ; 5 – la mémoire ; 6 – la prise de décision] des cibles qui y sont exposées. La mesure de l'effet sur l'individu varie énormément. Lancez 1d6 supplémentaire : un chiffre bas indique un changement mineur, un chiffre élevé indique des réactions extrêmes.

Supplément - Neurotoxine

Contraction musculaire : La toxine cause des contractions douloureuses, le corps entier se tord lors de spasmes violents.

Perte de contrôle moteur : La toxine provoque des contractions nerveuses, des convulsions, une rapide perte de coordination et, dans les cas les plus graves, la mort par paralysie du système respiratoire. Les mouvements des extrémités deviennent de plus en plus difficiles et les mouvements fins deviennent impossibles – notamment l'utilisation d'armes à feu.

Atrophie musculaire : La toxine dégrade et dissout le tissu musculaire, entraînant une faiblesse musculaire. Les membres s'affaiblissent, la cible est de plus en plus épuisée.

Inhibition du signal nerveux : Les neurotoxines altèrent les seuils de détection d'énergie neurale, ce qui rend les réactions corporelles de plus en plus difficiles. Il en résulte une perte de motricité et de fonctions sensorielles, qui se termine par une paralysie complète et, en l'absence de soins médicaux, la mort.

Toxicité cérébrale : La substance détruit la barrière hémato-encéphalique protégeant le cerveau des toxines ingérées.

Destruction cellulaire : La toxine décompose les membranes maintenant les cellules entre elles, ce qui entraîne une toxicité croissante et une mort cellulaire rapide. La cible souffre de douleurs musculaires, d'hémorragies internes, de violents maux de tête, de perte de coordination et d'un déclin rapide jusqu'à la mort cellulaire générale.

Supplément - Impur

Maladif : Le fluide contient des organismes anormaux qui n'ont aucun effet sur la créature, mais qui infectent ceux qui entrent en contact avec elle. La contamination peut se produire par des blessures ou l'ingestion, et cause [1-2 – de la douleur ; 3 – des dysfonctionnements sensoriels ; 4 – des troubles mentaux ; 5 – des défaillances organiques chroniques ; 6 – la mort]. La maladie a une période d'incubation de 2d6 [1 – minutes ; 2-3 – heures ; 4 – jours ; 5 – semaines ; 6 – mois].

Zombifiant : Toute personne exposée au liquide [1-2 – via ses blessures ; 3-4 – en le digérant ; 5 – en l'inhalant ; 6 – par contact cutané] souffre de nausée, de perturbations sen-

sorielles, de maux de tête, de trous de mémoire. Après une période de 2d6 [1-2 – minutes ; 3-4 – heures ; 5-6 – jours], l'individu exposé tombe inconscient, puis perd tout contrôle, ainsi que tout reste d'intelligence. Il devient un zombie affamé de chair, criblé de kystes et d'abcès, suintant d'un liquide noir maléfique.

⚂ **Nécrotique :** Le fluide cause la mort prématurée des cellules de la peau et de la chair, qui se détachent en morceaux de plus en plus gros à mesure que l'état du personnage s'aggrave et se propage à tout son corps. S'il veut éviter de terminer en une flaque de chair liquide, le personnage n'a d'autre choix que d'amputer la ou les zone(s) infectée(s).

⚄ **Mutagène :** Les zones touchées par le fluide adoptent l'ADN de l'horreur et se transforment, à la manière du film *La Mouche*. Des éléments de l'horreur commencent à apparaître – tels que la texture et la couleur de la peau, des déformations des membres, la croissance de nouveaux organes sensoriels, et ainsi de suite. Les changements [1-2 – n'apportent aucun

bénéfice, car l'ADN de l'horreur semble incompatible avec le système nerveux humain ; 3-4 – améliorent les capacités de l'individu, par l'utilisation de nouveaux sens ou le contrôle des membres supplémentaires ; 5-6 – causent une dissociation cérébrale, les parties du corps infectées par l'horreur luttant contre les parties humaines, que ce soit en raison d'un dysfonctionnement ou une volonté de causer des dégâts ou de contrôler l'autre partie du corps].

Cancéreux : Une fois introduite dans la victime, la substance provoque une croissance cellulaire irrégulière. Les cellules cancéreuses se divisent et grandissent de manière incontrôlable, toutes les tumeurs montrant des signes manifestes de l'ADN de l'horreur. Contrairement aux formes de cancer connues, le néoplasme de l'horreur se propage incroyablement vite et submerge la cible en une période de 2d6 [1-2 – heures ; 3-5 – jours ; 6 – semaines]. Quelle que soit la forme des traitements médicaux appliqués, ils ont de grandes chances d'entraîner davantage de dommages pour les cellules saines et de réduire la résistance de la personne aux maladies et aux infections.

Pétrification : Le fluide déclenche un changement d'état au niveau atomique, entraînant la transformation du carbone en silicium, transformant en 2d6 [1-2 – heures ; 3-5 – jours ; 6 – semaines] l'infecté en une statue sans défense. Comme avec d'autres états du tableau *Impur*, le personnage peut arrêter le processus à l'aide de médicaments puissants et potentiellement dangereux pour sa santé, ou par l'amputation.

Apparence

Bien que l'horreur puisse porter une armure ou être vêtue de la peau écorchée de ses victimes, elle présente des caractéristiques naturelles singulières.

Peau

Épineuse : Des piquants acérés et sombres formés à partir d'une sécrétion résineuse ressortent de la peau de l'entité. Tous les coups de mêlée de ou contre la créature peuvent briser ces épines, causant des dégâts supplémentaires, des saignements, ou accroissant les chances d'être infecté (réduisant les chances du personnage de résister à de futures attaques ayant des aspects impurs ou empoisonnés).

Rugueuse : Des bosses et des courbes osseuses affleurent la peau de la créature, augmentant légèrement son armure et les dégâts qu'elle inflige lorsqu'elle écrase ses adversaires ou les charge.

Bioluminescente : Des vésicules hideuses et translucides à la surface du monstre brillent d'une lueur [1-2 – bleue ; 3-4 – jaune ; 5-6 – rouge]. Étrangement, cela semble la desservir, la rendant plus facile à cibler à distance. Si elle est douée d'intelligence ou guidée par un être intelligent, elle a tout intérêt à se déplacer en file indienne derrière d'autres créatures qui n'ont pas une peau bioluminescente.

Lépreuse : La peau de l'entité semble malade et pâle, des morceaux de chair mourante tombent autour d'elle lorsqu'elle se déplace. Lancez les dés sur le tableau *Impur* p. 14, pour déterminer quels effets secondaires se pro-

duisent si l'on est exposé à la chair malade de l'entité.

Écœurante : L'horreur porte les restes déchirés et sanglants de ses victimes, par exemple leurs oreilles, doigts ou organes génitaux. Lorsqu'elle attaque, la créature prend plaisir à infliger des blessures graves et horribles, et se baigne dans le sang de ses victimes.

Empruntée : la créature porte la peau écorchée de ses victimes passées, comme un masque ou un déguisement. De loin, les restes de peau en lambeaux pourraient laisser croire que la créature est un humain blessé. Suffisamment pour que la bête puisse être Proche pour tenter une attaque de mêlée.

Protubérances

Jeunes : La créature porte les jeunes de son espèce partiellement matures ou formés sur, dans, ou sous sa peau. Trancher ou percer la peau de l'horreur fera tomber les jeunes, [1-2 – ce qui cause leur mort immédiate ; 3-4 – qui attaquent dans une dernière agonie ; 5-6 – qui attaquent comme des combattants juvéniles, mais à moitié capables, énervés par leur arrivée soudaine et prématurée dans ce monde].

Organes : La créature a une peau translucide ou légèrement opaque, laissant voir tous les organes de son corps.

Victimes : Des visages à l'agonie et des doigts griffus apparaissent à travers la peau distendue de l'entité. Il n'existe guère de possibilités de sauver les victimes de cet état, même en détruisant l'horreur, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Détritus : Des ordures adhèrent ou sortent de la chair spongieuse et gluante du monstre, ce qui peut inclure occasionnellement des armes, d'étranges artefacts ou des objets personnels incongrus.

Digestion : À travers la surface de la peau de l'entité, on peut voir la nourriture (ou les victimes) consommée récemment (ou moins récemment), traversant les différentes phases de la digestion.

Amélioration : La peau de la créature porte les marques d'une étrange amélioration artificielle. Des dispositifs en caoutchouc, en métal ou en céramique ressortent à travers (ou sont juste sous) la peau étirée et marquée de cicatrices, sans que leur utilité soit évidente. Ce dispositif peut servir d'interface pour brancher ou insérer d'autres objets ou artefacts.

Ressemblant à

Des pétales : La peau de la créature est semblable à des pétales charnus. Les pétales peuvent servir de plaques blindées jetables, leur chair épaisse absorbant les impacts. Dans de bonnes conditions, les pétales peuvent constituer un avantage pour se dissimuler ou passer inaperçu. Les pétales peuvent également fournir un leurre ou dissimuler quelque chose. La créature dégage une odeur nauséabonde, mais enivrante qui provoque [1-2 – la nausée et des étourdissements ; 3-4 – la somnolence et des difficultés à se concentrer ; 5-6 – la confusion et la désorientation].

Des feuilles : On dirait que l'horreur vient de rouler le long d'une colline à l'automne ou qu'elle sort d'un buisson. Dans un environnement naturel, la surface feuillue de l'horreur lui permet de se fondre dans le paysage et d'être extrêmement furtive. La couche épaisse de feuilles amortit les dégâts. La bête peut égale-

ment envoyer des lianes comme un grappin, pour agripper ses proies et les étouffer.

Des écailles : L'entité a une carapace d'écailles imbriquées, comme un dragon ou une salamandre. La carapace offre une protection contre les attaques physiques ainsi que certains dangers environnementaux (par exemple une résistance au feu).

Des cheveux vivants : La surface du corps de l'horreur ressemble à une masse de tentacules flottants, comme une anémone. Les cheveux à la surface bougent comme s'ils étaient agités par le courant ou comme s'ils étaient possédés par une intelligence folliculaire diabolique. Les cheveux [1-2 – forment un sens passif supplémentaire, que l'horreur n'a pas besoin de contrôler, et lui fournissent ainsi des informations précieuses sur son environnement ; 3-4 – emmagasinent de l'électricité statique que la créature peut expulser en éclairs d'énergie crépitante ; 5-6 – détectent et s'adaptent à l'environnement, changeant de couleur pour permettre à l'horreur de se fondre dans le paysage comme un caméléon].

Du métal en fusion : La surface de l'entité émet une lueur terne et un voile de chaleur. D'une certaine manière, l'entité puise la chaleur du sol ou de l'air qui l'entoure, et cette chaleur se propage à la surface de son corps formé partiellement de silicium. Toucher la surface cause des brûlures et les matériaux inflammables peuvent prendre feu. La chaleur puisée dans l'environnement peut engendrer une sphère de froid mordant tout autour de la créature, à laquelle elle-même est immunisée par son aura de chaleur.

Du limon : La peau de la créature scintille d'une étrange substance visqueuse, lui permettant de se faufiler dans des espaces étroits et de glisser sur le sol, comme si elle patinait sur la glace. Le suintement rend la créature presque silencieuse lorsqu'elle se déplace. Elle est également particulièrement difficile à attraper en mêlée. Grâce à cette substance, l'horreur est également immunisée [1-2 – à l'eau ; 3-4 – aux attaques de gaz et à l'absence d'air respirable ; 5-6 – aux flammes et à la chaleur].

Autres capacités

Quelque chose d'essentiel à la culture ou à l'existence de l'horreur, qui la distingue des autres créatures et lui donne un but.

Naissance

Dans tous les cas, sauf indication contraire, un œuf a une période de gestation de 2D6 [1 – minutes ; 2-3 – heures ; 4 – jours ; 5 – semaines ; 6 – mois]. L'œuf peut avoir un mécanisme de camouflage , d'occultation, de fusion avec son environnement ou de verrouillage pour éviter d'être détecté et détruit ou enlevé avant la fin du cycle de gestation.

Sac : La gestation de l'horreur implique une extension à son corps : un sac de naissance. Le sac contient [1-2 – les premiers stades de la progéniture dans les fluides vitaux nécessaires à leur croissance ; 3-4 – les victimes de l'horreur, maintenues dans un état conscient, tandis que les jeunes fœtus grandissent et mûrissent à l'intérieur ; 5-6 – des centaines (ou des millions)

d'horreurs immatures dans un état de stase, attendant le moment où l'abondance de nourriture sera suffisante pour que le sac éclate et que les jeunes en sortent pour se nourrir]. Détruire les sacs avec des armes peut détruire les bébés, ou déclencher leur naissance prématurément. La chaleur, les flammes ou les produits corrosifs peuvent suffire à détruire totalement les sacs.

Étreinte : L'entité se reproduit en saisissant sa proie et en lui inoculant des œufs fécondés directement dans le corps, généralement à travers un orifice existant chez la proie, mais si nécessaire en utilisant des plaies ouvertes. Après la période de gestation, les bébés [1-2 – se fraient un chemin jusqu'à l'extérieur avec leurs griffes ; 3-4 – consomment leur porteur de l'intérieur ; 5 – s'agrippent au système nerveux et contrôlent leur porteur jusqu'à ce qu'ils arrivent à maturité, puis se débarrassent de lui ; 6 – infectent le porteur avec une mutation biologique qui provoque une rage incontrôlée et répand d'autres larves par le biais des fluides corporels de l'hôte].

Ponction : La créature transperce la surface de la peau et dépose des œufs [1-2 – dans la plaie ; 3-4 – dans le sang ; 5-6 – sous la peau]. Durant la période de gestation, la présence des œufs cause [1-2 – des nausées, des convulsions, puis la mort ; 3-4 – des démangeaisons, des mutations biologiques, une rage violente, puis la mort ; 5-6 – des éruptions cutanées, des plaies, des bubons, l'empoisonnement du sang, puis la mort]. Lorsque l'hôte meurt, l'horreur naissante émerge du cadavre tordu et mutilé, prête à poursuivre le cycle de destruction.

Grenade : L'horreur lance des œufs entiers ou des larves à partir d'un orifice ou d'une extension de bio-armement de son corps. La « grenade » horrifique [1-2 – se brise sous l'impact et couvre la cible de spermatozoïdes invasifs dotés de nombreuses dents ; 3-4 – s'agrippe à l'impact et tente d'insérer du matériel génétique dans la cible ou de la contrôler ; 5-6 – explose sur la cible, l'infectant comme un virus, avec la possibilité de combattre l'infection par une médicamentation lourde ou des thérapies potentiellement nocives pour la santé].

Pulvérisation : La bête monstrueuse éjecte une pluie de liquide séminal, à travers l'un de ses nombreux orifices, douchant toute personne à sa portée. Le fluide contient [1-2 – de jeunes larves parasites ; 3-4 – des spermatozoïdes capables de féconder le corps humain avec du matériel génétique monstrueux (et pas uniquement les femmes) ; 5-6 – des spermatozoïdes capables de transformer l'ADN humain avec des informations génétiques cellulaires qui transformeront toute la future progéniture de l'individu en hybrides humain-horreur]. Il pourrait être possible d'arrêter le processus avec un nettoyage en profondeur, un nettoyage chimique, des brûlures ou d'autres méthodes plus invasives et douloureuses.

Hantise : La créature éjecte un embryon semi-conscient, avide, désespéré – une créature parasitique cherchant un hôte sur lequel s'accrocher. La chose incomplète possède des membres rudimentaires ou des facultés sensorielles, laissant derrière elle un liquide amniotique et une substance visqueuse, ou se manifeste simplement comme une bouillie génétique écœurante.

Forme

Alors que les autres tableaux mettent en jeu des caractéristiques clefs et des mutations inhabituelles pour les entités, *Forme* définit un ensemble de caractéristiques générales qui définissent la forme globale de l'entité.

⚀ **Insectoïde :** L'horreur possède six pattes et un corps segmenté en trois parties. Elle respire à travers des spiracles – des trous sur le côté qui traversent la surface de son armure ou de sa peau – et n'a pas de structure squelettique interne. La créature est dotée de mandibules qui ramassent et attirent la nourriture dans sa bouche et a des antennes quelque part sur son corps, qui lui fournissent des informations sensorielles supplémentaires. Certaines horreurs insectoïdes possèdent des ailes ou des vestiges de leur ancienne présence. La nature simpliste d'une horreur insectoïde peut la rendre difficile à tuer.

⚁ **Arachnoïde :** L'entité a huit pattes et un corps segmenté en deux parties. Elle a un exosquelette, qui peut être un épais revêtement protecteur semblable à une armure. La chose sécrète des substances adaptées à la construction de nids, de pièges ou de fils. Elle dispose de méthodes d'injection de poison ou peut vomir une bile corrosive. L'entité possède des sens supplémentaires capables de détecter les mouvements et les vibrations.

⚂ **Lupoïde :** La créature est semblable à un prédateur taillé pour la chasse, au corps bas, long et fin, avec des traits acérés et des dents tranchantes. Elle possède une grande vitesse, une endurance à court terme lui permettant de rattraper ses proies et des mâchoires puissantes qui se ferment en perforant leur cible. La chose a des sens aiguisés, notamment une audition et une vision aigües, adaptées à la fois à la lumière et à l'obscurité. Elle chasse en meute afin de submerger ses adversaires.

⚄ **Ophidien :** L'horreur a un corps mince, sans membres – ou avec des membres rétractiles. Ses organes sont allongés dans son corps et elle possède un squelette interne. En plus des sens habituels, l'horreur ophidienne peut ressentir la chaleur grâce à des membranes charnues sur son visage et détecter des odeurs avec sa langue. De sang-froid, la chose recherche la chaleur et chasse des proies à sang chaud. Ses écailles ventrales lui permettent de s'agripper

et de se propulser vers l'avant à grande vitesse. De nombreuses créatures ophidiennes peuvent délivrer du venin, via des crocs, un aiguillon ou tout autre moyen. Elles ont également souvent des mâchoires extensibles, leur permettant d'avaler leur proie tout entière.

Pachyderme : La créature possède un volume énorme et une force considérable, avec une musculature et un squelette particulièrement denses. Elle dispose de larges pattes et d'une peau épaisse, parfois recouvertes d'épais poils hérissés recouverts de musc et de sueur. Même si elle peut sembler lourde, elle prend rapidement de la vitesse et aime se précipiter, piétiner, et en général jeter sa proie au sol pour l'écraser de tout son poids. Certaines entités pachydermiques ont des cornes et des défenses saillantes, propices à l'éviscération et l'empalement. Comme les sangliers, les horreurs pachydermiques sont omnivores.

Rongeur : Survivant opportuniste, affichant un niveau troublant d'intelligence et interagissant au sein d'une structure sociale rudimentaire, une entité de type rongeur est toujours capable de s'en sortir. Capable de s'adapter à tous les climats et environnements, elle peut nager, creuser, grimper et voyager à des vitesses considérables, se faufilant dans des trous étroits et de petits espaces. Elle est souvent porteuse de maladies et d'infections, qu'elle transmet sans subir elle-même d'effets secondaires.

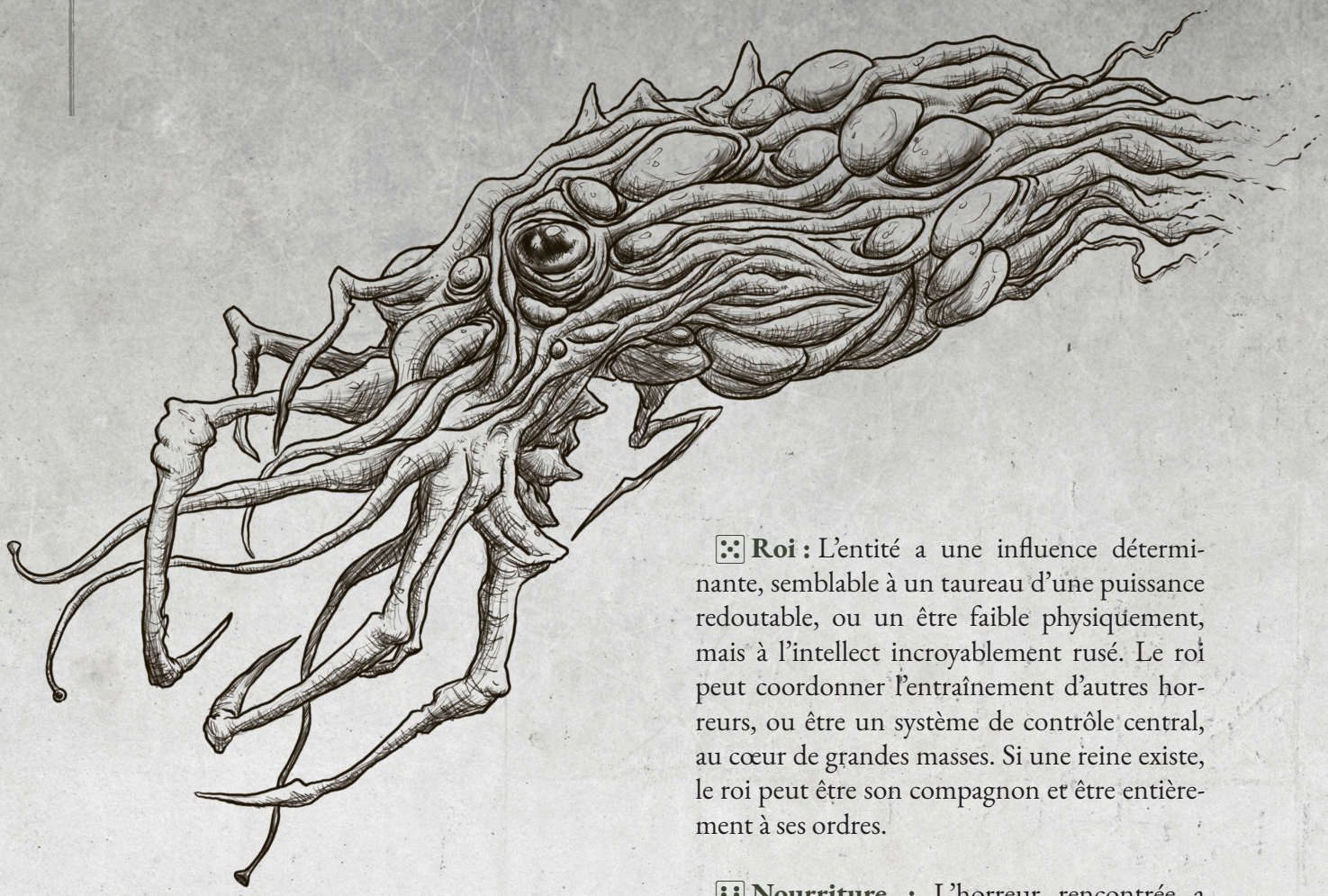
Spécialiste

L'horreur fait partie d'une caste spécialisée parmi son espèce. Le spécialiste peut être l'élément clef d'un groupe mixte, ou être tout seul – auquel cas le reste de sa population pourrait vivre ailleurs. Par exemple, les soldats peuvent apparaître loin de leur groupe, car elles servent de troupes de choc contre une menace perçue, tandis qu'un groupe d'ouvriers peut être découvert en train de fouiller ou de ramasser à une grande distance du « nid » central.

Ouvrier : L'horreur appartient à une classe adaptée à des tâches subalternes ou nécessitant beaucoup de force et d'endurance. Elle peut parcourir de longues distances ou traverser des zones dangereuses pour ramener du matériel, de la nourriture ou des prisonniers. Les ouvriers ont tendance à être stupides, mais ont suffisamment de bon sens pour faire correctement leur travail, quels que soient les obstacles et les difficultés. Ils choisissent la voie la plus directe, même si elle met en péril leur existence. Le fait de rencontrer un ouvrier peut mener un investigateur à sous-estimer les autres horreurs de la même espèce.

Éclaireur : L'horreur appartient à une caste dotée d'un moyen de locomotion spécial, inconnu des autres. Les éclaireurs ont [1 – des ailes ; 2 – des griffes fouisseuses ; 3 – des membres bondissants ; 4 – des voiles ayant une bonne prise au vent ; 5 – des branchies et des nageoires pour nager ; 6 – des crochets ou des ventouses pour ramper sur les murs et s'accrocher au plafond]. Les éclaireurs recueillent des informations, trompent l'ennemi ou sèment le doute en brisant le moral des adversaires.

Soldat : L'horreur appartient à une caste de guerriers entièrement garante de la défense du groupe. Bien que la physiologie générale de l'horreur suppose une gamme large de capacités et d'outils pour mener à bien sa tâche, les soldats ont une seule fonction et leur corps ne laisse aucun doute. Un soldat peut être dépourvu de nombreuses caractéristiques sensorielles, reproductives et digestives. Au lieu de ces suppléments inutiles, il a une armure et une arme dominante – quelque chose qui le définit et le



façonne, comme un fusil biologique massif ou une lame corporelle immense.

⁚⁚ **Reine :** Les monstres ont une ou plusieurs reines, responsable(s) de la perpétuation de l'espèce. La reine peut avoir un contrôle absolu sur son essaim ou simplement servir de chambre de gestation, esclave d'un mécanisme biologique complexe servant à produire la prochaine génération d'horreurs. Une reine pourrait nourrir une portée de ses propres remplaçantes avant d'être bannie, consommée ou détruite une fois ses remplaçantes arrivées à maturité. Alternativement, plusieurs groupes de la même espèce peuvent avoir chacun une reine, celles-ci poussant leur groupe à battre les autres, ou au contraire toutes s'entraidant pour envahir le monde qui les entoure.

⁙ **Roi :** L'entité a une influence déterminante, semblable à un taureau d'une puissance redoutable, ou un être faible physiquement, mais à l'intellect incroyablement rusé. Le roi peut coordonner l'entraînement d'autres horreurs, ou être un système de contrôle central, au cœur de grandes masses. Si une reine existe, le roi peut être son compagnon et être entièrement à ses ordres.

⁝⁝ **Nourriture :** L'horreur rencontrée a été utilisée comme source de nourriture pour quelque chose de bien plus horrible, ou sert de festin étrange à un adorateur humain fou. Les créatures deviennent cannibales [1-2 – lorsqu'elles ont faim ; 3 – après un rapport sexuel ; 4 – avant un rapport sexuel ; 5 – avant de chasser ; 6 – avant de se transformer en quelque chose d'encore plus horrible]. L'horreur utilisée comme source de nourriture est [1-2 dans un état de bien-être, soignée et chouchoutée jusqu'à ce qu'elle soit consommée ; 3-4 – docile et confuse, ne faisant que dormir et manger jusqu'au jour où elle sera mangée ; 5-6 – dans un état combattif et compétitif, où seules les créatures les plus dignes seront capables de se nourrir, les horreurs les moins capables étant tuées et consommées par le vainqueur].

Résumé des traits

Extrémités

Membres

- Pseudopodes
- Rubans
- Racines
- Épines
- Greffons
- Multiples

Armes

- Faux
- Pinces
- Métalliques
- Tranchant comme le diamant
- Mutation
- Extrémité préhensile

Queue

- Faucheuse
- Perforante
- Protectrice
- Énergétique
- Creuse
- Barbelée

Sens

Son

- Gémissement
- Hurlement / Chuchotement
- Sonar
- Ultrason
- Tremblements
- Disruption

Communication

- Signaux de chaleur
- Phéromones
- Signaux soniques
- Kaléidoscope
- Signaux vaporisés
- Imitation

Vision

- Chaleur
- Phases
- Liée
- Composée
- 360 degrés
- Itinérante

Squelette

Mutations de la colonne vertébrale

- Aiguilles
- Épines
- Prises
- Suintement
- Vésicules
- Parasite

Mutations osseuses

- Chitine à fragmentation
- Armure
- Poisson-globe
- Lames
- Roulement
- Pliable

Adaptations squelettiques

- Cage
- Reconfigurable
- Liquide
- Écœurante
- Sans os
- Amélioré artificiellement

Fluides

Volontaires

- Crachat
- Urine
- Matières fécales
- Encre
- Sueur
- Vomi

Involontaires

- Semence
- Larmes
- Pus
- Sang
- Bile
- Lait

Supplément - Naturel

- Corrosif
- Températures extrêmes
- Tranquilisant
- Neurotoxine
- Impur
- Psychotrope

Supplément - Neurotoxine

- Contraction musculaire
- Perte de contrôle moteur
- Atrophie musculaire
- Inhibition du système nerveux
- Toxicité cérébrale
- Destruction cellulaire

Supplément - Impur

- Maladif
- Zombifiant
- Nécrotique
- Mutagène
- Cancéreux
- Pétrification

Apparence

Peau

- Épineuse
- Rugueuse

- Bioluminescente
- Lépreuse
- Écœurante
- Empruntée

Protubérances

- Jeunes
- Organes
- Victimes
- Détritus
- Digestion
- Amélioration

Ressemblant à

- Des pétales
- Des feuilles
- Des écailles
- Des cheveux vivants
- Du métal en fusion
- Du limon

Autres capacités

Naissance

- Sac
- Étreinte
- Ponction
- Grenade
- Pulvérisation
- Hantise

Forme

- Insectoïde
- Arachnoïde
- Lupoïde
- Ophidien
- Pachyderme
- Rongeur

Spécialiste

- Ouvrier
- Éclaireur
- Soldat
- Reine
- Roi
- Nourriture

Générateur de synopsis

Vous avez peut-être utilisé les tableaux précédents pour stimuler votre imagination afin de créer une nouvelle horreur, mais vous pourriez avoir besoin d'un coup de pouce supplémentaire. Les tableaux suivants vous offrent la possibilité de créer un synopsis de scénario. Gardez à l'esprit que vous êtes libres de choisir plutôt que de tirer aléatoirement et que vous pouvez toujours ignorer les résultats qui ne vous conviennent pas.

Le synopsis de votre scénario est de la forme suivante :

[L'amorce] mène à [un lieu], qui appartient à [une organisation] depuis [d6 x d6 x d6] [1-2 – années ; 3-4 – mois ; 5-6 – semaines] [pour une raison], devenu la cible de l'horreur parce que [motivation]. Dormir dans les parages engendre des cauchemars au cours desquels [une catastrophe se prépare]. En cherchant sur les lieux, on découvre [quelque chose d'étrange].

Chaque élément entre crochets est déterminé aléatoirement dans les listes ci-après.

L'amorce ?

Comment les investigateurs se retrouvent-ils embarqués dans cette histoire ?

- Une étrange rumeur
- Un article de journal
- Un curieux artefact dans la boîte aux lettres
- Une expérience inexplicable
- Une visite dans les environs par hasard
- Une invitation inattendue

Un lieu ?

Lancez encore dans la liste ci-dessous

- Une mine
- Une fonderie
- Des terres stériles ou un désert
- Un site de recherches éloigné
- Un vieux bâtiment près de s'effondrer
- Une grotte ou un réseau de tunnels

Lancez encore sur le tableau ci-dessous

- Des broussailles inhospitalières
- Un établissement scientifique
- Des collines boisées
- Une banque
- Un hôpital
- Un entrepôt

Lancez encore dans la liste ci-dessous

- Un abattoir
- Un fort ou un château
- Un camp d'entraînement
- Un navire
- Un poste-frontière
- Une zone de guerre

Lancez encore dans la liste ci-dessous

- Un bidonville tentaculaire
- Une ferme
- Un complexe de loisirs
- Des ruines anciennes
- Une ville fantôme
- Une villa isolée

⚄ Lancez encore dans la liste ci-dessous

- ⚀ Une église
- ⚁ Un centre pénitencier
- ⚂ Un lieu d'exil
- ⚃ Un lieu de pèlerinage
- ⚄ Le siège social d'une entreprise
- ⚅ Une épave à la dérive

⚅ Lancez encore dans la liste ci-dessous

- ⚀ Une caverne naturelle
- ⚁ Une ville perdue
- ⚂ Une tombe ancienne
- ⚃ Un village partiellement inondé
- ⚄ Un site du patrimoine
- ⚅ Un campement primitif

Une organisation ?

Cette organisation a soutenu, financé et pourrait même occuper actuellement le lieu menacé :

⚀ ⚁ ⚂ Lancez encore dans la liste ci-dessous

- ⚀ La religion dominante
- ⚁ Un culte ou une secte fortuné(e)
- ⚂ La société-écran d'un syndicat du crime
- ⚃ Une association de défense du patrimoine
- ⚄ Le gouvernement local
- ⚅ Un fauteur de troubles débutant

⚃ ⚄ ⚅ Lancez encore dans la liste ci-dessous :

- ⚀ Le gouvernement national
- ⚁ Un groupe de scientifiques
- ⚂ Une couverture pour des anarchistes
- ⚃ Une banque ou un investisseur
- ⚄ Un inventeur
- ⚅ Un artiste

Pour une raison ?

L'objectif de l'organisation en finançant ce lieu est le suivant :

⚀ ⚁ ⚂ Lancez encore dans la liste ci-dessous

- ⚀ Pour des raisons fiscales
- ⚁ Pour effectuer des recherches médicales
- ⚂ À la recherche de quelque chose de perdu
- ⚃ En raison de directives gouvernementales
- ⚄ Pour effectuer des expériences sous contrôle
- ⚅ Car le site était autrefois occupé

⚃ ⚄ ⚅ Lancez encore dans la liste ci-dessous

- ⚀ Pour monter une arnaque
- ⚁ Pour éliminer toute concurrence
- ⚂ Car les voix leur ont dit de venir ici...
- ⚃ Car un influent bienfaiteur le leur a demandé
- ⚄ En raison d'un pressentiment
- ⚅ Par accident

Motivation ?

Que veut l'horreur ? Vous pouvez tirer aléatoirement une motivation sur les tableaux ci-après. Vous pouvez également décider que la créature n'a aucune motivation – en tout cas aucune compréhensible par un être humain.

⚀ ⚁ ⚂ Lancez encore dans la liste ci-dessous

- ⚀ Elle veut protéger sa progéniture
- ⚁ Elle veut protéger son lieu de naissance
- ⚂ Elle veut protéger un artefact
- ⚃ On a construit sur sa source de nourriture
- ⚄ Elle vient ici se reproduire périodiquement
- ⚅ Elle vient manger

⚃ ⚄ ⚅ Lancez encore dans la liste ci-dessous

⚀ Elle est attirée par les signaux radio
⚁ Elle est attirée par la chaleur ou la lumière
⚂ Elle est programmée ou conditionnée depuis longtemps pour venir ici
⚃ Elle attaque ou elle riposte
⚄ Elle veut détruire ces « animaux »
⚅ Elle a été invoquée

Une catastrophe se prépare ?

Les personnes (ou les investigateurs) qui dorment proche du lieu (ou dedans) pourraient faire d'étranges rêves :

⚀ ⚁ ⚂ Lancez encore dans la liste ci-dessous

⚀ Le monde est envahi
⚁ Une étrange catastrophe
⚂ L'humanité est dévorée
⚃ Des chants perturbants
⚄ Tout est bizarrement déformé
⚅ Vu depuis l'espace

⚃ ⚄ ⚅ Lancez encore dans la liste ci-dessous

⚀ Le rêveur assiste à son propre sacrifice sanglant
⚁ L'humanité est réduite en esclavage
⚂ L'humanité est insignifiante
⚃ L'humanité est stupide
⚄ Le rêveur est pourchassé par quelque chose
⚅ Une expérience faisant vaciller la santé mentale

Quelque chose d'étrange ?

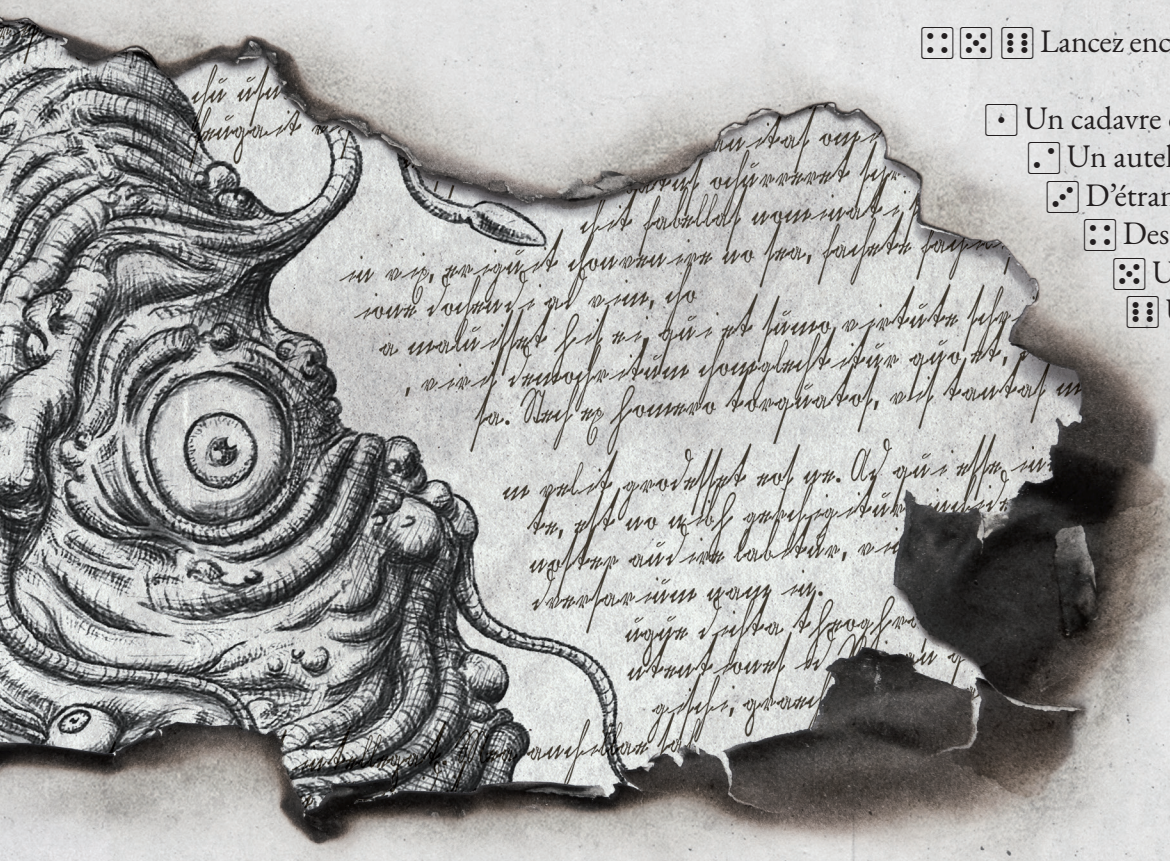
Chercher autour du lieu permet de faire une étrange découverte qui sort de l'ordinaire et mène à se poser des questions.

⚀ ⚁ ⚂ Lancez encore dans la liste ci-dessous

⚀ Un dessin ou un symbole rayé
⚁ Un appendice coupé
⚂ Un conteneur scellé
⚃ Une œuvre d'art dérangeante
⚄ Un squelette ne ressemblant à rien de connu
⚅ Un escalier oublié

⚃ ⚄ ⚅ Lancez encore dans la liste ci-dessous

⚀ Un cadavre desséché
⚁ Un autel taché
⚂ D'étranges empreintes
⚃ Des animaux ayant muté
⚄ Un paysage troublant
⚅ Une présence persistante



Fiche d'horreur

Nom :

Motivation :

Traits : [Notez ici vos jets de dés, les traits, et les détails additionnels]

☐ ☐ ☐ .....

☐ ☐ ☐ .....

☐ ☐ ☐ .....

☐ ☐ ☐ .....

☐ ☐ ☐ .....

Notes : .....

Suggestions pour la description :

Amorphe, ancien, anguleux, baragouinant, bestial, blafard, blasphématoire, bosselé, brutal, caché, cadavérique, cancéreux, caoutchouteux, coulant, difforme, décharné, dégoulinant, démoniaque, dépravé, détestable, élastique, émacié, furtif, fécond, fétide, gluant, gonflé, hideux, horrible, hululant, humide, immortel, impie, inavouable, indescriptible, indicible, indomptable, innommable, inquiétant, irisé, lourd, lépreux, malformé, maléfique, maudit, membraneux, monstrueux, non euclidien, obscène, plissé, putride, repoussant, rugueux, sacrilège, sans visage, scabreux, sombre, suintant, tremblant, ténébreux, visqueux, yeux vitreux.

La Sombre progéniture

Toujours leurs louanges et leur abondance à la Chèvre Noire des Bois. Iä !
Shub-Niggurath ! Iä ! Shub-Niggurath !
La Chèvre des Bois aux Mille Chevreaux !

– *Celui qui chuchotait dans les Ténèbres,* H.P. Lovrecraft

La Chèvre noire

Le ventre fécond de **Shub-Niggurath** fournit un outil parfait pour créer de nouvelles horreurs étranges, à la fois uniques et éphémères. La Mère-de-Tout crée et détruit, la Sombre progéniture arrive brièvement sans prévenir, pour revenir d'où elle vient sans explication. À elle seule, la brièveté de son existence devrait ajouter de l'étrange au Mythe. La destruction, l'angoisse et la douleur infligées par l'existence même de la Sombre progéniture vont et viennent sans explication. Dans le même temps, ces forces dans notre monde qui cherchent à tirer parti de l'inconnu ou à exploiter ces aberrations doivent le faire avec précision et sans état d'âme, tout en se hâtant, car les monstres de Shub-Niggurath peuvent muter et s'évanouir dans le néant en un instant.

Vénérer Shub-Niggurath peut prendre autant de formes, sinon plus, que la nuée de créatures générées par son ventre. En tant qu'entité sans forme propre concevable par les mortels, son essence immortelle étant isolée au cœur chaotique de l'Univers, tous les mots utilisés pour décrire Shub-Niggurath sont insuffisants. Adorées avant même le début de l'Histoire, ces caractéristiques attribuées à Shub-Niggurath portent en elles les idiosyncrasies et les attitudes de chaque secte ou société.

Bien que couramment évoquée comme la mère féconde de toutes choses, ou l'épouse de l'un des Grands Anciens du Mythe, ces attributs sont déjà basés sur des concepts humains trop simples, comme l'acte de naissance et de création. Shub-Niggurath représente le chaos brut et l'entropie qui signifie le début et la fin de toute chose. L'entité crée et détruit à la fois, porte des enfants impossibles et impensables, qui brûlent comme des fournaises pendant une courte période avant de se replier dans Shub-Niggurath pour renaître de nouveau.

Pour les scénarios de **Cthulhu Hack**, Shub-Niggurath se manifeste par des actes de création impossibles, des vies qui défient toute logique et brillent un instant plus encore qu'une étoile. En tant que divinité, ceux qui la vénèrent perçoivent tout un spectre d'influence et de potentiel, et des signes d'adoration ou de sources de pouvoir peuvent apparaître dans certains lieux. Les plus fidèles adorateurs vénèrent Shub-Niggurath sous l'une ou plusieurs des facettes suivantes.

Créatrice

Shub-Niggurath est l'être unique dont tout provient, sans limites ni préjugé. De lui viennent toutes choses et toutes choses y retourneront. Avant qu'il existe, l'univers n'était qu'un néant informe et intemporel. Des signes de l'influence de la Créatrice peuvent apparaître dans les hôpitaux, les couvents, les églises et les maisons closes.

Protectrice

Symbolisant les soins et la tendresse, Shub-Niggurath protège et préserve, rattrapant ceux qui s'approchent trop du vide pour les sauver. L'entité se manifeste dans des grottes, sur les cimes des montagnes, dans des lieux cachés, en tant que Chèvre noire.

Nourricière

Adorée comme une source de nourriture, Shub-Niggurath constitue la source de vie à partir de laquelle les croyants se nourrissent. Cette déité est représentée comme une sorte de plante au cœur sombre, d'où coule de la sève ou du sang. En tant que Nourricière, la divinité est associée aux fermes, aux chais, aux chapelles, aux apothicaires et aux sources naturelles.

Gardienne

En tant que divinité tutélaire, Shub-Niggurath garde et protège, que ce soit un individu, un lieu ou un peuple. Les dévots mettent en place des cercles de pierre ou des lieux composés de plusieurs couches et extensions, comme s'il s'agissait d'excroissances de pierre, de fer et de bois ouvragé.

Incubatrice

Un creuset de possibilités, un lieu chaleureux et réconfortant d'où le changement peut naître. Les cultes de cette forme de divinité mettent en place des expériences extrêmes à la recherche de changement. Elle est souvent associée à des écuries, des granges, des laboratoires, des fosses ou des entreprises.

Qu'est-ce que la Sombre progéniture ?

Le Mythe fournit un potentiel illimité, un éventail de chaos d'où peut surgir n'importe quel monstre ou entité étrange ou extraterrestre. Les créatures imaginées par Lovecraft n'étaient pas toujours détaillées ou précises au-delà de vagues notions et d'aperçus fugaces.

Shub-Niggurath est une entité qui demeure dans l'obscurité perpétuelle, évoquée par des rituels et des incantations – et développée seulement dans les écrits d'autres auteurs que Lovecraft. La Sombre progéniture est une page blanche sur laquelle le MJ peut travailler, exploitant sa présence dans n'importe quel scénario, de différentes manières, pour approfondir l'histoire et stimuler l'imagination.

Avatars

Présent dans de nombreux récits de Lovecraft, l'avatar peut être le chef d'une secte, mais apparaît souvent comme un sage conseiller, le pouvoir derrière le trône. Cette manifestation de la Sombre progéniture est en apparence humaine, mais possède des traits déviants ou des aspects cachés qui, dans les situations difficiles ou au sommet du culte, font trembler et mettent à l'épreuve la santé mentale de tous ceux qui en sont témoins.

Serviteurs

La Sombre progéniture peut aussi être utilisée en tant que serviteur. Les créatures peuvent être des gardes du corps, des chasseurs, des assassins ou des intermédiaires, aux ordres du chef de la secte grâce à des sortilèges, ou grâce à un artefact qui les contrôle. Comme des animaux sauvages – ou des Shoggoths – ils luttent et se tordent contre les chaînes de leur asservissement, obéissant uniquement parce que quelque chose les y force. Le serviteur peut sembler être le pire ennemi possible, mais pourrait, à terme, être le meilleur moyen de faire tomber une secte – ou au moins son chef.

Chair à canon

L'utilisation la plus simple de Shub-Niggurath est de considérer l'entité comme un point de réapparition de monstres, comme dans les jeux de tir à la première personne. Dans ce cas, la Sombre progéniture fonctionne comme les forces infatigables de l'enfer des jeux vidéo tels que Doom. L'influence de Shub-Niggurath change tout, car elle s'insinue dans l'environnement.

Le culte affaiblit la membrane entre les mondes, par exemple en retirant le blindage autour d'un réacteur nucléaire – jusqu'à ce que la région devienne un creuset d'horribles mutations et de changements incessants.

Il n'est pas nécessaire que les choses soient totalement logiques ou régulières dans les changements qui se produisent au sein de la Sombre progéniture. La descendance viciée de la Chèvre noire ne suit pas des évolutions logiques. Au contraire, elle illustre les véritables forces chaotiques de la création et mène à un flux incessant et horrible, comme si le besoin d'évoluer s'était emballé.

Générer la Sombre progéniture

Le chapitre *Venus des mondes informes* constitue un outil idéal pour créer de la **Chair à canon**. Vous pouvez également prendre des créatures du Mythe – dans *Cthulhu Hack* (voir pp. 42-47), dans le Bestiaire, ou même dans d'autres jeux – et leur ajouter des traits pour les intégrer en tant que dernière production du ventre de Shub-Niggurath.

Venus des mondes informes vous permet ainsi d'ajouter un *twist* inattendu à des adversaires banals que les investigateurs connaissent.

Les entités

Voici quelques exemples de progéniture bestiale de la Chèvre noire, chacun ayant été généré à partir d'un animal ou d'une créature du Mythe, à laquelle un ou plusieurs traits ont été ajoutés en tirant sur les tables aléatoires de *Venus des mondes informes*.

Sentinelle noire

Créatures en forme de tonneau, recouvertes d'une fourrure noire suintant de sang, les sentinelles noires possèdent de grandes griffes et des dents acérées. Elles sentent la terre humide et la décomposition, comme une tombe ouverte. Les sentinelles ont quelques aspects territoriaux des ours noirs : elles errent dans les environs, toujours vigilantes, reniflant l'air – causant un **Désavantage** pour toute tentative d'embuscade ou pour les éviter.

L'influence de la Chèvre noire a donné à la créature la possibilité de s'enfermer dans une coquille résineuse formée de sang. En se rapprochant du territoire de la bête, les investigateurs ne sentent rien à part du sang, une puanteur nauséabonde qui nécessite une **Sauvegarde de Constitution** ou la perte de connaissance du personnage (voir *Inconscience* dans le tableau des *Chocs*, *Cthulhu Hack* p. 37).

Sentinelle noire

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 18

Points d'Armure : 2 (ou 6, voir *Coquille de résine*

Malus au toucher : -3

Attaque : Griffes (3 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Étreinte : si un joueur échoue à défendre et obtient un nombre pair, la Sentinelle noire l'agrippe et inflige 3 points de dégâts supplémentaires avec ses crocs tout en en essayant de broyer ses os.
- Coquille de résine : la sentinelle peut décider de ne pas causer de dégâts (c'est-à-dire qu'une Sauvegarde de combat ratée ne cause aucun dégât à un PJ) pour se replier sur elle-même, comme un tatou, afin de s'éloigner rapidement. Elle peut se retirer du combat sans se rendre vulnérable, se déplacant à un endroit Loin, et bénéficiant brièvement du triple de Points d'Armure.

Amorphe

Maladroite, mais fluide, la monstruosité aurait pu être grande comme un élan ou un gnou. À présent, elle glisse en tant qu'amas gélatineux, comme si on vidait un seau d'abats dans une rigole, tandis qu'elle gémit continuellement de douleur. L'Amorphe a de longs membres qui lui permettent de saisir, une gueule béante sans dents, et dégage une odeur de viande pourrie. Elle a une rage terrible contre tout être vivant qu'elle croise.

Amorphe

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 10

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaque : Écraser (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- Impie : est immunisé aux effets qui ciblent l'esprit, ainsi qu'aux attaques physiques qui ne sont pas magiques (par un rituel par exemple) ou sanctifiées (par la foi par exemple).
- Incassable : en raison de l'absence d'organes ou de structure squelettique, les armes contondantes contre la créature ne causent qu'1 dégât en cas de frappe réussie.

Chien du diable

Créatures étrangement anguleuses avec une vague apparence canine, les chiens du diable semblent être formés de boucles étranges de cendre noire, enveloppés par une brume bleu violacé, comme une flamme. Leur mouvement sonne comme l'effondrement de dominos de plomb sur un sol carrelé.

En y regardant de plus près – de préférence après la mort de l'entité – on peut voir des lignes et des glyphes tracés sur la « chair » fragile. Toucher l'entité laisse des taches grasses noires sur la peau, qui ne disparaissent pas, et provoquent des rêves troublants pleins de noirceur durant 20 - [Charisme] jours. Durant cette période, le personnage touché doit effectuer un test de **Santé mentale**, avec un **Avantage**, chaque nuit.

L'influence de la Chèvre noire a imprégné les aspects du chien de chasse avec des aspects d'autres dimensions, lui permettant d'agir et de se déplacer sans vraiment comprendre ou interagir avec notre monde. Le chien du diable passe à travers tous les matériaux, excepté le métal solide et le verre épais, comme une fumée insidieuse, produisant un bruit désagréable évoquant des crissements d'ongles sur un tableau.

Chien du diable

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -2

Attaque : Morsure (4 dégâts)

Capacité spéciale :

- Feu de l'enfer : une fois par tour, le chien du diable cible un personnage, l'obligeant à effectuer une Sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, le personnage subit 3 points de dégâts tandis que sa chair se flétrit, comme s'il était blessé par une flamme invisible, ignorant tout Couvert et toute Armure.

Ophidiae

Les ophidiae sont des créatures massives et musculeuses, dont la chair à vif est sanguinolente, recouverte de bosses et d'excroissances étranges. Elles possèdent une tête plate pleine de dents acérées dans une gueule puante et crasseuse. Les victimes à moitié digérées bougent encore et se contractent dans la masse grotesque du corps des ophidiae. Autant à l'aise sur terre ou dans l'eau, les ophidiae se déplacent à une vitesse inquiétante.

Ophidiae

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -2

Attaque : Morsure (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- Liquéfaction : toute personne mordue par un ophidiae doit effectuer une Sauvegarde de Constitution, tandis que le venin dans la bouche du monstre liquéfie la chair. En cas d'échec, la cible subit deux fois les dégâts standards dus à la morsure (6 dégâts) et la victime pousse un Hurlement (voir *tableau des Chocs, Cthulhu Hack* p. 37) de douleur.

- Déchets vivants : les ophidiae laissent derrière eux des traces fécales de matière vivante, la chair à moitié digérée tremblant toujours, animées d'une vie malsaine. Au fur et à mesure que la créature se déplace, elle laisse cette matière répugnante dans son sillage - et voir ces déchets vivants provoque un test de Santé mentale. Toucher les déchets, même de manière involontaire, nécessite d'effectuer une Sauvegarde de Constitution, sous peine de subir 3 dégâts et de pousser un Hurlement.

Araignée-pavot

Les araignées-pavot ressemblent à des têtes qui ont fusionné autour d'un amas de muscles. Des couches superposées de chair crue forment une sorte de muscle suintant d'un liquide inodore et incolore. Des pattes osseuses poussent latéralement, produisant un son semblable à des cisailles lorsque la créature se déplace. Dans son sillage, elle laisse des traînées éparses de fine toile, qui collent aux murs et au sol, ou qui flottent dans les airs comme des graines de pissenlit.

Araignée-pavot

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 18

Points d'Armure : d8*

Malus au toucher : -3

Attaque : Morsure (5 dégâts)

Capacités spéciales :

- Pétales* : la créature est recouverte de plusieurs couches de chair qui se chevauchent, réduisant les dégâts. Lorsque l'araignée est touchée, lancez 1d8, comme un Dé de Ressource. Tout résultat supérieur ou égal à 3 réduit d'autant les dégâts recus, comme des Points d'Armure classiques. Sur un 1 ou un 2, l'araignée ne réduit pas les dégâts recus et le Dé de Ressource baisse d'un niveau.

- Barbe à papa : l'araignée produit une toile neurotoxique. En contact avec la peau, elle se dissout comme de la barbe à papa, en formant des perles irisées qui s'évanouissent rapidement. Après avoir été exposés, les investigateurs doivent effectuer une Sauvegarde de Constitution pour éviter les effets de la toxine, qui sont les suivants : 1 - le personnage se met à agresser ses alliés ; 2 - hallucinations auditives ; 3 - hallucinations visuelles ; 4 - convulsions ; 5 - agitation aigüe ; 6 - aucun effet (laissez les joueurs se demander ce qui va arriver au personnage) jusqu'à la fin de la Scène.

Enlevé

Fragile au premier regard, un Enlevé vu de loin ressemble à un jeune enfant égaré. De plus près, leur peau a une étrange teinte violacée. On ne voit que le blanc de leurs yeux révulsés. La chair autour de leur bouche est desséchée et repliée, révélant de petites dents pointues. Lorsqu'ils bougent, leur chair pulse et se gonfle, des membres rudimentaires tentent de griffer l'extérieur à travers la membrane de leur peau.

Un Enlevé cherche souvent à attirer une cible en se lamentant. Il reste toujours de dos, jusqu'à ce que la cible soit suffisamment proche pour qu'il puisse l'attaquer. Il se jette alors sur elle, la griffant et la mordant, pour aspirer son sang (beaucoup de sang !) afin d'étancher sa soif.

Enlevé

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 10

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -1

Attaque : Griffure (2 dégâts) et Morsure (2 dégâts)

Capacités spéciales :

- Odeur écoeurante : l'odeur douce et persistante de l'Enlevé est source de confusion et de dégoût pour les personnes Proches qui échouent à une Sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, l'investigateur tombe amoureux de l'être, comme une personne cajolant un bébé. Pour attaquer l'Enlevé, tout individu doit effectuer un test de Santé mentale pour passer outre le dégoût instinctif d'attaquer un enfant.

- Enfant terrible : l'Enlevé est un survivant opportuniste, attentif à tout et d'une intelligence inquiétante. Il s'adapte facilement à n'importe quel environnement : il nage, creuse des tunnels, grimpe et court avec une aisance déconcertante, comme si le monde autour de lui s'adaptait à son déplacement. Toutes les Sauvegardes pour tenter de lui échapper, de le semer ou de le pourchasser sont pénalisées par un Désavantage.

- Sauvetage : les Enlevés ne sont pas définitivement perdus. Dans le contexte d'une campagne, il devrait exister un moyen de récupérer leur véritable essence mortelle, probablement grâce à une combinaison de Signe des Anciens et d'un rituel qui purgerait l'influence de Shub-Niggurath de leur corps.

Lutter contre la Sombre progéniture

Les graines d'aventures suivantes contiennent des noms et des lieux indicatifs, mais vous pouvez les modifier pour les adapter à votre propre campagne. Dans la plupart des cas, il sera évident qu'un événement se déroule dans un environnement urbain ou naturel, mais adaptez les situations à votre cadre de campagne.

Un groupe de joueurs idéal ne résisterait pas à l'appel de l'aventure, mais chaque graine inclut trois amorces différentes pour vous aider à entraîner les investigateurs dans le scénario.

Graine d'aventure n° 1

La **clinique Vies** propose des thérapies conçues pour donner aux couples un nouvel espoir lorsque toutes les techniques de procréation assistée ont échoué. Au cours des deux dernières années, le **docteur Vivian Reece** et son équipe ont accompagné des centaines de couples tout au long de procédures exigeantes et coûteuses. La couverture médiatique a été particulièrement positive, largement influencée par la clientèle, dont plusieurs membres sont des influenceurs ou des acteurs clefs dans les canaux de communication traditionnels.

Afin de démarrer le scénario, choisissez l'une des trois optiques suivantes :

- **Robert et Nancy Byers** contactent un investigateur. Ils ont perdu contact avec leur fils et leur belle-fille il y a trois semaines, peu de temps après leur arrivée à la clinique.
- Un investigateur est invité à assister à une conférence dans les locaux de la clinique Vies.
- Un investigateur reçoit la visite d'amis et de leur enfant. L'enfant fait montre d'une agressivité déconcertante. Plus tard, il attaque ses parents avec une telle férocité que son père est hospitalisé et sa mère traumatisée. En enquêtant, l'investigateur découvre que l'enfant est issu des thérapies d'assistance à la conception de la clinique Vies.

Le Docteur Reece a voyagé pendant quelques années en Amérique du Sud, en Extrême-Orient et en Australie. Il en est revenu avec un conseiller innommable. Après cela, la clinique Vies a connu une vive augmentation de succès de ses thérapies – et a passé sous silence l'accroissement significatif de suicides et d'homicides post-traitement.

Reece a greffé de la chair d'araignée-pavot à des sujets, sous la direction de son conseiller, un avatar de la facette de l'Incubatrice de Shub-Niggurath. La **serre** et **les sous-sols** de la clinique sont interdits au public. La serre est un foyer pour les araignées-pavots, les sous-sols abritent une douzaine de patients traumatisés et violents, maintenus en observation. Tous sont devenus des hôtes involontaires de la Sombre progéniture. Ils sont sujets à des transformations traumatiques, tant physiques que mentales.

Graine d'aventure n° 2

La **Commission forestière** locale a signalé la troisième disparition d'enfant en trois semaines, tous disparus après des sorties familiales à la **Réserve Galthorpe**. Les disparus semblent n'avoir rien en commun, hormis le fait qu'ils sont tous prépubères. La presse locale – les journaux et/ou les chaînes de télé, selon la période de jeu – accuse un groupe de bohémiens récemment installés, malgré l'interdiction des autorités, dans un site dépollué au bord de la réserve.

Afin de démarrer le scénario, choisissez l'une des trois optiques suivantes :

• Un investigateur reçoit une demande – rémunérée – d'enquête pour résoudre la situation, de la part d'un bohémien notable, une ancienne célébrité du nom de **James Erdrich**, qui a tout abandonné pour améliorer sa vie.

• Un investigateur est appelé par l'une des familles, **Carl et Melissa Donovan**, qui ont perdu leur fils, et ont eu le numéro ou l'adresse de l'investigateur par le biais d'une connaissance commune.

• Un contact d'un investigateur – peut-être un annaliste ou un historien local – bute sur le lien entre les disparitions et le souvenir d'une vague de disparitions d'enfant similaire 30 ans plus tôt.

Utilisez l'encart *Paysages de la réserve* ci-dessous pour animer l'exploration des investigateurs. En plein cœur des bois de la réserve se trouve un cercle de pierres dressées, brutes, recouvertes de mousse, chacune gravée de lignes qui imitent des visages humains ou animaux. En traversant le cercle, les enfants ont été emmenés en dessous et sont ressortis d'un tunnel à proximité, transformés en **Enlevés**.

Les bohémiens n'ont rien à voir avec les disparitions. D'ailleurs, deux de leurs enfants ont également disparu, et les autorités ne l'ont pas mentionné, pas plus que les médias. Discuter avec les anciens du groupe de bohémiens permet de découvrir des disparitions à chaque nouvelle génération – environ tous les 30 ans. Au cours du siècle dernier, cela s'est produit en fin 1923, au milieu de l'année 1955, en début 1987, et en fin 2018 (ce qui correspond à l'apparition de la comète **Aegospotami**).

Les Enlevés sillonnent la réserve, utilisant leur furtivité et leur ruse pour attirer plus de cibles, mais également pour éviter d'être capturés. Ils sont des Serviteurs de l'aspect Nourricière de Shub-Niggurath. Un fragment de la météorite Aegospotami est enterré sous les bois. Il agit comme un catalyseur du pouvoir de la Chèvre noire lorsque la comète elle-même est à son point le plus proche par rapport à la Terre. Le fragment repose sous l'ancien cercle de pierres, dans des tunnels encombrés de racines.

Des discussions avec les bohémiens ou des recherches dans des archives occultes peuvent révéler une protection pour soigner les Enlevés, mais la seule solution durable est de trouver le fragment de météorite et de le détruire avant que le septième enfant soit pris et transformé.

Paysages de la réserve (lancez 1d6)

⚀ Un ruisseau d'eau claire et glacée, une sensation qui vous glace le sang et vous donne des frissons à chaque fois que l'on touche l'eau.
⚁ Des bois sombres et épais avec un tapis de ronces noires.
⚂ Des arbres robustes avec des branches basses, susceptibles de blesser les imprudents.
⚃ Une colline ronde, donnant sur un grand bois, non visible de loin.
⚄ Un sol calciné et abîmé, jonché de fragments ressemblants à des ossements.
⚅ Un sol dégagé perforé par des racines et d'affreuses pierres grises.

Graine d'aventure n° 3

Dix ans après le lancement de **Ultimate Health**, l'ascension de **Mez Lekler** depuis les derniers rangs de l'industrie de la nutrition sportive jusqu'à la couverture d'un magazine aurait pu lui assurer un avenir médiatique doré. Hélas, au lieu de retenir tous les succès olympiques accomplis grâce à des investissements massifs d'Ultimate Health dans l'équipe nationale, les scandales révélés aujourd'hui par la presse pourraient bien être la pierre tombale qui conclura son histoire.

Des images sinistres sont publiées, montrant la mort tragique de Lekler dans un accident de la route. Pis encore, les médias dévoilent de nouvelles preuves selon lesquelles Lekler aurait mené une double vie faite de liaisons extra-maritales pour du sexe sordide. Plusieurs personnes avides d'attention ne tarissent pas de témoignages accablant Mez Lekler.

Afin de démarrer le scénario, choisissez l'une des trois optiques suivantes :

• Un utilisateur anonyme envoie une vidéo Snapchat prise au-dessus de la route où s'est déroulé l'accident de Lekler. Le point de vue bascule depuis l'horizon tandis que des pneus crissent, pour finalement filmer la voiture de Lekler qui s'arrête après un dérapage, juste avant un double impact : un camion à l'avant, et un taxi à l'arrière. Le plus déconcertant est la quantité de sang qui gicle sur l'intérieur du pare-brise **avant** les impacts.

• Un ami d'un investigateur l'appelle. Il s'agit de **Joshua Ward**, ex-fiancé de **Maha Khan**, la directrice en recherche et développement de **Differential Pharma**. Joshua prétend que Maya et lui avaient fixé une date pour leur mariage et tout un tas de projets, lorsque tout à coup elle est devenue distante et particulièrement concentrée sur son travail après plusieurs voyages pour assister à des conférences. Differential Pharma vient d'annoncer un nouveau médicament capable non seulement de retarder l'apparition de la démence, mais aussi de l'inverser complètement – pour ces travaux, Maya a été félicitée, promue et interviewée dans tous les médias. Joshua croit égoïstement que Maya a réussi à tout faire à ses dépens et il veut la traîner dans la boue – ce qui risque de très mal se terminer.

• Un investigateur est invité à un événement social d'importance dédié aux influenceurs et aux leaders de l'industrie. Un événement qui a tout pour se terminer en une soirée amorale et lascive.

Lekler s'est battu durant une décennie sur le marché concurrentiel et particulièrement encombré des compléments nutritionnels sportifs, jusqu'à ce qu'il lance la gamme Ultimate-U l'année dernière, et qu'il sponsorise l'équipe olympique. Les médailles d'or n'ont cessé de tomber durant l'événement et Lekler en a récupéré de nombreux bénéfices. Les études ont montré que la gamme Ultimate-U améliorait effectivement les capacités physiques et mentales plus que tout autre médicament, sans effet secondaire.

Il se trouve que la sortie d'Ultimate-U l'année dernière coïncide également avec de nombreuses histoires concernant ses partenaires sexuels extra-conjugaux. Lekler avait engagé des compagnons de plusieurs agences d'escort sur une courte période, avant de disparaître totalement de leurs agendas.

En effet, Lekler s'est associé à une agence très exclusive – et sans nom – proposant des rencontres sans lendemain avec les plus grandes personnalités, de la finance aux technologies de niche. Cette agence est gérée par une personne connue sous le nom de **Mater**, qui n'assiste qu'occasionnellement aux événements. Le slogan de Mater est *« Le succès c'est un pour cent d'inspiration et quatre-vingt-dix-neuf pour cent de transpiration »*, tant le harem de talents qu'elle s'est constituée et les gens qu'elle a

rassemblés ont été aussi bien satisfaisants physiquement que bénéfiques les uns aux autres dans leurs activités respectives.

D'autres personnes impliquées ont également fait la une des journaux, chacune dans le feu de l'action d'un exploit inexplicable ou l'atteinte d'un objectif qui semblait inatteignable. Tous ont ensuite été retrouvés morts, par accident, mais les faits semblent parfois difficilement explicables. En effet, les rapports d'autopsie tentent de dissimuler le fait qu'un traumatisme interne important s'est produit dans le corps de chaque individu avant leur accident. Dans tous les cas, les rapports ont tenté d'expliquer ces anomalies par une perturbation externe forte ou par des explications à peine scientifiques.

Mater est un avatar de Shub-Niggurath en tant qu'Incubatrice. Elle sélectionne soigneusement de nouveaux membres qu'elle convie à des rassemblements privés dans son agence, au centre de Londres (ou toute autre métropole appropriée). Elle cherche dans sa clientèle le candidat idéal, au cours de plusieurs sessions de *speed dating* lubriques de plus en plus lugubres. Après de nombreuses rencontres sexuelles, Mater choisit finalement un des candidats pour le rencontrer personnellement, au cours d'un rendez-vous exquis de lubricité surnaturelle, laissant son compagnon vibrer d'une énergie créatrice au-delà de la compréhension humaine, consistant en une spore « à retardement » qui finira par exploser.

Culte de Shub-Niggurath

Ceux qui vénèrent Shub-Niggurath et sa Sombre progéniture le font souvent pour apporter un changement radical à leur vie ou leur situation personnelle. Ils veulent peut-être trouver une plus grande simplicité grâce au chaos et au soulagement d'une douleur infinie. La prononciation du nom de Shub-Niggurath semble le plus souvent servir de catalyseur de pouvoir, un moyen de fusionner la matière et les incantations pour créer des concentrations d'énergie vitale.

La prolifération de références à Shub-Niggurath dans de nombreux travaux ésotériques peut donner l'impression que ce n'est pas une entité, mais bien une force primordiale – le Tout-Parent de tout ce qui existe ou a existé. En prononçant son nom dans un rituel ou un sortilège, le sorcier invoque le pouvoir de créer quelque chose depuis le néant, ou de le détruire en l'engloutissant dans le chaos primordial de la création.

Les références éparses, les associations subtiles avec l'influence, le changement ou la croissance signifient que les fidèles peuvent être autant des magiciens talentueux pratiquant une magie naturelle, que des arriérés pantouflards ne comprenant pas grand-chose à ce qu'ils font, en passant par des scientifiques et des pionniers cherchant à faire des découvertes quel qu'en soit le prix.

Au nom de la Chèvre noire

Ceux qui cherchent à embrasser le Tout-Parent à travers la foi et un dévouement complet le font pour la raison suivante [lancez 1d6] :

⚀ **Amélioration :** l'adoration est déguisée en religion de niche, ou en mode de vie moderne et malsain, visant à transformer le corps et l'esprit en suivant un régime particulier, de

la méditation, des principes stricts et un mode de vie légèrement différent.

Pratiquants : des personnes qui ont bien réussi, d'apparence saine, avec des opinions fortes et affirmées. Leurs doctrines de bien-être octroient un **Désavantage** aux **Sauvegardes de Charisme** pour s'opposer à elles.

⚅ **Élevage :** toute entreprise ou communauté qui s'efforce de réduire les flux génétiques à la recherche d'un état de perfection, que ce soit concernant l'humanité ou d'autres espèces (par exemple éleveurs de cheveux, création d'OGM).

Pratiquants : des personnes maigres avec des mouvements fluides. Elles étalent leur pseudoscience avec confiance. Les sbires (y compris ceux de la Sombre progéniture) à leurs ordres bénéficient de **+ 1 Dé de Vie (+ 4 Points de Vie)** et **+ 1 Point d'Armure**.

⚅ **Contagion :** un lieu a été marqué par une épidémie, la peste, ou une catastrophe rendant la survie difficile. Les croyants apportent soutien, réconfort, quarantaine ou prévention. Les malades peuvent rester sur le site de la contagion ou voir leurs besoins satisfaits par les fidèles.

Pratiquants : des yeux cernés, mais attentionnés. Des mains toujours gantées, mais délicates. L'odeur d'antiseptique. Les fidèles utilisent des armes contaminées, tout dommage qu'ils causent nécessite d'effectuer une **Sauvegarde de Constitution** pour éviter d'être infecté.

⚅ **Indulgence :** une entreprise créée autour de la fabrication ou la fourniture de matériel illégal – depuis les drogues améliorant les sensations aux formes extrêmes de pornographie. L'entreprise peut également fournir un environnement dans lequel d'autres personnes vont être amenées à « générer » elles-mêmes la substance, par le biais de la technologie ou de comportements extrêmes.

Pratiquants : pupilles larges et sombres, pommettes saillantes, mouvements lents. Les individus s'habillent assez bien, mais ont tendance à vivre dans une misère relative, concentrés sur leur prochain fix. Pour les dégâts qu'ils infligent, ils lancent les dés au lieu d'utiliser la valeur fixe, et le font avec un **Avantage**.

⁘ **Philanthropie :** des figures de proue célèbres ayant beaucoup de pouvoir et de réputation, se livrant à la préservation et à la protection d'un site, d'un peuple ou d'un mode de vie. Les défenseurs du *statu quo* investissent des ressources considérables et exercent une influence surprenante pour renverser les bulldozers du changement afin de générer à leur manière des transformations soigneusement calculées.

Pratiquants : nourri de valeurs traditionnelles, *tweed* confortable, avec des attributs de richesse discrets, mais apparents. Corps noueux, mais tout de même jeune et beau. Quand on est riche, tout le monde fait de son mieux pour vous contenter. Cela signifie que tous les jets de dés impliquant des possessions matérielles d'une manière ou d'une autre sont modifiés d'1 point en la faveur du pratiquant (par exemple les armes infligent + 1 dégât et les Sauvegardes pour éviter d'être touché ont un malus de - 1, les Sauvegardes pour s'échapper subissent un malus de - 1, car le pratiquant a une meilleure voiture ou de meilleures chaussures pour courir). De plus, leur arrivée quelque part fait que tout est plus coûteux, soit par leur présence, soit parce qu'ils retirent tout l'argent nécessaire et ont l'attention des banques. Les prix augmentent de 50%, et les tests de Richesses se font avec un **Désavantage**.

⁝⁝ **Délabrement :** explorateurs urbains, défenseurs des sans-abris, hérauts du renouveau. Chaque ville et agglomération abrite un enchevêtrement de ruelles nocives, de structures délabrées, de tunnels oubliés et de lieux abandonnés. Les croyants font de ce délabrement leur affaire, cherchant ceux qui persistent à vivre ici pour leur donner un nouveau but.

Pratiquants : des gens bien habillés, équipés pour marcher des kilomètres, prêchant au nom des nécessiteux. Les tentatives pour leur échapper (**Sauvegarde de Dextérité**) ou pour trouver leurs lieux de réunion (Ressource d'Investigation) souffrent d'un **Désavantage**.

Magie de Shub-Niggurath

L'influence de Shub-Niggurath est profondément ancrée dans les rites et la sorcellerie qui cherchent à produire un changement, une transformation ou la décadence sur des cibles indésirables. La magie de l'entité nécessite la préparation de concoctions (al)chimiques complexes, apparentées aux (et probablement à l'origine des) potions et poisons des histoires de *fantasy* et des contes de fées. Notez que les rituels nécessitent une semaine de travail pour récupérer le matériel, le préparer et le mettre en œuvre.

Coeur vexé

Type : sortilège
Incantation : 2 Moments

Le sortilège nécessite la possession d'un élément physique de la cible, comme une mèche de cheveux, un lambeau de chair ou un ongle de pied. Une fois le sortilège prononcé, la cible éprouve une sorte de connexion et une profonde empathie pour le sorcier, qui se confond avec l'amitié lorsqu'elle est en sa présence.

Si la cible accompagne un groupe, sa présence donne un bonus de + 4 pour déterminer leur Réaction en présence du sorcier (voir *Cthulhu Hack* p. 39). Dans tous les cas, toute action hostile contre le sorcier par les amis de la cible (en particulier les **Sauvegardes de Charisme**) est lancée avec un Avantage pour le sorcier (ou un Désavantage pour ses adversaires).

Émanations de Yoth

Type : sortilège
Incantation : 2 Moments

Alors que le sorcier prononce son incantation au-dessus d'un bol en bois rempli du sang d'un enfant prépubère, la magie concrétise un appendice convulsant de feu vert semblable à une racine. La racine rampe jusqu'à une cible Proche, qu'elle immobilise, jusqu'à ce que la cible réussisse durant le même Moment une **Sauvegarde de Force et** une **Sauvegarde de Dextérité**. À chaque fin de Moment, en raison du contact avec le feu, la cible perd 2 Points de Vie (ou teste son Dé de Vie) et 1 point de Constitution. Il est possible d'aider la cible, pour l'une des Sauvegardes ou les deux, mais la ou les personnes qui aide(nt) subi(ssen)t également les dégâts du feu vert.

Fête des renards

Type : rituel
Incantation : 1d4 + 1 heures

Le sorcier doit capturer un renard et attacher une torche à sa queue, qu'il allume ensuite, en haut d'une colline. La torche doit être imprégnée d'une préparation contenant de l'échinacée, de l'ail, du miel et de la cannelle. La fumée du feu permet de purger les maladies et les infections, donnant un Avantage aux **Sauvegardes de Constitution** pour s'en prémunir jusqu'à la fin de la prochaine Scène, et faisant regagner 3 Points de Vie (ou un niveau de Dé de Vie).

Pétrification

Type : rituel
Incantation : 3d4 + 2 jours

Plus scientifique que magicien, le sorcier prépare une décoction liquide insipide, inodore et incolore à partir d'une combinaison de sulfate de baryum, de chlorure de calcium et de divers acides et catalyseurs. Obtenir tous ces produits prend du temps et un investigateur doit dépenser deux niveaux de dés de Ressources d'Investigation (il les perd comme s'il avait obtenu un 1 ou un 2).

Combiné à un rituel, le liquide obtenu cause une calcification rapide et douloureuse se terminant par une pétrification totale. La force de la dose et la masse de la cible affectent le temps de la transformation – considérez 1d20 Moments avant que la mobilité totale devienne impossible (à ce stade la cible ne peut plus marcher ou manipuler des objets) et 1d20 Minutes avant que la mort grise et froide emporte le malheureux. Le seul moyen d'inverser le processus est d'utiliser le bon antidote chimique ou la bonne formule mystique. Une fois la mort arrivée, l'inversion du processus n'est plus possible.

Vent d'outre-tombe

Type : sortilège
Incantation : 1 Moment

Dirigé sur une cible unique Proche, le sorcier et la victime sont submergés par une puanteur fétide et terreuse de tombe.

Le sorcier et la cible doivent effectuer une **Sauvegarde de Constitution** :

- **Si les deux réussissent**, le sorcier est victime de nausées (mêmes effets que **Immobile**, voir *Cthulhu Hack*, p. 37).

• **Si les deux échouent**, chacun subit 2d4 dégâts (ou lancez le Dé de Vie comme si le personnage avait subi 5 dégâts).

• **Si le sorcier échoue**, il est victime de **Paralysie** (voir *Cthulhu Hack*, p. 36) et subit 2d4 dégâts (voir ci-dessus).

• **Si la victime échoue**, elle est victime de **Paralysie** et subit 4d4 dégâts (ou lancez le Dé de Vie comme si le personnage avait subi 10 dégâts sur le tableau *Opposition puissante* dans *Cthulhu Hack* p. 11).

Table aléatoire

Si vous avez besoin d'un coup de pouce pour peupler un lieu, influencer une situation ou ajouter une certaine saveur à une rencontre associée à Shub-Niggurath ou la Sombre progéniture, choisissez dans le tableau suivant ou lancez 1d10 :

1 - Cocons

L'influence de Shub-Niggurath oblige à passer par un état de cocon, comme une chenille se transformant en papillon – en bien plus horrible. Les personnes infectées par la présence de la Chèvre noire deviennent léthargiques et se raidissent, leur corps ralentissant jusqu'à hiberner. Lorsque vous le souhaitez, lancez 1d4 :

1 – leur peau s'épaissit et les enveloppe, se développant d'abord sur les ongles et les pores, mais s'étendant rapidement sur les orifices vitaux ;

2 – la chair s'enflamme, suinte de sang, gonfle et s'éjecte comme de la mousse de Mentos sortant d'une bouteille de boisson gazeuse... mais d'une manière bien plus dégoûtante ;

3 – les pores suintent d'une épaisse substance marron visqueuse, qui se durcit peu à peu jusqu'à former une couche semblable à de la chitine ;

4 – fascinées, elles se mettent à écorcher la chair d'autres créatures pour s'enfermer dans des lanières et des lanières de peau, suturant la chair comme on fermerait une plaie.

Quelle que soit la nature de la transformation et la douleur apparente de l'expérience, les personnes infectées restent en vie – bien qu'elles ne sont plus nécessairement saines d'esprit.

2 - Monstruosités

Les choses se développent au-delà de toute échelle raisonnable, se distordant par leur expansion. La végétation forme de véritables tours, dégoulinant de sève épaisse et pliant sous le poids d'énormes fruits. Les animaux titubent sous le poids de leur croissance soudaine, à cause de leurs corps distendus, de leurs membres allongés, de couches musculaires peu pratiques ou d'organes sensoriels qui leur sont étrangers. Les cadavres gonflent, remplis de gaz nauséabonds, ou tremblent, remplis de mouches, de vers et d'autres vermines. Cette croissance monstrueuse se produit soudainement, suffisamment pour nécessiter un test de Santé mentale. Les créatures vivantes sont soit inconscientes de leur propre changement, soit au contraire poussent d'horribles gémissements d'agonie.

3 - Barrière

Soit un lieu devient submergé et entouré par une barrière naturelle, ou bien un mur existant s'épaissit et se met à entourer le lieu. Les tenta-

tives pour endommager ou traverser la barrière démontrent qu'elle se régénère rapidement. Une telle barrière peut être formée de [lancez 1d4] :

1 – buissons épais épineux, durs comme de l'acier, qui nécessitent d'effectuer une **Sauvegarde de Force** avec un Désavantage pour se frayer un chemin à l'intérieur, en cas d'échec les imprudents se retrouvent emprisonnés dedans, avec potentiellement des dommages physiques importants s'ils continuent à se déplacer.

2 – racines noires et tordues, suintant d'une substance brun-rouge qui engourdit les sens. (Désavantage aux Sauvegardes de personnalité jusqu'à la fin de la Scène) à moins d'y être insensible (**Sauvegarde de Constitution**).

3 – un orage déchaîné formé d'une pluie battante et d'un vent acharné, d'une telle puissance que toutes les **Sauvegardes de Dextérité** souffrent d'un Désavantage et menacent d'une chute.

4 – un marécage profond et nocif, peuplé d'étranges tiges de mauvaises herbes brunes, de saules tordus, et produisant des bruits de succion dégoûtants. La boue s'accroche et tire, sapant la force et entraînant les imprudents dans des poches d'eau fétide.

4 - Cercle de pierre

D'horribles pierres irrégulières se trouvent à proximité, organisant le paysage autour d'elles. Les pierres sont [lancez 1d4] :

1 – la couronne d'une colline arrondie, située à une certaine distance d'un lieu d'intérêt pour les investigateurs, mais qui apparaît comme l'épicentre du temps étrange et est le lieu où se réunissent régulièrement les habitants.

2 – éparpillées autour d'un champ, formant des motifs irréguliers, certaines pierres sont lisses, d'autres sont gravées de symboles ou de visages. Passer du temps à les examiner confère un bonus au prochain lancer de dé sur le tableau de Réaction (voir *Cthulhu Hack* p. 39).

3 – sculptées, pour représenter des personnes se livrant à des activités ordinaires, leurs traits sont patinés et recouverts de mousse. Récemment, davantage de pierres ont été découvertes dans les profondeurs des bois ou dans des marécages, et semblent dépeindre des individus aux traits modernes et vaguement familiers.

4 – difficiles à retrouver, même si tout le monde partage ce même souvenir d'enfance, d'avoir été là-bas, et d'avoir passé du temps avec des amis. Bien qu'il est en fait difficile de se souvenir quels amis, et où ils se trouvent aujourd'hui.

5 - Croyants fous

La vénération de la Chèvre noire des Bois trouve souvent racine dans des lignées familiales, semblables aux lignées rustres et aquatiques qui vénèrent Dagon. En examinant de près l'historique de certaines familles, on découvre [lancez 1d4] :

1 – des portraits qui révèlent un puissant air bestial, soit dans les yeux, soit dans les che-

veux particulièrement foncés, soit dans les traits du visage.

2 – un désir ardent de voyager, d'aller voir des connaissances éloignées, et des rumeurs malsaines d'amants en détresse et de descendants au caractère sauvage.

3 – des liens étroits avec les traditions de sorcellerie communes aux États de l'est de l'Amérique et à l'Europe occidentale.

4 – une lignée familiale noble et brisée, avec des moments de fertilité accrue, des naissances multiples, malgré la rumeur persistante d'accouplements stériles.

6 - Étrange découverte

Même si on ne l'associe pas couramment à la technologie, la vénération de Shub-Niggurath et la prolifération de la Sombre progéniture s'étend au-delà de notre monde. Les investigateurs peuvent découvrir [lancez 1d4] :

1 – des manuscrits écrits sur des feuilles faites d'un étrange métal et des chiffres écrits sur des feuilles d'un papier huileux ininflammable.

2 – un cylindre de métal qui cause la mutation rapide de toute matière organique stockée à l'intérieur (lancez les dés sur les tables du chapitre *Venus des royaumes informes* ou inventez quelque chose de nouveau !).

3 – un bâtiment dont la taille, la forme ou l'emplacement est inexplicable. Il semble avoir été agrandi au fil du temps par de nombreux propriétaires, sans qu'il soit clair de comprendre son usage.

4 – un bracelet de matériaux entrelacés, aucun familier, qui donne des aspects d'un animal, d'une plante ou d'un monstre à quiconque le porte.

7 - Sélection non naturelle

Des changements énormes et des mutations étranges qui feraient se retourner Darwin dans sa tombe, suggérant d'étranges et d'irrégulières modifications de l'évolution naturelle, qui défient toute explication scientifique [lancez 1d4] :

1 – l'apparition de créatures fantastiques ou mythiques. Elles ont beaucoup de vigueur et un grand potentiel, mais ne semblent pas à leur place.

2 – une recrudescence de naissances difficiles, de malformations, de jumeaux siamois ou d'enfants avec des membres ou des doigts supplémentaires. La population l'explique rationnellement par des produits pharmaceutiques mal testés, des fuites de radiations ou des réserves d'eau contaminées par des déchets chimiques.

3 – les résultats bénéfiques d'essais menés sur l'ensemble de la population pour améliorer les muscles, favoriser la perte de poids, renforcer l'immunité aux maladies ou tout autre changement profitable, tandis qu'en parallèle on constate un accroissement des crimes violents, des changements de régime étranges et une libido accrue.

4 – la disparition de certaines espèces domestiques ou citadines, suivie par des attaques inexplicables, mais qui semblent être perpétrées par les animaux disparus – comme des égratignures et des morsures –, faites... par quelque chose qui frappe en volant.

8 - Emprisonnés

Des prisonniers sont retenus comme appâts, sacrifices, sujets de tests, nourriture ou toute autre chose encore moins plaisante [lancez 1d4] :

1 – des racines tordues et des branches sortent du sol, des murs et du plafond, créant

ainsi des barreaux qui retiennent prisonniers, mais peuvent aussi embrocher ou empaler.

2 – de nombreux prisonniers sont enfermés dans une grande cage formée des os d'une grande carcasse tentaculaire, leur chair fond, suintant et se raccrochant à leurs os, comme s'ils nourrissaient la carcasse osseuse morte.

3 – des sujets d'expériences pitoyables et gémissants, emprisonnés par le cartilage distendu de leur propre squelette.

4 – des sacs palpitants de chair dure et opaque pulsant d'une vitalité hideuse, emprisonnant des sujets survivant difficilement.

9 - Liquide morphique

Des fluides dangereux fuient quotidiennement dans l'environnement, déversés par des paresseux, des ignorants ou des êtres amoraux. Leur exposition [lancez 1d4] :

1 – fait apparaître sur le corps des excroissances bénignes qui ont leur propre volonté, se courbant et bougeant de manière spasmodique, rendant les mouvements difficiles (Désavantages aux **Sauvegardes de Dextérité**) et compliquant les relations sociales (- 2 aux tests de Réaction) si elles ne sont pas dissimulées.

2 – entraîne une réaction violente et débilitante semblable au choléra, faisant jaillir les liquides organiques par tous les orifices, aboutissant (au bout de 2d3 heures) à la formation d'un doppelganger composé entièrement de liquide trouble, qui cherche à noyer son géniteur.

3 – génère un état d'apathie et d'indifférence, puis de distraction et de confusion, après quoi l'individu retrouve sa concentration (après 1d4 heures), mais lutte avec des voix dans sa tête, comme s'il avait été infecté par de nombreux courants d'idées. Toutes les Sauvegardes s'effectuent avec un malus de -2 jusqu'à ce que l'individu boive quatre litres d'eau.

4 – rend l'épiderme épais et étrangement mou, comme la muqueuse intestinale, et vice-versa, comme si le corps s'était retourné.

10 - Portail

Une ouverture ou une avenue se charge d'une énergie étrange, suggérant une présence troublante. Le passage engendre une curieuse fascination chez ceux qui le voient ou qui passent du temps à proximité, ce qui leur permet de révéler des choses à son propos [lancez 1d4] :

1 – le portail ou le passage ne semble pas mener à un endroit inhabituel, mais ceux qui le traversent découvrent que leur perception du monde a changé, révélant des possibilités physiques et des potentiels à la fois passionnants, mais dérangeants.

2 – les matériaux organiques passant à travers l'ouverture sont altérés, fracturés et modifiés d'une manière à la fois familière et clairement différente ; permutez au hasard les Sauvegardes de tout investigateur passant par la porte (un effet qui persiste 1d3 jours) et réduisez définitivement sa Santé mentale d'un niveau.

3 – la route peut donner accès à n'importe quel endroit auquel pense la personne qui traverse. Pour arriver à destination, le MJ peut choisir de changer un élément clef connu dans l'aventure, en inversant éventuellement une décision ou en ressuscitant un personnage mort.

4 – le passage mène au royaume redouté de Rhan-Tegoth, encombré de myriades de routes vers d'autres lieux et d'autres mondes, mais accessible seulement en sacrifiant un être vivant. Le sacrifié devient une créature tordue et desséchée, semblable à une Goule, assoiffée de sang et de vengeance.

Références

Les histoires de Lovecraft ne font référence que de manière périphérique à l'entité nommée Shub-Niggurath, appréciée des sorciers et des occultistes. L'entité est apparue d'abord dans des récits qu'il a réécrits ou révisés au nom d'autres écrivains, et elle a ensuite trouvé sa place dans quelques-uns de ses propres récits. Les détails sont maigres et se cachent surtout dans les chants et les cérémonies d'adorateurs et des pratiquants de rituels sombres.

Les références individuelles à Shub-Niggurath apparaissent dans (la date indique la date d'écriture plutôt que celle de la publication) :

- *The Last Test* (1927) – Le Dernier examen
- *The Dunwich Horror* (1928) – L'Abomination de Dunwich
- *The Mound* (1930) – Le Tertre
- *The Whisperer in Darkness* (1930) – Celui qui chuchotait dans les ténèbres
- *The Dreams in the Witch House* (1932) – La Maison de la sorcière
- *The Man of Stone* (1932) – L'Homme de pierre
- *The Horror in the Museum* (1933) – L'Horreur dans le musée
- *The Thing on the Doorstep* (1933) – Le Monstre sur le seuil
- *Out of the Aeons* (1933) – Hors du temps
- *The Diary of Alonzo Typer* (1935) – Le journal d'Alonso Typer

De profondes racines

Lac des Bois est un canton rustique, composé d'une communauté dispersée, au nord-ouest de l'Ontario. Délimité par un grand lac à l'ouest et au nord, et une forêt épaisse à l'est et au sud, les principales occupations des habitants sont l'exploitation forestière et la chasse. Dans la région, le canton est considéré comme arriéré – et encore faut-il trouver des gens qui en ont entendu parler. Les résidents de Lac des Bois ont peu de rapports avec leurs voisins.

En plus des institutions basiques de tout canton canadien rustique (un *diner* et un magasin général), Lac des Bois est également doté d'un bâtiment inattendu : un orphelinat. La **Maison de la Rivière à la Pluie pour les enfants perdus et les orphelins** a hébergé des enfants de tout l'ouest de l'Ontario pendant au moins un siècle, mais elle a récemment fermé ses portes. On dit que les mystérieux fonds qui avaient permis de créer l'institution et de la maintenir se sont épuisés. La façade en bois du bâtiment, affaissée, témoigne de décennies de négligence, et on se demande pourquoi les services de protection de l'enfance n'ont pas fait fermer l'établissement depuis longtemps. Désormais, depuis que les derniers enfants ont été envoyés dans des familles d'accueil de la région, la maison est vide, ses fenêtres obscures donnant sur un lac glacé, son verger est envahi par la végétation, ses arbres grandissent contre les murs en ruines du jardin.

Les personnages des joueurs découvriront cet orphelinat délabré au bord d'un lac après avoir suivi une piste concernant des incidents troublants survenus au domicile d'enfants récemment adoptés dans le nord-ouest de l'Ontario. Les personnages peuvent être des membres des forces de l'ordre locales, travailler pour les services de la famille et de l'enfance, ou encore être des journalistes qui suivent les pistes qu'ils ont trouvées dans un journal régional.

Synopsis

Les investigateurs sont à la recherche d'un enfant disparu. L'ancienne forêt du nord-ouest de l'Ontario abrite un puits de pouvoir de Shub-Niggurath, sous la forme d'une Sombre progéniture. Elle se présente sous la forme d'un arbre ancien, qui a tissé des liens avec les enfants de l'orphelinat pendant plus d'un siècle. Maintenant que les enfants sont partis, la Sombre progéniture les rappelle dans les bois, où ils seront assimilés.

Les investigateurs commenceront cette histoire par un crime macabre : un double homicide et un enfant adopté disparu. Une enquête approfondie révèlera que d'autres enfants ont également disparu dans le nord-ouest de l'Ontario, tous issus du même établissement : la Maison de la **Rivière à la Pluie** pour les enfants perdus et les orphelins. Les investigateurs visiteront le canton et l'orphelinat avant de s'enfoncer dans la forêt, où ils seront confrontés à la Sombre progéniture. Le scénario peut se terminer par la mort de tous les personnages, qui succombent face à la progéniture de Shub-Niggurath. Ou bien ce scénario peut s'inscrire dans une campagne plus longue si les investigateurs parviennent à échapper aux vrilles végétales de cette ancienne créature forestière.

Catalyseurs

Voici quelques raisons potentielles de l'éveil de la Sombre progéniture, mais nous vous laissons décider de la trame de fond qui convient le mieux à votre campagne.

• **Catalyseur 1 :** La Sombre progéniture est menacée par les activités d'une société commerciale d'exploitation forestière, *Arcadian Timber Corp*, qui a racheté l'orphelinat et les terres environnantes. La Sombre progéniture attire les enfants avec qui elle a tissé des liens au fil des ans, afin de pouvoir utiliser leurs corps et les transformer en créatures serviles, pour chasser l'entreprise de ses terres.

• **Catalyseur 2 :** L'éveil de la Sombre progéniture et l'appel des enfants fait partie d'un cycle de fécondité millénaire. Les investigateurs trouveront dans les archives de la ville et dans les journaux de la région des articles concernant une mystérieuse maladie qui aurait coûté la vie à plusieurs enfants de l'orphelinat il y a soixante-dix ans. Au même moment, d'autres enfants de la région ont également disparu. Le chaman du campement amérindien d'Assabaska partagera avec les investigateurs des récits de sa tribu, concernant les bois qui « emmènent », périodiquement, des enfants. Les investigateurs apprendront que les schémas de migration de la tribu ont évolué pour éviter la région pendant ces périodes. Le cycle de fertilité requiert que des enfants soient assimilés à la Sombre progéniture pour devenir des serviteurs monstrueux de Shub-Niggurath, comme des Ailes noires, ou des Molosses. La directrice de l'orphelinat, Mme Gagnon, est une figure clef du rite de fertilité, car elle est devenue une fidèle de Shub-Niggurath il y a dix ans. Mme Gagnon a fait un pacte avec Shub-Niggurath après que sa fille, Lizzie, est morte en couche. Gagnon a obtenu du puits de pouvoir la puissance nécessaire pour ramener sa fille à la vie ainsi que son bébé. Tous deux existent désormais à la frontière entre la vie et la mort, sous la forme d'un hybride humain-végétal, et désormais partie prenante de la Sombre progéniture. Les investigateurs trouveront des chrysalides vides, preuves de transformations contre-nature, suspendues aux arbres à proximité de la Sombre progéniture. Ils peuvent également rencontrer l'hybride qui était autre-

fois Lizzie Gagnon et son bébé, qui erre dans les bois autour de l'orphelinat.

• **Catalyseur 3 :** La Sombre progéniture s'est éveillée suite aux actions d'une fugueuse. Il y a quelques années, Stefanie Couvain a fui l'orphelinat juste avant d'être transférée dans une famille d'accueil d'une ville voisine. Les autorités locales ont lancé une recherche suite à la disparition, mais Stefanie n'a pas été retrouvée. On a supposé que la jeune fille était morte de froid ou qu'elle avait réussi à quitter la région. En vérité, Stefanie s'est réfugiée dans les branches de la Sombre progéniture et s'est unie à elle. Elle reste là, dans la forêt, se nourrissant du lait noir de Shub-Niggurath. Lorsque l'orphelinat a fermé ses portes et que les enfants ont été renvoyés, Stefanie s'est sentie seule. Avec l'aide de la Sombre progéniture, elle a utilisé le pouvoir de Shub-Niggurath pour appeler d'autres enfants « chez eux » et les intégrer à sa « famille ».

Phase 0 : où tout commence

Les investigateurs sont appelés (ou sont amenés à enquêter pour d'autres raisons) sur les lieux d'un macabre double homicide dans une maison, à Thunder Bay, en Ontario. Vous pouvez utiliser l'**aide de jeu R01** si vous le souhaitez. L'homicide est d'autant plus bouleversant que l'enfant du couple décédé est porté disparu. Alice et Tommy Spencer ont adopté Lisa Anne il y a environ 4 mois. Lisa Anne est âgée de 7 ans, elle semblait avoir noué des liens avec ses parents adoptifs. Bien qu'elle ait un peu de retard dans l'apprentissage des compétences académiques, Lisa faisait partie de l'équipe de softball – un dérivé du baseball – locale, et elle était appréciée des autres élèves et des enseignants.

Les détails de la scène de crime peuvent être découverts par une visite des lieux, ou bien en lisant une copie du rapport de police, auprès des forces de l'ordre locales. Les Spencer ont été retrouvés morts dans la chambre de Lisa Anne. La mort semble être due à un choc électrique et à la perte de sang causée par de multiples lacérations par une arme blanche.

Selon la police, l'affaire est un cambriolage qui a mal tourné, et Lisa Anne a été enlevée en tant qu'otage lors de la fuite des agresseurs.

Un **test de Bagou** permet d'obtenir, de la part d'un officier de police particulièrement franc, que la fille sera probablement tuée si ses ravisseurs parviennent à sortir de l'État.

Grâce à un **test de Torche**, un investigateur découvre une petite quantité de substance noire étrange – non identifiable, mais qui semble être un résidu biologique.

La scène du crime est un appartement de banlieue classique. Les Spencer étaient bien lotis, mais ne dépensaient pas leur argent en luxe clinquant. Le salon a été adapté pour un enfant – il y a une petite table avec des crayons et des feutres, et quelques dessins empilés à côté (probablement des œuvres). Les dessins semblent tout à fait normaux pour un enfant de 7 ans : des représentations d'animaux, de maisons, d'arbres. Il y a également l'image d'un orphelinat avec de nombreux enfants souriants et un grand arbre dans le fond. Une autre montre la Sombre progéniture – qui ressemble à un arbre – et sa cabane délabrée dans les bois. En comparant avec la cabane dans les arbres du bosquet situé derrière l'orphelinat, plus tard dans le scénario, cette image permettra de détecter des différences notables, suggérant l'existence d'une autre structure similaire autre part.

Aide de jeu R01

WEATHER
Cloudy day
with low temperatures
details on p.8

The News-Chronicle

LAKEHEAD CITIES

Page 4 THUNDER BAY, ONTARIO PRICE 5 CENTS

Appel à témoins après la disparition d'une enfant

THUNDER BAY, ONT. - Les autorités ont lancé aujourd'hui un appel à témoins pour obtenir des informations sur un enlèvement supposé et un homicide dans le District de Haven.

L'appel à témoins a été lancé par le Procureur d'État Jean-Paul Cowger. Bien que le Procureur ait refusé tout commentaire concernant la scène de crime, la police a trouvé des preuves évidentes de violence. L'enquête suit son cours et la police a agrandi la zone de recherche afin de retrouver l'enfant disparue.

Lisa Anne a été adoptée et placée dans un foyer de Thunder Bay il y a quelques mois. Ses parents adoptifs, les Spencer, suivaient une procédure d'adoption depuis plusieurs années. Ils avaient accueilli la petite Lisa Anne après la validation des services de la famille et de l'enfance. Interrogés, ceux-ci ont refusé tout commentaire sur l'affaire en cours.

La petite fille de sept ans faisait partie d'un groupe d'orphelins qui avaient été placés en famille d'accueil suite à la fermeture de leur orphelinat. Cet établissement avait été fermé après avoir été jugé inadapté à l'accueil d'enfants en raison de son insalubrité.

La chambre, la cuisine et la salle de bain des Spencer sont tout à fait classiques. Lisa Anne a sa propre chambre. Elle semble avoir été récemment décorée (au cours des derniers mois) selon les goûts d'une fillette de 7 ans. On trouve des rainures profondes sur le rebord de la fenêtre, et la peinture propre y a été rayée, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur.

Avec un **test de Bagou**, les voisins disent que la vie de famille des Spencer semblait tout à fait normale, et qu'Alice était aux anges lorsque l'adoption a finalement été conclue. Bien que, d'après les voisins, le couple aurait préféré un enfant plus jeune, ils se sont rapidement attachés à elle et ont rapidement partagé des moments complices. On les a vu se rendre au parc pour jouer ensemble, remplir la voiture le week-end pour une virée en famille, ou pour une sortie camping.

Un **test de Bagou** (si les investigateurs continuent à interroger les voisins) ou **Torche** (si les investigateurs s'intéressent aux rapports de police) permet de découvrir qu'un voisin a entendu des mouvements et des voix durant la nuit. Il soupçonne Lisa Anne de ne pas bien dormir. Les voix n'étaient pas fortes comme lors d'une dispute.

Un **test de Torche** en inspectant la cour à l'arrière de la maison ne révèle aucune empreinte de pas récente – ce qui indique que personne n'est passé par là, à moins d'avoir fait disparaître ses traces méticuleusement, ce qui semble peu probable.

Alternativement, le MJ peut décider que les voisins ou les policiers décrivent cet événement comme un incident domestique, avec la possibilité que les membres de la famille se soient infligé leurs blessures les uns aux autres, d'une manière ou d'une autre, et que Lisa Anne se soit alors enfuie pour échapper à la violence. Cependant, il semble clair que les marques près de la fenêtre et les déclarations du témoin ne semblent pas corroborer ces hypothèses.

Que s'est-il réellement passé ?

Le soir de la disparition de Lisa Anne, la jeune fille a été réveillée par les bruits d'une **Aile noire**, un rejeton de **Shub-Niggurath**. L'Aile noire était chargée de récupérer Lisa Anne pour la ramener à l'orphelinat. Elle s'est posée sur le rebord de la fenêtre, y laissant plusieurs traces de griffures. Lisa Anne s'avança vers la créature pour partir avec elle, même si elle était un peu triste de ne pas pouvoir faire ses adieux à ses parents adoptifs.

Les grognements de la créature avaient entretemps réveillé Tommy et Alice, qui se précipitèrent dans la chambre de leur fille. Tommy se jeta en avant pour attraper Lisa Anne et l'éloigner de la créature, mais l'Aile noire attaqua, poignardant le père avec ses épines et ses griffes. La bête attaqua également Alice avant d'attraper Lisa Anne et de s'envoler dans la nuit.

Suivre la piste

Quels que soient les personnages choisis par les joueurs, ils devraient pouvoir faire le lien entre l'affaire Spencer et d'autres affaires étranges dans la région reliées à des enfants récemment adoptés. Une rapide enquête auprès de **services de la famille et de l'enfance** révèlera le nom de l'orphelinat de Lac des Bois, ainsi que le fait qu'il a fermé ses portes récemment.

Terry, la travailleuse sociale en charge de Lisa Anne, révèle qu'un autre enfant adopté a été impliqué dans un « incident domestique » le mois dernier. Il a sévèrement blessé son père adoptif qui tentait de ramener l'enfant à la maison de sa famille d'accueil, après une fugue. Ce n'était pas la première fois que le garçon essayait de partir, même si la famille d'accueil semblait très affectueuse.

Un test de Bagou permet d'obtenir plus de détails de la part de Terry. **Kyle**, l'enfant, est plutôt effrayant et Terry se demande s'il ne devrait pas être placé dans un « établissement sûr » plutôt que dans une famille d'accueil. *« Les parents adoptifs disaient que Kyle était un rêveur, mais le regard lointain qu'il avait parfois m'effrayait, pour être honnête. Lisa Anne était moins inquiétante, bien sûr, mais elle avait parfois le même regard. »*

Autour d'un café, Terry avoue qu'elle détestait aller à Lac des Bois pour rendre visite aux enfants. L'orphelinat était loin dans les bois – au milieu de nulle part – et les enfants étaient livrés à eux-mêmes, libres d'aller où ils voulaient. Ils étaient dehors à toute heure du jour ou de la nuit. **Lisa Anne** et **Kyle** ont été assignés à Terry l'année dernière, lorsque la nouvelle de la fermeture de l'orphelinat s'est répandue.

« Jusque là, je pense que mon patron ignorait qu'il y avait là-bas un orphelinat pour enfants. Je doute que quelqu'un ait inspecté l'établissement pendant des années. Dieu seul sait d'où venaient tous ces enfants. Les papiers administratifs étaient un vrai foutoir. On nous a juste demandé de trouver une bonne famille d'accueil et de ne pas poser de questions. »

Les personnages des joueurs peuvent prendre l'avion depuis **Thunder Bay** jusqu'à l'**aérodrome de la Rivière à la Pluie**, puis aller de la **Rivière à la Pluie** jusqu'à la ville Lac des Bois, où se trouve l'orphelinat. Si les personnages enquêtent sur les autres cas d'adoptions qui ont mal tourné dans les environs, il y a également des aéroports à Nestor Falls, Winnipeg, Pinecreek et Kenora.

Rôles conseillés

Les joueurs sont libres de créer n'importe quel personnage pour ce scénario. Cependant, il est important, quel que soit le rôle choisi, que les personnages adhèrent à l'enquête et s'engagent. Sans motivation claire, quand les choses tournent mal, ils pourraient remettre en question leur implication et abandonner. Nous vous suggérons les rôles suivants, qui se révèleront appropriés :

• **Travailleur social des services de la famille et de l'enfance / Psychologue pour enfants**

Un joueur peut interpréter le nouveau travailleur social de Lisa Anne. Il vient tout juste de recevoir le dossier de l'enfant lorsqu'il entend parler de l'incident à la maison des Spencer. Alternativement, le personnage du joueur est un psychologue assigné à Lisa Anne pour l'aider à s'intégrer dans son nouvel environnement familial.

• **Officier de police local (de la police provinciale de l'Ontario)**

Le personnage est un officier de police de Thunder Bay. Le district de Thunder Bay a suffisamment d'ampleur pour enquêter sur le respect de la loi tout le long de la **Rivière à la Pluie**. Ainsi l'officier de police est envoyé enquêter sur l'affaire des Spencer.

• **Agent de la Gendarmerie royale du Canada (Police fédérale)**

La police fédérale peut être impliquée dans l'affaire Spencer, car elle soupçonne des liens avec d'autres disparitions d'enfants dans tout l'Ontario et le long de la province Manitoba, car certains enfants de l'orphelinat ont été adoptés en-dehors de l'Ontario.

• **Agent des services frontaliers du Canada**

Le chef-lieu de **Rivière à la Pluie** et le comté de Lac des Bois sont tous les deux très proches de la frontière des États-Unis. La **Rivière à la Pluie** borde la cité américaine de Baudette, dans le Minnesota. Il est tout à fait possible que l'influence de Shub-Niggurath s'étende au-delà de la frontière ; des enfants à Baudette peuvent avoir été affectés par l'Appel des bois. Ou bien on soupçonne l'un des enfants d'avoir traversé la frontière. Quoiqu'il en soit, un agent des services frontaliers du Canada pourrait s'intéresser à cette nouvelle affaire de disparition pour ensuite en informer les agents de police des États-Unis.

• **Proche d'une des familles d'accueil / Enquêteur**

Un enquêteur privé, ou un proche d'une des familles d'accueil, peut s'intéresser à l'affaire. Il en a entendu parler par un membre de la famille Spencer, ou un de leurs amis.

Phase 1 : arrivée en ville

Nous suggérons ci-dessous plusieurs rencontres pour les investigateurs lorsqu'ils arrivent dans le canton de Lac des Bois. Ces rencontres peuvent survenir dans n'importe quel ordre et permettront aux enquêteurs de ressentir l'étrangeté dégagée par l'orphelinat.

Visiter l'orphelinat (Lac des Bois)

Les enquêteurs trouveront l'orphelinat à l'ouest de **Bergland**, sur un simple chemin de terre qui part de l'autoroute 600 et se prolonge jusqu'au bord du lac. Il se situe sur la rive sud-ouest d'une crique qui délimite la réserve indienne d'Assabaska. La police locale peut proposer aux personnages de se rendre à l'établissement en longeant l'autoroute 600 pendant environ 30 minutes en voiture, et peut également indiquer l'existence de la réserve indienne, au nord de la crique.

L'**orphelinat** est niché à quelques mètres du rivage, entouré d'un bosquet d'arbres fruitiers enchevêtrés. La maison et le verger montrent tous deux des signes d'abandon, et la forêt proprement dite se profile à l'arrière-plan. La façade en bois du bâtiment gonflée d'humidité s'affaisse, son porche d'entrée doit être réparé. Une partie de la maison en briques de deux étages présente également des signes de décennies de négligence. Une pancarte estompée indique le nom : « **Maison de la Rivière à la Pluie pour les enfants perdus et les orphelins, Fond. 1822** ». L'**aide de jeu R03** est un plan du lieu.

Le comté du Lac des Bois

Le comté de Lac des Bois est situé sur la rive sud-ouest du Lac des Bois, au nord de la **Rivière à la Pluie**.

Il comprend les villages de Morson, Harris et Bergland, englobant la majeure partie du lac depuis la frontière internationale jusqu'au sud de la péninsule d'Aulneau et à l'est du canton de Sioux Narrows / Nestor Falls.

La réserve indienne Assabaska (sur les rives du lac, au nord-ouest de Bergland) et la réserve indienne Big Grassy River, juste au sud de Morson, sont toutes deux situées dans la région.

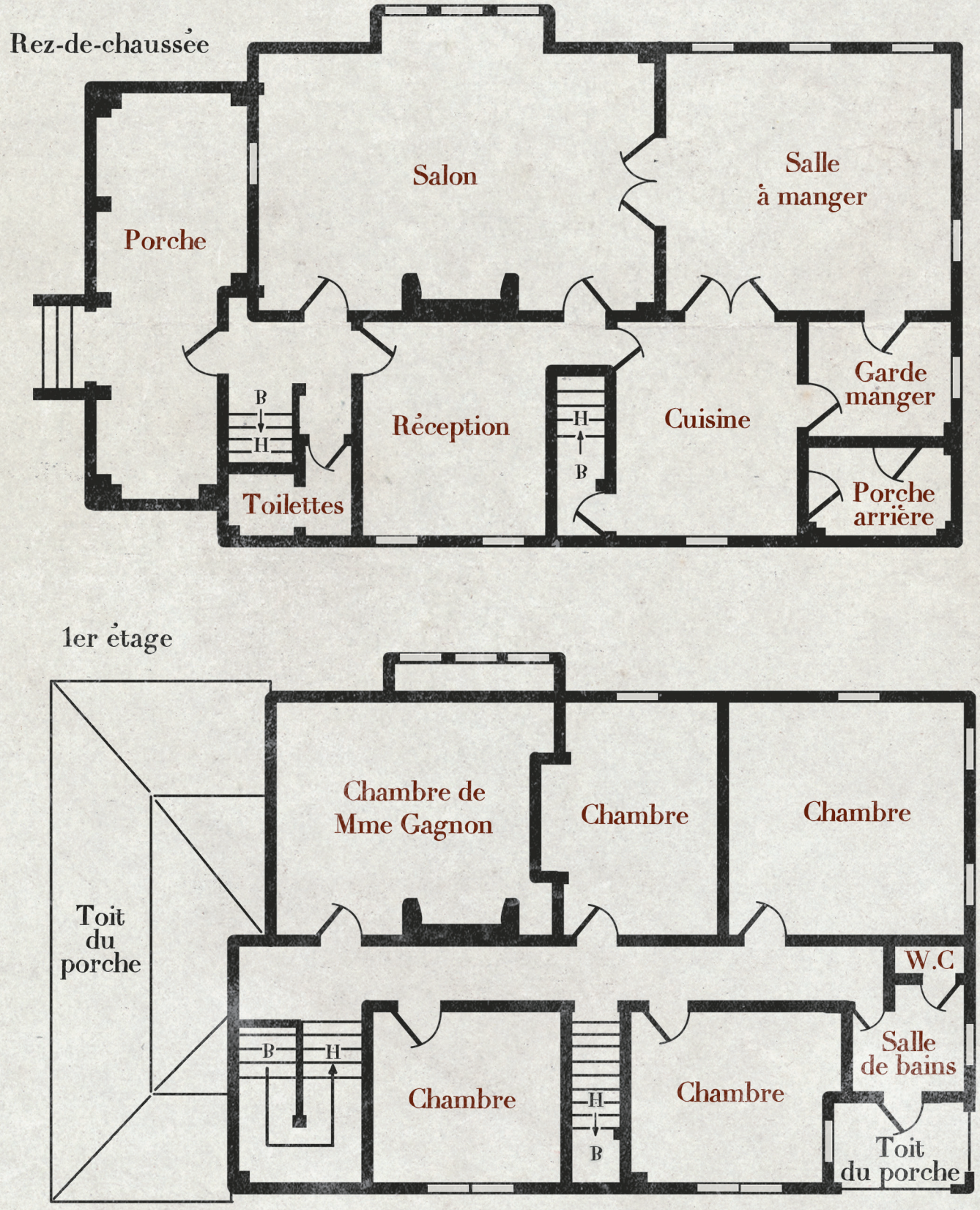
La région comprend des tourbières et une forêt dense au sud, comprenant des frênes, des sapins, des pins, des peupliers, des conifères et des cèdres.

L'**aide de jeu R02** constitue une carte de la région.

Aide de jeu R02

Aide de jeu R03

La Maison de la Rivière à la Pluie pour les enfants perdus et les orphelins



Si le MJ intègre la compagnie d'exploitation forestière (voir *Catalyseur 1* p. 53), il y a également un panneau déclarant que le terrain appartient à **Arcadian Timber Corp.**, avertissant les intrus de rester à l'écart.

En dépit de son aspect abandonné, l'orphelinat est toujours occupé. Une balançoire avec un coussin est visible sur le porche, avec des tasses de thé et une pelote de laine à tricoter à proximité. Si les investigateurs sont déjà allés en ville (voir *Visiter Rivière à la Pluie* p. 63), ils ont peut-être entendu dire que la directrice de l'orphelinat, **Mme Gagnon**, est restée sur place afin de vendre le reste du mobilier et superviser la vente de l'établissement. Mme Gagnon se méfiera des investigateurs. Si le MJ intègre la compagnie d'exploitation forestière, Mme Gagnon sera ouvertement hostile au début, car elle pense qu'ils sont engagés par Arcadian Timber Corp. pour la pousser à quitter les lieux. Elle ne semble d'ailleurs pas pressée de partir, et elle est loin d'avoir fait ses bagages. Les dessins des enfants sont collés sur le papier peint décoloré, et des rangées d'assiettes et de bols en métal prennent la poussière sur les étagères de la cuisine.

Avec un **test de Bagou**, les personnages parviennent à convaincre Mme Gagnon de les laisser faire un tour dans l'orphelinat s'ils expliquent qu'ils sont ici pour s'assurer du bien-être des enfants qui étaient auparavant hébergés dans l'établissement.

Un **test de Torche** en fouillant l'orphelinat permet de découvrir plusieurs pièces partiellement remplies. À l'étage, certains lits superposés d'enfant ont encore de la literie, même si personne ne semble avoir dormi dedans récemment. Des dessins et des peintures ornent les murs de manière désordonnée, beaucoup montrant des représentations brutes de la forêt et/ou des enfants réunis autour d'une cabane dans les arbres. Il y a également d'autres dessins, de chats, de papillons et de tournesols.

Dans le salon, les papiers administratifs concernant les résidents de l'orphelinat sont en sacré désordre sur le bureau et la table d'appoint. Dans une armoire en palissandre ouverte, des tas de papiers sont empilés. Il semble n'y avoir aucun système de classement. Les personnages mettraient des heures à trier les documents et Mme Gagnon tient à les faire sortir.

Un second **test de Torche** permet de découvrir un tas d'objets sur une coiffeuse dans le coin du bureau, dont une photo d'une **jeune femme tenant un petit paquet** dans ses bras. La photographie – de **Lizzie et son bébé** – est enveloppée de soie noire et il y a deux bougies éteintes

sur un côté. Devant la photographie se trouvent une pomme desséchée, plusieurs branches et un tas de feuilles et de pommes de pin.

Derrière l'orphelinat, dans le bosquet d'arbres fruitiers, les investigateurs trouvent des **jouets abandonnés**, qui ont pourri sous la pluie pendant un certain temps. Un grand arbre de couleur sombre aux branches épaisses se dresse au fond de la cour. Un vieux pneu se balance au bout d'une corde à une branche. Sur les branches les plus hautes, des planches ont été clouées, formant une allée branlante et dangereuse. Une petite zone, recouverte d'une vieille bâche et entourée de planches encore plus vieilles et pourries, constitue une petite cabane dans les arbres, ou un refuge.

Si les investigateurs tentent de grimper dans la cabane, une **Sauvegarde d'Intelligence** permet de comprendre que l'arbre ne supportera pas leur poids, à moins que l'un d'eux soit particulièrement léger. En cas d'échec au test, un investigateur qui tente de grimper, s'il n'est pas particulièrement léger, fait tomber toute la structure et subit **1d4** dégâts.

Dans la cabane, on trouve quelques jouets abandonnés et de nombreux dessins sur les murs. L'un d'eux représente la cabane elle-même, ainsi qu'**une autre cabane bien plus grande**, en arrière-plan – il s'agit de l'autre cabane dans les bois que les personnages découvriront plus tard.

Examiner l'arbre permet de remarquer qu'il porte des fruits inhabituels : ils sont gros et chargés de jus comme des pêches, mais avec une peau plus foncée et épaisse, avec une teinte verte comme une poire.

Avec un **test de Torche**, des personnages doués pour le pistage ou la traque remarquent qu'il y a des **empreintes récentes** dans le bosquet. Les pistes font des va-et-vient entre l'orphelinat et la cabane, ainsi qu'entre la cabane et les bois, plus loin. Les empreintes sont difficiles à distinguer et en partie effacées par la pluie, mais il y a à la fois de grandes empreintes et d'autres plus petites, ce qui suggère qu'elles ont été faites par de petits pieds humains ainsi que par des animaux.

Visiter Rivière à la Pluie

L'**aide de jeu R04** constitue un plan de la ville.

Les investigateurs peuvent visiter les **bureaux municipaux** de **Rivière à la Pluie**, un bâtiment en bois de plain-pied sur l'**autoroute 11** qui abrite le bureau administratif, les registres fonciers et le bureau du shérif.

Avec un **test de Bagou**, les investigateurs attirent l'attention d'une jeune femme à l'air ennuyé, assise à la réception du bureau administratif, en train de manger des pêches en boîte de conserve. Si les personnages ont une pièce d'identité officielle (une carte de police ou une lettre des services de la famille et de l'enfance), elle les laissera consulter les registres fonciers.

Autrement, ils peuvent piquer son intérêt avec des détails morbides du meurtre des Spencer et promettre de la faire figurer dans un article de journal. Flattée, elle les guidera vers les registres fonciers.

La jeune femme n'a pas beaucoup d'informations concernant l'orphelinat, hormis une histoire floue au sujet d'une prétendue plantation de fruits, dont les propriétaires avaient « mauvaise réputation ». Elle reconnaît qu'elle ne s'est jamais approchée de l'orphelinat, qu'elle trouve inquiétant. Elle espère que les nouveaux propriétaires démoliront la bâtisse.

Un **test de Torche** en recherchant dans le registre foncier révèle que la maison a été construite à l'origine à la fin du XVIIIe siècle, par la **famille De Poivre**, qui était propriétaire du terrain pendant environ 40 ans. Le nom De Poivre est associé à une entreprise d'exportation de fruits à cette époque.

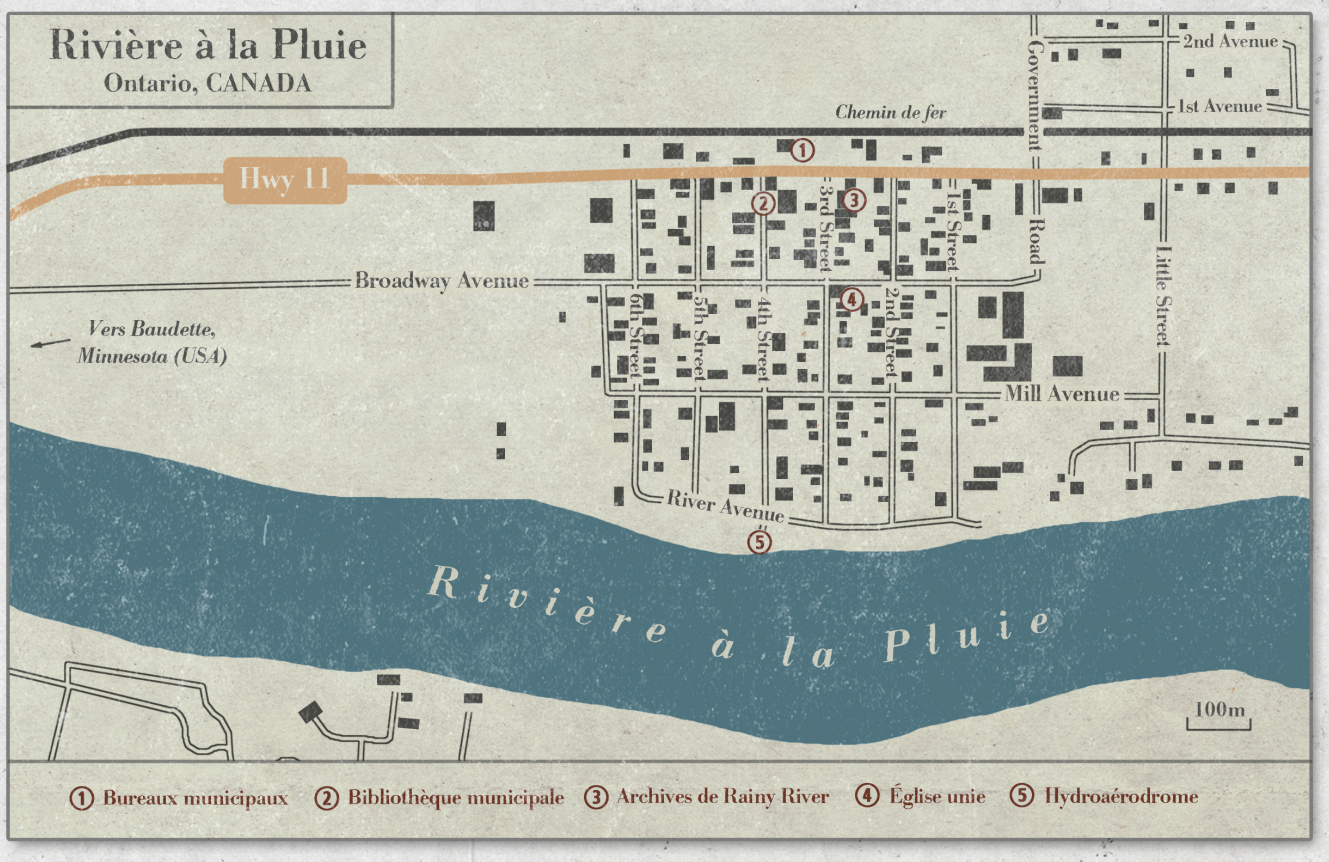
Le terrain et la bâtisse ont été vendus en 1802, payés en or, avec comme nouveau propriétaire la **Maison de la Rivière à la Pluie pour les enfants perdus et les orphelins**. L'entreprise d'exportation de fruits De Poivre a été fermée à ce moment-là.

Si les investigateurs posent des questions à l'employée, elle suggèrera de consulter les **archives de Rivière à la Pluie** à l'arrière de la **bibliothèque municipale**. Les personnages peuvent également se rapprocher d'un membre du personnel des **archives** et voir ce dont il peut se souvenir ou ce qu'il peut trouver – dans ce cas, utilisez plutôt **Bagou** pour découvrir les éléments suivants parmi les archives.

Un **test de Torche** dans les archives permet de trouver dans les journaux quelques histoires étonnantes à propos de la famille De Poivre. La famille a effectivement exploité un verger sur sa propriété et prospéré pendant des années. Cependant, en 1815, des articles mentionnent une « révolte des travailleurs » et même des « émeutes » dans la maison, qui ont conduit à l'incarcération immédiate de plusieurs personnes dans la prison de la commune.

Des articles dans les journaux mentionnent un « fléau » affectant les arbres fruitiers et des problèmes dans l'entreprise De Poivre. L'année suivante, on trouve des mentions à une « milice locale de citoyens inquiets » impliquée dans un affrontement dans le verger, qui aurait provoqué un incendie détruisant une partie de la maison. La famille a abandonné son commerce et a fui la ville.

Aide de jeu R04



Un **test de Torche** en recherchant des articles sur l'orphelinat révèle un court rapport sur la fondation de l'orphelinat dans les archives des journaux, qui ne mentionne aucun nom, seulement le conseil de charité. Un certain M. Gagnon et Mme Gagnon sont listés comme directeurs de l'établissement, ce qui laisse penser que l'orphelinat est une affaire de famille depuis le début.

Si le MJ souhaite incorporer des éléments du cycle de fertilité de Shub-Niggurath (voir *Catalyseur 2* p. 53), il peut ajouter d'autres histoires concernant l'orphelinat dans les archives. En 1885 on mentionne une « maladie » mystérieuse affectant les orphelins. Les directeurs signalent un certain nombre de décès et établissent une quarantaine d'une durée de deux mois.

Les investigateurs découvrent également trois rapports distincts concernant des enfants disparus, probablement égarés dans les bois. Si votre scénario intègre Stefanie Couvain (voir *Catalyseur 3* p. 54), les archives mentionnent la disparition d'une adolescente il y a quelques années, avec la crainte qu'elle soit morte de froid dans la forêt après s'être égarée sans guide. Un groupe de recherche local a été monté, mais les habitants n'ont jamais retrouvé Stefanie.

Les investigateurs peuvent également trouver la liste des naissances, décès et mariages à l'**Église unie**. Vérifier le nom des orphelins ne donne rien de probant – hormis une triste histoire de mort accidentelle, de disparition et de bébé abandonné. Un **test de Torche** est nécessaire pour trouver plus d'informations, et trouver une référence à **Lizzie Gagnon**, morte en couche sur la propriété de l'orphelinat. Il est également indiqué que l'enfant et la mère ont été enterrés sur place, à la demande de Mme Gagnon.

Le Lakeside diner (Bergland, Lac des Bois)

Bergland est un ensemble de propriétés dispersées, à la fois résidentielles et commerciales. Les personnages voudront peut-être s'arrêter au *Lakeside diner*, où les habitants se retrouvent autour d'un verre. Le *diner* est peint avec des couleurs vives et arbore des tables en Formica rutilantes. Une serveuse avenante apporte le café et les menus. Plusieurs habitants sont installés et observent les étrangers avec intérêt. Ils portent pour la plupart des vêtements pratiques adaptés au travail en extérieur. Si la compagnie d'exploitation forestière est en jeu (voir *Catalyseur 1*, p. 53), quelques employés de l'**Arcadian Timber Corp.** fument et boivent un café au comptoir. Ils n'hésitent pas à parler avec les investigateurs de la vieille dame étrange qui ne veut pas quitter l'orphelinat.

Auprès des employés, un **test de Bagou** leur fait admettre que la forêt autour de l'orphelinat leur donne la chair de poule, et qu'ils sont impatients d'amener leurs grosses machines pour tout raser. Ils mentionnent un **grand loup noir** aux alentours de leur campement, que plusieurs hommes ont juré d'abattre afin de prendre sa queue en guise de trophée.

Auprès des locaux, un **test de Bagou** permet d'obtenir l'avis des habitants concernant les actions récentes d'**Arcadian Timber Corp.** Certains sont ravis, car cela va apporter de nouvelles opportunités d'emploi et de l'argent dans la région. D'autres déplorent la disparition de l'ancienne entreprise forestière, **W. J Macauley et Fils**, une entreprise locale qui était plus respectueuse des terres et de la population locale, mais qui a été rachetée lorsque le père Macauley est décédé il y a quelques années.

Un **test de Bagou** permet d'attirer l'attention de **Bert**, un homme âgé et maigre qui par-

lera aux investigateurs s'ils lui paient le repas. Il parle des rumeurs locales du « vieux verger français », notamment une histoire de « cidre contaminé » qui d'après son grand-père provoquait de « mauvais rêves ». Il parle de la « mauvaise réputation » de la famille **De Poivre**, qui d'après lui a été chassée de la ville pour avoir fait « d'étranges choses » dans les bois.

« Après le fléau, ils ont fait une sorte de pacte démoniaque et leurs employés n'ont pas aimé ça. Il y avait des lumières étranges et des danses dans les bois, la nuit. Les gens disaient qu'ils faisaient des sacrifices d'animaux. Les habitants n'ont pas toléré ça et les ont chassés de la ville. C'est à ce moment-là que l'orphelinat a été mis en place. Ils ont laissé le verger à l'abandon. Bon débarras. C'était de mauvais fruits, sans aucun doute. »

Les informations concernant les De Poivre peuvent suggérer le début d'un culte à Shub-Niggurath, la famille éveillant le pouvoir du dieu pour renforcer la fécondité de son verger.

Un **test de Bagou** permet de parler à une dame d'âge moyen, vêtue d'un tablier faisant la publicité du **magasin général**. Elle livre quelques informations concernant l'orphelinat et sa directrice, Mme Gagnon :

« Les gamins lui donnent du fil à retordre et les gens la trouvent un peu étrange, mais elle a vécu dans l'orphelinat toute sa vie. Elle a grandi avec les orphelins et a pris la relève de son père. Elle avait une fille également, bien qu'elle ne se soit jamais mariée. Lizzie est morte il y a quelques années. Je pense que la pauvre femme ne s'en est jamais remise. Elle n'est pas pressée de déménager maintenant que l'endroit a été vendu. Je la comprends, ou voulez-vous qu'elle aille ? »

Si vous intégrez la fugueuse (voir *Catalyseur 3* p. 54) la dame peut également mentionner Stefanie Couvain, l'adolescente qui a disparu il y a quelques années :

« Les gens disent que Stefanie ne voulait pas partir. L'orphelinat était sa maison et elle refusait d'aller dans un foyer pour adolescents à Thunder Bay. Quelle honte, cette fille est probablement morte en forêt. C'est si facile de s'y perdre ! Ils n'ont jamais retrouvé son corps. »

Personne ne sait quoi que ce soit à propos des enfants disparus, même si les gens du coin savent que les services de protection de l'enfance sont venus et ont relogé les enfants dans des foyers d'accueil. Les gens n'ont pas vu d'enfant errant ou étrange en ville. La serveuse suggère aux investigateurs de parler à **Linden Lapointe**, un trappeur qui a une cabane sur Harris Hill, donnant sur l'Île au serpent. C'est un peu à l'ouest de l'orphelinat, mais les terres de Linden vont jusqu'à la réserve indienne. Si quelqu'un a vu des allées et venues récentes autour de l'orphelinat, c'est bien lui. La serveuse griffonne une carte sur son carnet et la donne aux personnages, en les avertissant de rester sur le sentier et de ne pas se perdre dans les bois. Sur la carte, elle note aussi l'emplacement du campement de la **Première Nation de Rivière à la Pluie** – la **réserve Assabaska** mentionnée au-dessus – *« au cas où les Amérindiens de la région auraient vu quelque chose »*. Elle est la première personne à mentionner la présence d'Amérindiens dans la région.

Toutes les personnes avec lesquelles les investigateurs discutent donneront l'impression que personne n'aime aller à l'orphelinat ou dans la forêt qui l'entoure. Certains diront explicitement que l'endroit leur donne la chair de poule, d'autres diront qu'ils préfèrent simplement éviter les lieux. Les investigateurs auront le sentiment que la ville est heureuse que l'orphelinat soit désormais fermé, et que ce n'était vraiment pas l'endroit idéal pour que des jeunes passent leurs journées.

Phase 2 : rencontre(s) dans les bois

Les investigateurs peuvent suivre le plan de la serveuse jusqu'à une cabane en rondins située près du lac, à un endroit connu sous le nom de Harris Hill. Il est accessible en empruntant une piste étroite – la Fishery Road – qui longe l'autoroute 600 – 15 minutes de route depuis Bergland. Encore une fois, les personnages peuvent demander l'aide de la police pour atteindre la cabane.

En approchant de la rive du lac, la Fishery Road devient davantage un sentier forestier, visiblement fréquenté par des camions, des trappeurs et des randonneurs. La forêt attenante à l'orphelinat est un peu plus loin au nord-est, mais il n'y a visiblement aucun sentier menant dans cette direction.

Linden Lapointe est assis devant sa cabane, en train de fumer, un livre à la main. Il se méfie des investigateurs et semble peu habitué à recevoir des visiteurs. Sa cabane est propre et semble utilisée fréquemment. Plusieurs fourrures animales sont accrochées sous le porche – elles semblent récentes.

Un **test de Bagou** persuade Linden de livrer les informations dont il dispose à propos des enfants dans les bois. Il indique avoir aperçu un ou deux enfants dans les environs de l'orphelinat il y a deux jours à peine. Il n'a pas vu les enfants d'assez près pour pouvoir les décrire, mais il pense qu'il s'agissait d'un garçon et d'une fille.

Il les a appelés, et ils ont disparu dans la forêt dense, à l'ouest. Linden évite la forêt autour de l'orphelinat, mais il ne dira pas pourquoi, excepté que *« il n'y a pas d'animaux là-bas, en tout cas pas de ceux que je chasse. »*

Si les investigateurs mentionnent **Stefanie Couvain** (voir *Catalyseur 3* p. 54), un **test de Bagou** délie la langue de Linden : il explique qu'il a fait partie du groupe de recherche au moment de sa disparition. Il doute cependant que son corps puisse être quelque part dans la forêt. *« Je connais bien cette forêt, il n'y a aucun endroit où elle aurait pu finir que je n'aurai pu atteindre. »* marmonne-t-il sombrement. *« Espérons juste qu'elle a pris un aller simple pour quitter cette ville et qu'elle va bien. »*

Linden a **un chien** enchaîné près de lui. Avec un **test de Torche**, les investigateurs remarquent que le chien semble mal à l'aise, il gémit et tire sur sa chaîne. Son attention n'est pas portée sur les visiteurs, mais plutôt sur l'orée de la forêt à l'ouest.

En retournant dans les bois, les personnages peuvent être tentés par ce qui ressemble à un sentier qui se dirige vers l'ouest, en direction de l'orphelinat. Pourtant aucun des investigateurs n'avait remarqué ce sentier, en venant vers la cabane, mais il est clairement visible maintenant : c'est un chemin de terre qui part de l'orée de la forêt. S'ils empruntent cette piste, elle disparaîtra au bout d'un moment, les obligeant à faire demi-tour ou se perdre dans la forêt dense.

Le MJ peut mettre en scène des rencontres à ce stade, entraînant le scénario dans les bois, avec le son de rires d'enfants au loin. Tandis que les investigateurs se dirigent vers la forêt, ils remarquent quelque chose d'étrange suspendu aux branches d'un arbre : une **grande chrysalide argentée**. Elle ressemble à un cocon de papillon ou de mite, mais en bien plus gros : elle aurait pu accueillir un gros chien. Une explication sensée pourrait être qu'il s'agit d'une sorte de nid étrange de guêpes ou de frelons.

Si les personnages touchent la chrysalide, elle se brise au toucher puis tombe sur le sol de la forêt pour former un tas ramolli. Une trace d'**ichor noir** est visible sur le tronc et à l'intérieur de la chrysalide. Une traînée de vapeur monte de l'intérieur de l'enveloppe et quiconque se trouve à moins de 3 mètres doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution** tandis qu'il inhale la fumée.

En cas d'échec le personnage inhale un peu de l'essence de la Chèvre noire. Cela lui causera des vertiges et des troubles temporaires. Le personnage doit effectuer un **test de Santé mentale**. Si le résultat fait descendre le dé, le personnage ne gagne pas de Folie temporaire ni de Choc. En revanche, il assiste à une partie du **cycle de vie de Shub-Niggurath**. Il se tient immobile, bouche et yeux grands ouverts, tandis qu'il vacille, subjugué.

Quiconque a vu la **substance noire** chez les Spencer fait le lien immédiat avec cet ichor noir, sans avoir besoin de faire un test de Ressource d'Investigation.

Machine abandonnée

Si vous utilisez l'intrigue d'Arcadian Timber Corp. (Catalyseur 2, p. 53), les investigateurs découvrent des machines et de l'équipement d'exploitation forestière recouverts de végétation, dans des bosquets incroyablement

denses, tandis qu'ils parcourent les bois.

Une inspection rapide permet de noter que les véhicules sont relativement neufs alors que la croissance des végétaux semble suggérer une période d'abandon particulièrement longue.

Les investigateurs trouvent un camion ou une grue dont le moteur est déchiré. Un **test de Torche** révèle que l'attaquant semble être un animal, qui a laissé d'étranges sécrétions noires. Quiconque inspecte la cabine trouve des effets personnels et des casques laissés là, comme si les travailleurs étaient partis à la hâte ou craignaient de rentrer dans le véhicule pour récupérer leurs biens.

Nettoyer les bois

Si les personnages continuent à explorer la forêt, ils finissent par découvrir une clairière inconnue, où ils rencontrent une créature de la Sombre progéniture. Selon l'optique que vous avez choisie, la créature peut être un Molosse de Shub-Niggurath, Lizzie Gagnon ou Stefanie Couvain.

Molosse de Shub-Niggurath

L'un des enfants attirés par l'orphelinat a été transformé (dans un cocon argenté comme celui vu plus tôt) en un Chien de Shub-Niggurath.

Le Molosse est bien plus gros qu'un chien, il est composé d'angles inhabituels et possède des membres étrangement musculeux dont s'échappe une vapeur noire et poudreuse. Ses yeux, cependant, sont incroyablement humains, comme une fusion impie entre un chien et un enfant. Son visage est allongé en museau pointu et sa peau est partiellement recouverte d'un mélange de fourrures épaisses. Les membres postérieurs ressemblent à ceux d'un chien, tandis que les avant-bras se terminent par des doigts munis de grandes griffes, qui ressemblent à des mains humaines. Le Molosse sécrète un ichor noir qui lui permet d'adhérer à la plupart des matières organiques, lui permettant de grimper ou de descendre facilement des arbres et des murs végétaux, comme une araignée géante. L'ichor dégage une odeur de sciure de bois et de limaille de fer.

Le Molosse ne peut être tué par des armes normales ou des dégâts naturels. S'il n'a plus de Points de Vie, il se retire dans la forêt, laissant derrière lui une traînée de projections huileuses noires qui se dissiperont avec le temps.

Si les investigateurs ne parviennent pas à vaincre la créature, le MJ peut faire intervenir **le chien de Linden** qui se précipite dans la clairière. Le chien attaque le Molosse et est blessé en retour, mais le Molosse décide de repartir, ce qui permet aux enquêteurs de s'enfuir.

Molosse de Shub-Niggurath

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -1

Attaques : Morsure (2 dégâts), Griffes (2 dégâts), Ichor noir (voir ci-dessous)

Capacité spéciale :

- Ichor noir : si un personnage l'inhale ou l'ingère, il doit effectuer une Sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, cela lui causera

des vertiges et des troubles temporaires. Le personnage doit effectuer un test de Santé mentale. Si le résultat fait descendre le dé, le personnage ne gagne pas de Folie temporaire ni de Choc. En revanche, il assiste à une partie du cycle de vie de Shub-Niggurath. Il se tient immobile, bouche et yeux grands ouverts, tandis qu'il vacille, subjugué, incapable de combattre pendant 1 round. Outre ces effets, le personnage peut utiliser l'ichor de manière offensive pour aveugler ou neutraliser un ennemi. De plus, le Molosse peut projeter de l'ichor sur un adversaire pour tenter de l'immobiliser. En cas d'échec à une Sauvegarde de Dextérité, la cible est prise au piège de la matière immonde et perd sa prochaine action de combat.

La créature " Lizzie Gagnon "

Au lieu du Molosse, le MJ peut décider de faire rencontrer aux investigateurs la fille mort-vivante de la directrice de l'orphelinat et son bébé, qui font désormais partie de la Sombre progéniture.

Après que Mme Gagnon a conclu un pacte avec Shub-Niggurath, la divinité a utilisé son lait noir pour ranimer Lizzie sous la forme d'un mort-vivant végétal. Lizzie ressemble à un cadavre en décomposition verdâtre et recouvert de lianes, serrant dans ses bras un tas de chiffons gémissant. Grâce à la photo vue dans le bureau de Mme Gagnon à l'orphelinat, les personnages peuvent reconnaître « Lizzie » et son « nourrisson ».

La surface de sa peau est constellée de lichen et d'une sorte d'écorce. Une vapeur noire poudreuse – la même que celle des Molosses – s'échappe de ses jambes, et des boucles de lierre serpentent le long de ses bras.

Lizzie est une créature sans la moindre intelligence, une servante de la Sombre progéniture. Lorsque les investigateurs la rencontrent dans la clairière, elle ne fait que patrouiller sur le territoire de la Sombre progéniture. Elle n'attaque que si elle est provoquée. Cependant, Lizzie peut exercer son influence subtile pour faire d'un des personnages son serviteur (voir ci-dessous). Cette malédiction peut être levée en détruisant Lizzie, ou en utilisant la magie d'un chaman, que les investigateurs peuvent trouver au campement de la Première Nation (voir plus loin).

Lizzie Gagnon

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 1 (+ 4)

Malus au toucher : -2

Attaque : Griffes (2 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Lait noir : Lizzie porte son "bébé" sur sa poitrine, mais durant un combat, elle peut attaquer un investigateur pour tenter de lui faire boire le lait noir qui coule de son sein. Une Sauvegarde de Force permet d'éviter d'être agrippé par sa force surnaturelle. En cas d'échec, l'investigateur est forcé de boire le lait et obtient un Choc (voir *Cthulhu Hack*, p. 37).

- L'amour d'une mère : Lizzie dégage un nuage de phéromones visant un investigateur, le forcant à effectuer une Sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, le personnage est sous l'influence de Lizzie et obéira à tous ses ordres pour le reste du scénario, ou jusqu'à ce que Lizzie soit détruite. Il n'hésitera pas à se précipiter pour la défendre ou même à attaquer d'anciens alliés pour la protéger.

- Terre Mère : la forme végétale de Lizzie la rend résistante aux armes contondantes et aux armes à feu, lui conférant + 4 Points d'Armure. En revanche, elle subit deux fois les dégâts en cas d'attaque par le feu.

Stefanie Couvain

Une troisième possibilité est de faire rencontrer aux investigateurs Stefanie Couvain, l'adolescente disparue. Elle est devenue une puissante adepte de Shub-Niggurath en buvant son lait noir et en vivant dans les branches de la Sombre progéniture.

Elle tentera de maudire un des membres du groupe pour le convaincre de rejoindre sa bande de camarades de jeu dans la cabane dans les arbres. L'effet est similaire à ***L'amour d'une mère*** de *Lizzie Gagnon* ci-dessus, et peut être annulé en détruisant Stefanie Couvain ou en visitant le campement indien et en se faisant guérir par un chaman.

Si Stefanie parvient à maudire un membre du groupe et à s'enfuir, le personnage sous influence tentera de la suivre dans les bois jusqu'à la cabane, et ses alliés devront l'en empêcher par la force. Les autres investigateurs peuvent temporairement annuler les effets de la malédiction en le saoulant à coup de whisky ou avec d'autres tranquillisants, en attendant d'avoir supprimé définitivement la malédiction.

Un personnage maudit est assailli de visions dans lesquelles il joue dans les branches d'un grand arbre, il se transforme en un bestiaire de créatures extraordinaires et ressent un besoin pressant de retrouver la cabane magique de Stefanie.

Stefanie peut être effrayée si elle reçoit des blessures graves, et retourne dans sa cabane dans les arbres.

Stéfanie, adepte de la Chèvre noire

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -1

Attaque : Couteau (3 dégâts)

Capacité spéciale :

- Ronces : à première vue, Stefanie semble relativement normale, quoique sale, émaciée et probablement malade. Cependant, une inspection minutieuse révèle que sa peau ressemble davantage à la surface d'un rosier, légèrement teintée de vert et recouverte de nombreuses épines. Un personnage qui la saisit ou qui est en contact avec sa peau doit effectuer une Sauvegarde de Force ou subir 2 dégâts à cause des épines. Cette peau si particulière lui confère également une armure naturelle.

La réserve amérindienne Rainy River

De retour à **Rivière à la Pluie**, les investigateurs peuvent trouver le bureau local de la Première Nation, qui est constitué d'une unique cabane en bois contenant une minuscule bibliothèque et un secrétariat. Le secrétariat est ouvert de manière irrégulière et son personnel est composé d'anciens et de responsables qui assurent la liaison avec le gouvernement local et celui de l'État.

Un jeune homme grincheux du secrétariat explique aux visiteurs qu'ils peuvent demander à se rendre en personne aux réserves d'**Assabaska** ou **Big Grassy**, mais que les anciens ont le droit de leur refuser l'entrée. Selon les questions des personnages, il murmure dans sa barbe que son peuple n'a rien à voir avec l'orphelinat, ou avec une entreprise de colons en général.

Si les personnages sont accompagnés par un membre du bureau du shérif de **Rivière à la Pluie**, les deux PNJ discutent un moment et l'officier de police assure aux investigateurs qu'ils auront le droit de visiter les réserves s'ils pensent que cela peut les aider pour leurs recherches.

La réserve **Assabaska** est la plus proche de l'orphelinat, elle se situe à environ 45 minutes de voiture de **Rivière à la Pluie**, au nord-ouest de **Bergland**. Le campement est un village permanent, avec une école, un centre médical et d'autres commodités modernes. Les habitants sont plutôt accueillants, mais souhaitent rester en-dehors de toute affaire impliquant l'orphelinat.

Avec un **test de Bagou**, les investigateurs peuvent obtenir une entrevue avec le **chaman Jim Leonard**, qui est le seul à vouloir discuter de l'orphelinat. Il confirmera les rumeurs locales à propos d'une ancienne plantation fruitière. Il dit que son peuple a aussi entendu par-

ler d'histoires à propos des propriétaires de la plantation. Ces derniers auraient fait une **magie noire** qui a éveillé d'anciens pouvoirs dans la forêt.

Plusieurs légendes à propos de la forêt et du lac se sont transmises depuis les débuts de la tribu de **Rivière à la Pluie**, et Jim dit que son peuple connaît depuis longtemps les ténèbres au cœur de la forêt. Ses ancêtres savaient qu'un étrange pouvoir y résidait, capable de corrompre et de détourner l'esprit des plus puissants guerriers et des plus sages des chamans. C'est pourquoi la tribu évite la forêt depuis longtemps. Une tribu encore plus ancienne avait érigé des totems pour avertir du danger, mais ils ont disparu au fil du temps. Jim explique que les anciens avaient pour tradition de surveiller la région, mais les **colons français** les ont chassés lorsqu'ils sont arrivés dans la région.

Jim est réticent à parler de vaudou chamanique auprès d'étrangers. Il se présente davantage comme un folkloriste et un archiviste que comme un chaman pratiquant. Cependant, avec un **test de Bagou** et si les personnages lui parlent des choses étranges rencontrées dans les bois, Jim partagera les détails d'un rite pouvant être exécuté pour chasser l'influence maléfique – et cela fonctionnera contre la Sombre progéniture de Shub-Niggurath. Cette procédure simple consiste à briser un totem qui diffusera une fumée enchantée, nettoyant une zone ou une personne de l'ichor noir vaporeux infectant leur corps. Jim donne aux personnages un totem protecteur à chacun.

Si Jim entend parler d'enfants perdus ou en danger, il partagera à contrecœur une histoire de trappeurs du village, qui disent avoir aperçu deux enfants dans la forêt la veille. Les enfants jouaient à l'extérieur de la forêt, et sont retournés sous les arbres lorsque les trappeurs les ont hélés. Ils étaient sales et négligés, mais semblaient plutôt heureux. Les trappeurs ont entendu dire que l'orphelinat avait été fermé, mais se sont dit que les enfants attendaient simplement d'être transférés ailleurs.

Jim peut fournir **une carte détaillée** de la zone autour de l'orphelinat, indiquant la présence de sentiers envahis par la végétation, établis à l'origine par les **gardiens tribaux**. Il offrira son aide aux investigateurs en leur fournissant un guide qui les amènera au plus profond de la forêt. À ce stade, le fils de Jim, **Casey Leonard**, rejoint le groupe.

Phase 3 : la cabane dans l'arbre

Les investigateurs doivent s'enfoncer plus profondément dans les bois pour retrouver les enfants disparus. Ils trouveront ce faisant la cabane dans les arbres de la Sombre progéniture, qui se trouve au centre de tout ce mystère. En temps normal, il est impossible de suivre la piste pour atteindre le cœur de la forêt. Cependant, grâce à la **carte de Jim**, en demandant l'aide à des trappeurs capables de suivre les **empreintes des enfants**, ou en suivant les traces d'**ichor noir** d'une créature blessée, les investigateurs parviennent au centre de la forêt.

La forêt reflète des centaines d'années de croissance anarchique, à peine touchée par l'humanité. Ici, la nature est devenue sauvage et envahissante, avec une fécondité accrue due à l'influence de Shub-Niggurath. Les piaillements des oiseaux et le bruissement des insectes grondent d'une manière troublante. Tout investigateur tentant d'identifier l'origine des

Totems protecteurs

Les investigateurs qui ont obtenu les totems protecteurs de Jim peuvent en obtenir des bénéfices importants. Les effets dépendent de la cible, et chaque totem ne peut être utilisé qu'une fois – Jim l'indique clairement lorsqu'il les leur donne.

- **Sombre progéniture :** le totem fonctionne comme le sortilège *Signe des Anciens*, paralysant l'entité. Le joueur doit lancer **1d6** pour savoir combien de temps fonctionne la paralysie (voir *Cthulhu Hack*, p. 36).
- **Créatures :** les créatures les plus faibles – ou les humains transformés – cessent d'exister. Cela implique de lancer un dé sur la table de Choc (cf. *Cthulhu Hack*, p. 37), car le totem fait littéralement disparaître un être vivant de la réalité.
- **Enfants :** le totem purge l'influence de Shub-Niggurath. L'enfant devient lucide et craintif de son environnement. À moins d'être de nouveau exposé à de l'ichor noir, la purge est définitive.

bruits ou inspectant de trop près la faune locale devra effectuer un **test de Santé mentale**. En effet, il verra des insectes avec beaucoup trop (ou trop peu !) de pattes, entendra des sons semblables à du bruit parasite de radio, apercevra des oiseaux volant beaucoup trop vite, ou des ombres glissantes tentaculaires dans les branches les plus hautes.

Tandis que les investigateurs progressent dans les bois, le feuillage devient de plus en plus dense, ressemblant plus à une jungle sud-américaine qu'à une forêt de l'Ontario. Les arbustes et les buissons grossissent, sont de plus en plus rapprochés, ce qui réduit la visibilité et ralentit la progression. Plus inquiétant encore : le chemin du retour semble désormais impraticable. Les buissons situés sur le sentier d'où viennent les personnages sont maintenant recouverts d'épaisses épines qui menacent tout investigateur qui ne suivrait pas l'étroit sentier menant au cœur de la forêt. Si quelqu'un persiste à repartir en arrière, il devra réussir une **Sauvegarde de Constitution** pour éviter les dégâts causés par les énormes épines (1d4).

Au bout du sentier, les investigateurs parviennent jusqu'à un **arbre gigantesque** sur les branches duquel se trouve une **cabane de bois**. À première vue, la cabane semble être un véritable exploit technique : elle comporte des allées et plusieurs petites « chambres ». Elle a plusieurs points d'accès, sous forme d'échelles, de cordes et d'échelles de corde. Lorsque les personnages approchent de l'arbre, ils aperçoivent une petite silhouette, qui correspond à la description de Lisa Anne, qui monte dans la cabane ou se déplace dans l'une des allées.

La cabane a été construite sur et autour d'une Sombre progéniture, restée silencieuse et immobile pendant des centaines d'années et ressemblant à un arbre gigantesque. La terre s'est déposée autour de son tronc et des plantes ont poussé autour d'elle, se nourrissant de son lait noir et dissimulant la véritable nature de la créature. Le lierre et d'autres plantes grimpantes masquent la peau noire de la bête et ses yeux et sa bouche restent fermés tandis qu'elle « sommeille ». De minces coulées de « sève » vert sombre et d'ichor noir coulent parfois du tronc, s'infiltrant dans le sol de la forêt.

Tandis que les investigateurs poursuivent les enfants dans la cabane, ils doivent effectuer une **Sauvegarde de Dextérité** ou une **Sauvegarde de Force** pour réussir à grimper jusqu'en haut sans tomber. Un autre personnage peut aider en tenant une corde ou une échelle, mais risque de tomber à son tour sur son allié. Dans la cabane, les investigateurs trouvent des traces de la présence de nombreux enfants. Dans l'une des « chambres », on a peint ou gravé les noms de plusieurs enfants sur les planches en bois formant les murs, ainsi que la date de l'inscription – dont certaines remontent à la création de l'orphelinat. Un **test de Bagou** permet de se souvenir des noms d'autres enfants mentionnés par le travailleur social, qui sont également gravés ici.

Les investigateurs trouvent Lisa Anne et potentiellement d'autres enfants. Cependant, lorsqu'ils tentent de les amener avec eux, les enfants résistent et les supplient de les laisser jouer dans la cabane dans les bois. Au fur et à mesure que les investigateurs insistent, les enfants sont de plus en plus agités, tandis que la Sombre progéniture commence à s'éveiller.

Les investigateurs sentent la cabane trembler et bouger tandis que la Sombre progéniture se met en mouvement. Après **deux Minutes**, la Sombre progéniture est totalement éveillée. Si les personnages s'attardent, ils se retrouveront peut-être face à face avec l'un des yeux ou la bouche de la créature tandis que le tronc d'arbre se transforme et révèle sa vraie nature, forçant un **test de Santé mentale** avec un **désavantage**.

La Sombre progéniture est enveloppée de plantes et les investigateurs auront quelques **Moments**, voire quelques **Minutes**, pour tenter de s'échapper (vraisemblablement avec Lisa Anne sur l'épaule de l'un d'eux). La manière dont les personnages parviennent à s'enfuir dépend de leur inventivité et du ton que le MJ souhaite donner à cette aventure.

Même si elle ressemble superficiellement à un arbre, la Sombre progéniture est l'une des filles les plus craintes de Shub-Niggurath, semblables aux Sombres rejetons, avec des aspects végétaux. Elle mesure près de quinze mètres de haut, a trois grands pieds ressemblant à des troncs d'arbre, mais se terminant par de grands sabots fendus semblables à ceux des chèvres. Son corps est couvert de grandes gueules remplies de dents et d'yeux chassieux, qui roulent continuellement en regardant tout autour d'eux. Son corps supérieur se termine par une série de longs tentacules ressemblant à des branches d'arbres.

La Sombre progéniture

Dés de Vie : 8

Points de Vie : 36

Points d'Armure : 5

Malus au toucher : -7

Attaque : Tentacules (5 dégâts) x 3, Morsure (6 dégâts)

Capacités spéciales :

- Peau rugueuse : l'épaisse peau d'écorce de la Sombre progéniture lui permet de ne subir qu'un point de dégât par les armes à feu.

- Faim inextinguible : si la Sombre progéniture parvient à toucher avec l'un de ses tentacules, sa cible doit réussir une Sauvegarde de Force, sans quoi elle est agrippée et, au prochain Moment, est amenée jusqu'à une bouche de la créature, où elle est avalée.

Conclusion

Les investigateurs ont réveillé une Sombre progéniture. À quel point cela leur sera fatal est laissé à la discrétion du MJ. Ci-dessous se trouvent quelques suggestions pour conclure cette histoire.

La connexion avec Lisa Anne

La **Sombre progéniture** réagit en partie aux émotions de **Lisa Anne**. Si celle-ci est convaincue de partir (ou peut être endormie ou assommée), la Sombre progéniture se rendort plutôt que de chasser les intrus jusqu'au bord de la forêt.

Je vais le distraire !

Un investigateur isolé peut mener la **Sombre progéniture** au loin, en la provoquant avec des attaques ou en la distrayant suffisamment longtemps pour que ses alliés puissent s'enfuir, en se sacrifiant.

Aide chamanique

Si les investigateurs ont obtenu l'aide de **Jim Leonard**, ils peuvent avoir obtenu les totems et les briser afin de répandre la fumée enchantée. Cela ralentira l'éveil de la Sombre progéniture et supprimera ses pouvoirs, laissant le temps au groupe de s'échapper.

Mort de tout le groupe

Le MJ peut décider que la Sombre progéniture détruit sans pitié tout le groupe d'investigateurs, avant de ramener Lisa Anne au cœur de la forêt.

Catastrophe en ville

Le groupe parvient à s'échapper de la forêt tandis que la Sombre progéniture est encore en train de s'éveiller. La créature se dirige ensuite vers la ville, où elle détruit habitants et villageois, à la recherche de Lisa Anne.

Conséquences

Si les investigateurs survivent à la poursuite initiale, le MJ peut décider que la Sombre progéniture continue à les pourchasser. Il peut déterminer aussi si Lisa Anne est toujours elle-même ou si elle a été corrompue par le lait noir de Shub-Niggurath. Peut-être que les personnages ont sauvé Lisa Anne des griffes de la cabane dans les arbres, pour qu'elle se transforme peu à peu en Molosse noir et retourne dans la forêt à laquelle elle appartient...

Notes des auteurs

Chloé Germaine Buckley *est une universitaire et écrivaine. Ses autres publications explorent le gothique, l'horreur folklorique, la fiction étrange et la philosophie. Elle a écrit et organisé de nombreux jeux de rôle grandeur nature horrifiques au Royaume-Uni. Elle est coordinatrice JdR du Manchester Game Studies Network et présidente du club de JdR grandeur nature The Dark Door.*

www.chloegermainebuckley.com

Jonathan Buckley *s'est intéressé sérieusement au JdR à l'université, dans les années 90. Là-bas, il a écrit et organisé plus d'une douzaine de jeux de rôle grandeur nature inspirés du Mythe de Cthulhu, un hobby qu'il continue aujourd'hui avec le club de JdR grandeur nature The Dark Door. Il a également conçu de nombreuses campagnes de JdR sur table. Son projet actuel est un podcast live de JdR sur Dungeons and Dragons : Cunning Action. Cette campagne originale prend un groupe de personnages de niveau zéro et les jette dans le monde des Royaumes Oubliés déchirés par un désastre environnemental monumental. Jonathan vit dans la ville balnéaire de Morecambe, toujours à l'affut de ce qui pourrait surgir du sable.*

www.cunningaction.com

Ggantija

La malédiction d'un chasseur désespéré déclenche quelque chose de terrible, condamnant les investigateurs à être les dommages collatéraux dans le dernier round d'une ancienne lutte de pouvoir territoriale.

Introduction

Ce scénario se déroule sur l'**archipel maltais** en mer méditerranée, en avril 2016, lors du 400e anniversaire de la mort de Shakespeare. Les personnages sont des acteurs professionnels engagés par **Peter Catterick** – un acteur illuminé sur le déclin – pour jouer les rôles principaux d'une représentation de La Tempête. Les répétitions se feront sur place durant quelques semaines avant la première. **Catterick** a obtenu l'autorisation de **Heritage Malta** de jouer la pièce – et ses répétitions – dans le complexe mégalithique du temple de Ġgantija. Donnez aux joueurs l'**aide de jeu G01**.

Il y a quatre personnages insulaires au début de La Tempête : le magicien **Prospero**, sa fille **Miranda**, l'élémentaire **Ariel** et le bestial **Caliban** – ce sont les rôles disponibles pour les **Acteurs** (ci-après, le terme Acteurs avec une majuscule indique les personnages des joueurs). D'autres acteurs doivent arriver sur l'île dans quelques jours, mais Catterick tenait à ce que le groupe au cœur de la pièce fasse connaissance avant.

Aide de jeu G01

Si vous n'avez pas assez de joueurs pour incarner les quatre rôles principaux, **Catterick** jouera Prospero. Si vous avez moins de trois joueurs, vous devrez inventer au moins un autre PNJ acteur – un acteur maltais renommé par exemple. Si vous avez trop de joueurs, ajoutez un réalisateur (et éventuellement un ou plusieurs assistants) associé à une chaîne télé tournée vers l'art, qui enregistrera la pièce et assistera aux répétitions pour proposer des émissions bonus – il est équipé d'une caméra de cinéma numérique.

Les joueurs sont encouragés à utiliser pleinement Internet durant le jeu, pour trouver des cartes, des images et tout matériel historique qui renforce l'immersion. Si le temps de jeu le permet, le scénario pourrait inclure une exploration des îles. N'hésitez pas à développer à votre guise.

Ggantija (prononcez « Dji-gan-tii-ya ») peut également servir de point de départ pour une campagne internationale. Les survivants peuvent être recrutés par les **Chevaliers hospitaliers** pour servir de fantassins dans une guerre sans fin contre les cultes de Shub-Niggurath.

Bienvenue à Malte

Les trois îles habitées de la République de Malte comprennent **Malte** – la plus grande et la plus peuplée –, **Gozo** – petite et agricole – et la minuscule **Comino**, qui abrite un hôtel de luxe et est globalement stérile.

L'endroit est habité depuis le VIe millénaire avant J.-C. Pendant 250 ans le lieu était dirigé par les **Chevaliers hospitaliers**. Les habitants des îles ont souffert de nombreuses conquêtes, mais ont obtenu leur indépendance en 1964.

La principale source de revenus de cette république moderne est le tourisme. On y vient pour les plages de sable fin, la plongée sous-ma-

rine ou avec tuba, et la richesse historique de vestiges historiques, depuis les temples de l'Âge de pierre jusqu'aux chantiers navals et les reliques de la seconde guerre mondiale, en passant par les forteresses et églises du XVIIe siècle.

Malte est généralement sûre pour les touristes, et les habitants (à l'exception de la fraternité de chasseurs, voir *Chasseurs et trappeurs* p. 84) sont accueillants avec les étrangers. Les Maltais de la plus grande île considèrent que **Gozo** est une île agréable pour une maison de vacance – plus verte, plus calme et avec bien moins de trafic – mais un peu isolée. La majorité des autochtones est bilingue dans une certaine mesure dans les deux langues officielles : l'**anglais** et le **maltais** (qui est dérivé de l'arabe avec de nombreux ajouts européens). 95% des gens s'identifient comme **catholiques**. L'archétype maltais est socialement conservateur, mais tolérant, travailleur et bruyant. La monnaie locale est l'**euro**. Les gens s'habillent selon les standards occidentaux et conduisent à gauche.

Acte 1 : la pièce

Un voyage en minibus avec l'hôte Catterick et le chauffeur Tumas jusqu'au temple à Ġgantija provoque une malédiction de la part du chasseur Xandru Scerri – menant à la décapitation de Catterick et faisant des Acteurs les cibles de Il-Kbiri, un serviteur de Shub-Niggurath.

Les Acteurs arrivent tardivement à l'**aéroport de Malte**, un peu après minuit. Un van les attend, loué par leur hôte, pour les transporter *via* un ferry. Sous les lumières des néons qui éclairent les enseignes des hôtels dans l'obscurité totale, ils débarquent dans un minuscule port au nord de l'île après 45 minutes de trajet. Un voyage de vingt minutes, en passant devant la petite île de **Comino**, les amène aux aurores à **Mgarr**, où un autre taxi les attend pour les conduire jusqu'à leur hôtel, le **Dolóessa**, à **Marsalforn**, à mi-chemin de la côte nord de **Gozo**.

Ressources internet

Le fait que les joueurs aient accès à Internet pendant le scénario fonctionne de manière positive. Cependant, certains MJ peuvent avoir un code d'utilisation strict sur l'utilisation d'appareils durant le jeu – et nous comprenons parfaitement que l'on puisse mettre en place ce genre de règles.

Pour limiter les recherches internet, le scénario contient des bribes d'informations que vous pouvez transmettre aux joueurs, plutôt que de les laisser chercher par eux-mêmes. Par nécessité, nous avons limité la taille de ces bribes, mais vous pouvez facilement créer les vôtres en utilisant des sites web populaires de type encyclopédie ou guide touristique. Des sites web de partage de photos peuvent également s'avérer inestimables pour la mise en scène.

JOUR 1

Le temple de Ggantija

Catterick libère l'oiseau.
Le trappeur d'oiseaux maudit les acteurs.

Inspecteur Micallef

Interroge les acteurs à propos de la décapitation de Catterick.

NUIT 1

L'attaque d'Il-Kbiri

La Grosse Dame attaque durant la première nuit.

Inspecteur Micallef

Fouille le site du temple, trouve le corps, un officier est tué.

JOUR 2

Dar Ta'l-Omm

Les acteurs trouvent la piste de Xandru Scerri.

Inspecteur Micallef

Sauve les acteurs à Dar Ta'l-Omm.

NUIT 2

L'attaque d'Il-Kbiri (bis)

Les attaques continuent.
Les acteurs vont à Malte pour voir Micallef.

Inspecteur Micallef

Capturé par les cultistes de Dar Ta'l Omm pour être sacrifié à Il-Kbiri.

La Valette

Les acteurs retrouvent les Chevaliers de Saint-Jean.
Rencontre avec le Comte Ricci.

Le champignon de Malte

Les Acteurs trouvent comment briser la malédiction.
Enfin libres ?

Le tour en minibus

Ajustez le rythme de cette section si vous le souhaitez. Si les joueurs semblent s'amuser à jouer leur rôle d'acteurs faisant connaissance dans un minibus étouffant, foncez. Sinon, écourtez la scène.

Le lendemain après leur arrivée, les Acteurs rencontrent leur hôte, **Peter Catterick** – autrefois producteur de théâtre primé, maintenant un peu dépassé – au bar du petit-déjeuner.

Il est généreux et excessivement dramatique, déclamant des tirades théâtrales plutôt que parlant. « *Bienvenue à Gozo ! Maintenant le dénouement approche, mes charmes réussissent ; mes esprits obéissent, et le temps marche sous son fardeau sans trébucher. À quelle heure sommes-nous ?* » **Catterick** est chauve, il porte un costume en lin froissé et a tendance à rougir au moindre effort, s'épongeant le front avec un mouchoir.

Après le déjeuner, il présente à tout le monde le chauffeur du minibus, **Tumas** (neveu des hôteliers, **Klement** et **Maria**) et les emmène faire un tour de l'île. Il explique qu'il a choisi **La Tempête** en raison du lieu – il est d'ailleurs possible que Shakespeare ait eu l'archipel maltais en tête lorsqu'il a écrit la pièce.

Il est très fier de **Gozo** (« *Beaucoup moins touristique que la grande île !* »). À cette période

de l'année, en avril, les champs en terrasse sont encore verts et on voit des bandes de fleurs sur les vergers. **Gozo** a quelques arbres, on peut les voir à des kilomètres depuis les petites collines. La végétation est typiquement méditerranéenne : des cactus, des figuiers, des aloès et du ricin.

L'itinéraire fait le tour de la partie occidentale et centrale de **Gozo**, le long de routes raisonnablement bien entretenues, bordées de buissons épineux ou de murs de pierre blanche sèche. Il y a peu de circulation, les piétons longent la route sur des sentiers étroits, et l'on croise régulièrement des marchands itinérants de bouteilles d'eau ou de miel véritable de Gozo. Enfin, le bus fait un aller-retour à Xagħra avant un déjeuner tardif au restaurant de l'hôtel.

Peter Catterick

Peter Catterick est affable, sûr de lui et beaucoup trop dramatique. À la fin de la soixantaine, il vit à Għarb sur l'île de Gozo, où il fait la promotion de son industrie cinématographique florissante. Il a beaucoup de charme, gâché par son irascibilité concernant les habitants de Malte, qu'il noie sous ses citations de Shakespeare. *« Combien ça coûte ? Tant que je ne serai qu'un mendiant, je m'emporterai en invectives, et je dirai : qu'il n'est point de plus grand péché que d'être riche ! » ; « Vous avez vu l'heure qu'il est ? Mieux vaut trois heures en avance qu'une minute trop tard. ».*

Son visage rond est surplombé de poils clairsemés et son crâne montre des gouttes de sueur au moindre effort. Catterick parle rapidement et de manière saccadée, dans un maltais approximatif, mêlé d'anglais et d'italien.

Dés de Vie : 1

Points de Vie : 4

Attaque : Poings (2 dégâts)

Le cercle

Après le déjeuner, **Catterick** invite tout le monde à se rendre sur le site de Ġgantija pour voir où va se dérouler la pièce (Tumas les rejoindra avec le bus pour le voyage du retour). La route mène les Acteurs à travers les rues de Xagħra où un chemin de terre les conduit à une vaste zone de garrigue ensoleillée. En son centre, une clôture grillagée entoure une dépression rocheuse envahie par la végétation. Des ombres suggèrent d'autres ouvertures dans la roche.

Catterick montre les murs mégalithiques :

« Il n'y a plus d'accès public pour le moment, mais voilà le cercle de pierre de Xaghra. C'était un mur circulaire du temps du néolithique, et nous regardons dans une caverne effondrée. Elle a été fouillée au début des années 90. Ils ont trouvé les restes d'un millier de personnes ainsi que des statues et des offrandes, on en a conclu qu'il s'agissait d'un cimetière souterrain, comme l'Hypogée de Malte. »

L'Acteur avec la plus haute **Sauvegarde de Sagesse** remarque quelque chose qui bouge dans les buissons – comme une grosse mouche dans une toile d'araignée. S'il le signale à Catterick, l'homme jure, regarde autour de lui, puis dit : *« Gardez l'œil ouvert, et dites-moi tout de suite si vous voyez quelqu'un approcher »*, avant de se précipiter par-dessus l'affaissement du grillage pour pénétrer dans l'enceinte de pierres.

Catterick récupère un filet en nylon attaché de manière presque invisible dans le sous-bois. Un oiseau vert et jaune – un guêpier – y est capturé. L'homme sort un couteau, libère l'oiseau puis déchire méthodiquement le filet. Il semble évident qu'il est fâché et contrarié. Il se déchaînera à propos des attrapeurs d'oiseaux (voir *Chasseurs et trappeurs*), mais seulement une fois qu'il sera revenu par-dessus la clôture et après avoir vérifié qu'il n'a pas été vu.

Un **test de Bagou** donne aux Acteurs l'impression qu'ils sont surveillés, bien que toute la zone de garrigue semble déserte.

Note au MJ : *en réalité, le trappeur Xandru Scerri, dissimulé, a vu l'intervention de Catterick à travers une fissure dans les rochers.*

Scerri bouillonne de rage, mais il y a trop de gens à affronter et il n'est pas armé, alors il reste caché. Cependant, c'est un fanatique fidèle de la **Kbiri**, une entité primordiale, aussi il sait très bien qui est cet Anglais chauve au visage rouge, et il compte bien se venger.

Le temple

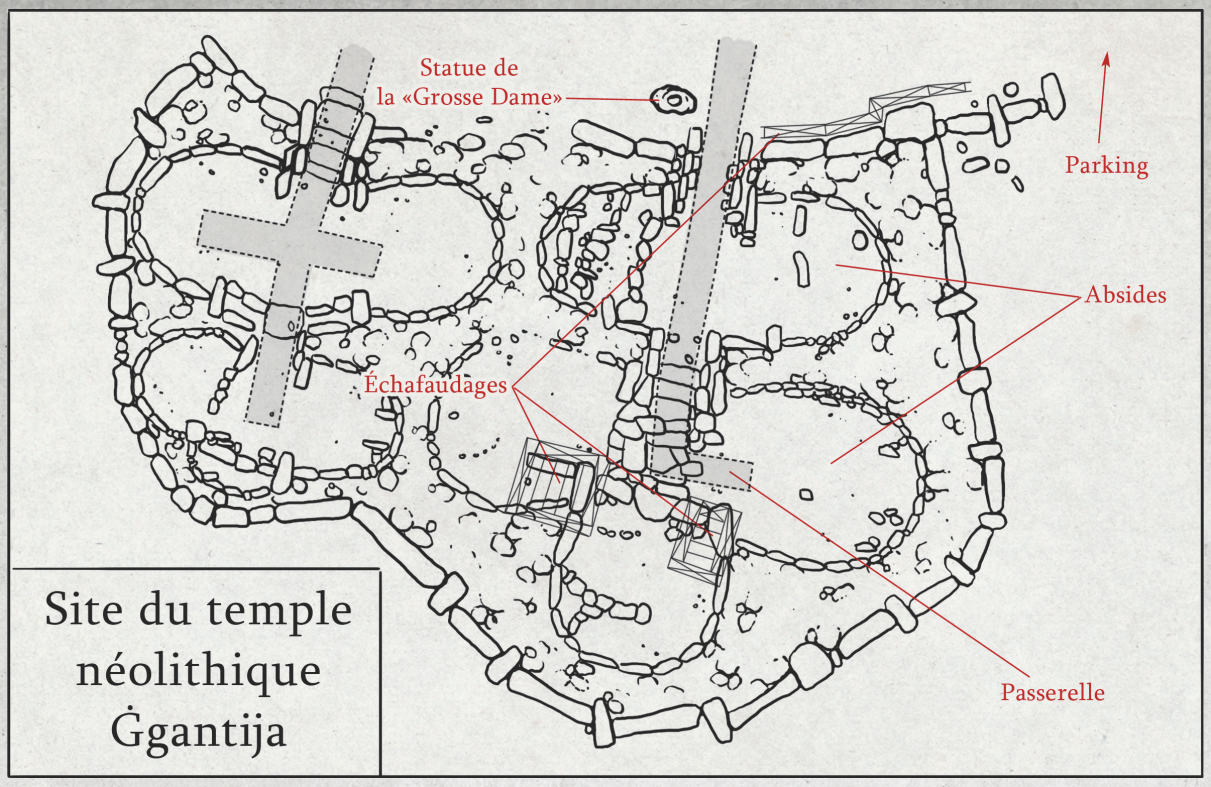
En quittant le cercle de pierres de Xaghra, le groupe suit plusieurs chemins dans les champs sur environ 400 mètres, traverse une autre route, longe le stade de football local, puis entre sur le site du **temple néolithique de Ġgantija** proprement dit. L'**aide de jeu G02** constitue un plan des lieux.

Chasseurs et trappeurs

Alors que **Malte** constitue une étape vitale pour les oiseaux migrateurs au printemps, elle constitue également un double jeu pouvant mener à un piège et à la mort. Des **trappeurs** capturent et piègent des millions de pinsons et de petits passereaux ; tandis que les chasseurs tirent sur tout ce qui bouge sans aucune distinction entre les espèces. Ces derniers défendent leur pratique au nom de la tradition et ont violemment combattu les efforts du gouvernement maltais qui tente d'endiguer le flot de morts d'oiseaux à cause de la chasse.

Note au MJ : *la compulsion obsessionnelle de certains Maltais pour abattre des oiseaux est enracinée dans un rituel préhistorique qui s'est ancré dans leur esprit. En raison de leur réaction hostile à l'égard de la Kbiri, et parce qu'ils mangent des abeilles, les oiseaux étaient considérés comme des sacrifices de choix pour la déesse.*

Aide de jeu G02



Il y a un musée / café / boutique de souvenirs ouvert – bourré de figurines de la **Grosse Dame**, de magnets pour le frigo, de cartes postales, d'éventails, de pots de miel véritable de Gozo, de crèmes glacées, et ainsi de suite – mais le site principal est fermé pendant la mise en place de gradins temporaires devant la façade du temple.

Catterick a la permission d'amener les acteurs sur place. Les personnages découvrent alors la structure néolithique du site : un énorme mur de calcaire brut et deux temples creusés à l'intérieur. **Catterick** régale le groupe de la légende locale selon laquelle l'édifice a été construit du jour au lendemain par une géante qui a porté son enfant sur ses hanches et les blocs de pierre sur sa tête.

Catterick hoche de la tête lorsqu'il voit la progression de la mise en place des gradins. Il est cependant décontenancé par une statue haute de 2 mètres représentant l'une des **Grosses Dames** de Malte, sans tête et voluptueuse, posée devant la porte sud. Il murmure *« Je vais devoir parler à Daniel. »*

Si on lui demande ce qui ne va pas, **Catterick** explique qu'il n'a jamais commandé cet accessoire, et qu'il ne sait pas pourquoi son scénographe l'a installé là – à moins que ce soit une statue déjà présente sur le site. *« Je pense que c'est un faux : la seule grosse dame originale aussi grande est celle des temples de Tarxien de Malte. »* Cependant si on l'examine, la statue semble être faite de pierre, et pas de plâtre. Un **test de Torche** permet de remarquer que le sol autour de la base de la statue est un véritable jardin de plantes fleuries, mais la terre autour de leurs racines est meuble.

Note au MJ : *la **Kbiri** a été générée récemment depuis sa matrice souterraine, comme cela se produit de temps en temps à **Gozo**, elle a simplement émergé à Ġgantija, un centre historique du culte de la déesse.*

Catterick mène son *casting* dans les temples et regarde autour de lui. La disposition de base des deux temples est une allée centrale entourée de quatre ou cinq chambres rondes (des « absides »). À l'origine, l'intérieur était recouvert d'ocre rouge et les toits étaient fermés par des peaux, créant une atmosphère sombre et étouffante. **Catterick** explique que le plan des temples (un corps avec quatre membres ronds, et optionnellement une tête) est censé représenter le corps de la **Déesse de la Terre** elle-même. Ils modélisent le corps de la Grosse Dame comme celle à l'extérieur, en négatif. *« Le passage là-bas, par lequel nous sommes passés, est situé entre ses jambes, voyez-vous ? De sorte que nous nous tenons ici dans le ventre même de la déesse. »*

Après que les personnages ont eu le temps de regarder autour d'eux, **Catterick** réunit tout le monde dans le temple sud pour une lecture complète de l'Acte I, Scène 2, de **La Tempête**. Il distribue les scripts – **donnez aux joueurs l'aide de jeu G03.** Alors que les Acteurs s'engagent dans un rituel dramatique séculaire, **Scerri** se livre à son propre rituel, en obéissance à la statue – la **Kbiri** – au-dehors.

Demandez aux joueurs de lire à haute voix leur texte. Tandis qu'il le font, insistez sur la description de leur environnement : la richesse historique du décor, l'ambiance évocatrice, la chaleur accablante, les ombres grandissantes, et une certaine sensation de claustrophobie. Une fois que l'inquiétude générale l'emporte sur l'acteur – ou que les Acteurs n'arrivent plus à se concentrer – **Catterick** interrompt : *« Bon dieu, j'arrive à peine à lire ça. »* En effet, les Acteurs se débattent depuis quelques minutes pour distinguer les pages tandis qu'il fait particulièrement sombre.

Est-ce qu'ils ont des téléphones ? Des lampes torches comme sources de lumière ?

La Tempête – William Shakespeare

Acte I

Scène II - Extraits

PROSPERO et MIRANDA entrent.

Miranda.
Si c'est vous, mon bien-aimé père, qui par votre art faites mugir ainsi les eaux en tumulte, apaisez-les. Il semble que le ciel serait prêt à verser de la poix enflammée, si la mer, s'élançant à la face du firmament, n'allait en éteindre les feux. Oh ! j'ai souffert avec ceux que je voyais souffrir ! Un brave vaisseau, qui sans doute renfermait de nobles créatures, brisé tout en pièces ! Oh ! leur cri a frappé mon cœur. Pauvres gens ! ils ont péri. Si j'avais été quelque puissant dieu, j'aurais voulu précipiter la mer dans les gouffres de la terre, avant qu'elle eût ainsi englouti ce beau vaisseau et tous ceux qui le montaient.

Prospero.
Il est temps que je t'apprenne quelque chose de plus. Par un hasard des plus étranges, la fortune bienfaisante, aujourd'hui ma compagne chérie, m'amène mes ennemis sur ce rivage, et ma science de l'avenir me découvre qu'une étoile propice domine à mon zénith, et que si, au lieu de soigner son influence, je la néglige, mon sort deviendra toujours moins favorable. Cesse ici tes questions ; tu es disposée à t'endormir ; c'est un favorable assoupissement ; cède à sa puissance ; je sais que tu n'es pas maîtresse d'y résister. *(Miranda s'endort.)* — Viens, mon serviteur, viens, me voilà prêt. Approche, mon Ariel ; viens.
(Entre Ariel.)

Ariel.
Profond salut, mon noble maître ; sage seigneur, salut ! Je suis là pour attendre ton bon plaisir : soit qu'il faille voler, ou nager, ou plonger dans les flammes, ou voyager sur les nuages onduleux, soumets à tes ordres puissants Ariel et toutes ses facultés.

Prospero.
Esprit, as-tu exécuté de point en point la tempête que je t'ai commandée ?

Ariel.
Jusqu'au plus petit détail. J'ai abordé le vaisseau du roi, et tour à tour sur la proue, dans les flancs, sur le tillac, dans les cabines, partout j'ai allumé l'épouvante. Tantôt, je me divisais et je brûlais en plusieurs endroits à la fois, tantôt je flambais séparément sur le grand mât, le mât de beaupré, les vergues ; puis je rapprochais et unissais toutes ces flammes : les éclairs de Jupiter, précurseurs des terribles éclats du tonnerre, n'étaient pas plus passagers, n'échappaient pas plus rapidement à la vue ; le feu, les craquements du soufre mugissant, semblaient assiéger le tout-puissant Neptune, faire trembler ses vagues audacieuses, et secouer jusqu'à son trident redouté.

Prospero.
Secoue ces vapeurs, lève-toi, viens. Allons voir Caliban, mon esclave, qui jamais ne nous fit une réponse obligeante.

Miranda.
C'est un misérable, seigneur ; je n'aime pas à le regarder.

Prospero.
Mais, tel qu'il est, nous ne pouvons nous en passer. C'est lui qui fait notre feu, qui nous porte du bois : il nous rend des services utiles. — Holà, ho ! esclave ! Caliban, masse de terre, entends-tu ! parle.

Caliban, en dedans.
Il y a assez de bois ici.

Prospero.
Sors, te dis-je. Tu as autre chose à faire. Allons, viens, tortue ; viendras-tu ! *(Entre Ariel sous la figure d'une nymphe des eaux.)* — Jolie apparition, mon gracieux Ariel, écoute un mot à l'oreille. *(Il lui parle bas.)*

Ariel.
Mon maître, cela sera fait.
(Il sort.)

Prospero.
Toi, esclave venimeux, que le démon lui-même a engendré à ta mère maudite, viens ici.
(Entre Caliban.)

Caliban.
Tombe sur vous deux le serein le plus maudit, que ma mère ait jamais ramassé avec la plume d'un corbeau sur un marais pestilentiel ! Que le vent du sud-ouest souffle sur vous et vous couvre d'ampoules !

Les montres et les portables indiquent qu'il est environ quinze heures, mais le ciel arbore les dernières traces du coucher du soleil et les absides qui les entourent sont plongées dans l'ombre. Les téléphones ne captent pas le réseau – ni mobile ni données.

Les murs ont pris une teinte rouge sang avec la lumière du crépuscule. En explorant, les Acteurs remarquent qu'il ne semble plus y avoir de sortie au temple. Les murs sont des blocs de calcaire solides. Les Acteurs peuvent vérifier chaque abside : aucune ne présente d'issue.

Il n'y a pas le moindre bruit de circulation ou d'avion. Le seul bruit venant de l'extérieur est un léger battement de tambour et une plainte lointaine, qui pourrait être une voix unique ou un chœur – difficile à dire. Soudain, les Acteurs entendent quelque chose de gros et de lourd se déplacer dehors. Il tourne autour du temple et les Acteurs entendent sa lourde respiration – un horrible bruit de succion humide, causant un **test de Santé mentale**.

Si quelqu'un tente d'escalader l'un des murs – ils mesurent entre 3 et 5 mètres de haut – et regarde dehors, il se rend compte que les pierres brutes offrent des prises faciles pour atteindre le sommet du mur. Dès que quelqu'un atteint le sommet – ou en cas de panique des Acteurs, ou encore s'ils ne savent plus quoi faire – quelqu'un remarque que l'entrée principale est réapparue.

Catterick mettra un point d'honneur à sortir en premier, à moins que quelqu'un se précipite dehors avant lui. Il sort donc bruyamment, tel un homme conduit par la certitude déplacée qu'il s'agit d'une blague qui va un peu trop loin.

Il fait nuit. Une nuit méditerranéenne ordinaire. Un chœur de notifications venu des portables de chacun annonce « Welcome to Malta! », un sms envoyé depuis Melita.com, le fournisseur Internet local. Toutes les montres et téléphones indiquent 20 h 00. Les Acteurs ont perdu environ cinq heures.

S'ils vérifient si la **Grosse Dame** est là, elle y est.

Si l'un des Acteurs a grimpé au sommet du mur, il doit réussir une **Sauvegarde de Dextérité** pour éviter de graves dommages, car il est submergé par une vague de désorientation. En cas d'échec il glisse et tombe, perdant 2 PV alors qu'il s'effondre sur le sol rocheux accidenté.

Premier arrivé ou pas, **Catterick** lance *« Restez ici »* et suit la piste vers le parking. Si on lui demande, il dit qu'il part chercher **Tumas** et le minibus. Il ne reviendra pas : **Scerri** est embusqué pour l'attaquer. Avec un **test de Torche**, les Acteurs entendent un cri étouffé dans le noir peu après le départ de Catterick.

Si les Acteurs partent à la recherche de **Catterick** le long de la piste, ils ne le trouvent nulle part. Le minibus attend dans le parking vide, Tumas est assis derrière le volant et joue sur son téléphone. Il n'a pas vu **Catterick**. Si on lui dit qu'il a disparu, il insiste pour descendre au temple avec les Acteurs pour le chercher, et peut éventuellement venir en voiture si les Acteurs le lui demandent.

Quand ils arrivent sur le parvis du temple, le vieil acteur est toujours introuvable. Cependant, la Grosse Dame, toujours présente, a désormais un visage – et cela nécessite un **test de Santé mentale avec un Désavantage**. La tête coupée de **Catterick** repose sur les épaules larges de la statue, son sang s'accumulant dans la cavité et s'infiltrant dans la pierre. Quand les Acteurs prennent conscience de la tête, les yeux morts s'ouvrent et les lèvres se recourbent laissant apparaître des dents tâchées de sang. Si les Acteurs étaient des chamans du néolithique, ils pourraient obtenir de la tête des prophéties de leur déesse. Mais ils ne le sont pas, aussi les cellules grises mourantes de **Catterick** lui font prononcer la citation : *« As-tu oublié l'odieuse sorcière Sycorax ? »*

Puis il se tait, pour toujours.

Entracte

Le numéro d'urgence à Malte est le **112**. La **police locale** arrive en vingt minutes – **Tumas** appellera si les Acteurs ne le font pas. Les **agents de police** portent des casquettes noires et des chemises bleues, sont armés de matraques et de bombes au poivre. Étant donné le peu de crimes violents à **Gozo**, ils sont horrifiés par ce qu'ils découvrent. Quelques minutes après l'arrivée de la police, un homme arrive en 4x4, fait signe à la police de repartir, et prend en charge l'enquête. Il se présente aux Acteurs comme étant l'**inspecteur Valent Micallef**.

Il interroge les Acteurs sur place de manière informelle, puis les emmène au poste de **Rabat** pour des entretiens en tête-à-tête. Il passera tout soigneusement en revue : leurs raisons d'être venu à **Malte**, leurs relations avec **Catterick** et les événements de la journée. Une **Sauvegarde de Charisme** permet d'être bien vu par l'inspecteur. Par souci de rapidité, laissez les joueurs s'écouter les uns les autres. D'ailleurs, une approche de type montage peut s'avérer plus attrayante et éviter de s'attarder trop longuement sur chaque joueur.

• Si les Acteurs parlent d'événements surnaturels, Micallef présume qu'ils ont tué Catterick sous l'influence de drogues. Les crimes liés aux stupéfiants sont traités avec le plus grand sérieux. L'inspecteur arrête les personnages et ils passent trois jours en prison pendant qu'on effectue des analyses de leur sang, urine et cheveux. Il rapporte également le témoignage des Acteurs à ses supérieurs de l'**Ordre des Hospitaliers**, qui ordonneront que les Acteurs soient éloignés, car ils sont probablement dangereux. La **Kbiri** attaquera avec une détermination accrue durant plusieurs nuits – permettant éventuellement de s'enfuir de prison.

• Si les Acteurs ne laissent rien filtrer concernant le surnaturel, **Micallef** confisquera leurs passeports et leurs téléphones, recueillera les preuves qu'il peut ainsi que des photos d'identité. Il explique aux personnages qu'ils ne doivent pas tenter de quitter **Malte** tant qu'ils n'ont pas la permission de la police. Il notera l'adresse de leur hôtel et leurs numéros de chambre pour pouvoir les rappeler ultérieurement.

• Si les Acteurs ne laissent rien filtrer concernant le surnaturel ET mentionnent spécifiquement l'incident avec le piège à oiseaux, **Micallef** présumera que le meurtre a été commis par un trappeur d'oiseau qui voulait se venger, et son enquête se poursuivra dans cette direction. **Xandru Scerri** est déjà sur une liste des chasseurs ayant commis des actes de violence. Les Acteurs sont libérés.

Valent Micallef

Valent Micallef est vigilant, perspicace et pragmatique. C'est un catholique pratiquant. Calme et professionnel, il a la mauvaise habitude d'enchaîner les cigarettes. Micallef s'est fait un nom non seulement à Malte, mais aussi sur Gozo. Il a mauvaise réputation parmi les chasseurs, qui le voient comme un rigoriste de la loi incapable du moindre compromis. Son principal défaut est l'orgueil et sa capacité à sous-estimer les autres : il classe les criminels de Malte dans deux catégories : « *touristes bourrés stupides* » ou « *paysans stupides* ».

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Attaque : Poings (2 dégâts)

Ambassades

Quiconque se rend à l'ambassade de son pays découvrira que cela ne le sauvera pas. Les ambassades de l'Union européenne n'interfèreront pas avec le respect de la loi maltaise et les accusations actuelles mettraient d'éventuels défenseurs en fâcheuse posture. Les consulats des États-Unis et d'autres pays pourraient commencer une enquête, mais cela prendrait plusieurs jours et ils abandonneraient rapidement devant la pression ou le risque de défendre des coupables. Pendant que les Acteurs attendent, les attaques de Kbiri continuent contre leur emplacement actuel.

Si les Acteurs évitent les soupçons au cours de l'entretien et finissent libres, ils peuvent décider de se rendre à l'aéroport pour prendre le prochain vol. Le seul billet qu'ils peuvent obtenir part le soir même. Pendant qu'ils attendent, ils entendent un grondement lointain, puis les lumières des véhicules s'allument dans l'aérodrome. En un rien de temps, une voix annonce que le vol est annulé en raison de dommages matériels sur la piste de décollage. Le terminal commence alors à trembler et un bruit inquiétant se fait entendre dans le noir, à l'extérieur.

Acte 2 : La Kbiri

Pour les cibles de la Kbiri, la survie passe par l'étude des circonstances de la malédiction et de l'étrange folklore des îles. Micallef fait ce qu'il peut pour aider. La piste mène jusqu'au village éloigné de Dar Ta'l-Omm ; on découvre ensuite le destin funeste d'un officier laissé pour garder le temple – un destin qui pourrait bien être celui des Acteurs, et qui semble inéluctable pour Micallef.

Xandru Scerri n'est pas vraiment une lumière ni un prêtre initié de **Shub-Niggurath.** Il a traîné **Catterick** dans les buissons (où son corps sera bientôt retrouvé par la police), l'a décapité et a placé la tête coupée sur le cou de la grosse dame – un rituel d'offrande commun chez les adeptes, même s'ils placent habituellement des oiseaux ou de petits animaux. Il a adressé une courte prière pour que les **Grands Anciens** donnent une leçon à ces étrangers, puis il est retourné chez lui à **Dar Ta'l-Omm**. Il n'avait pas prévu que le sang de **Catterick** réveillerait physiquement la **Kbiri** endormie – mais s'il l'avait su, il aurait exulté. **Xandru** et les hommes de son village vénèrent la **Kbiri**, mais n'ont aucun contrôle magique sur elle.

Désormais la **Kbiri** a les Acteurs dans le collimateur. Elle les poursuivra avec une féroce détermination jusqu'à ce qu'ils soient tous morts. La nuit après leur interrogatoire par **Micallef**, la **Kbiri** s'anime et quitte **Ġgantija** – elle mange au passage le seul policier laissé sur place.

La créature suit les Acteurs jusqu'à l'hôtel (ou au commissariat si **Micallef** les a placés en garde à vue). Les deux bâtiments sont construits sur des socles en béton, ce qui les rend inaccessibles directement à la Kbiri. La chose doit s'enfouir sous les routes modernes et les matériaux de construction – elle ne peut pas marcher sur des surfaces artificielles. Ainsi elle passe la nuit à tourner autour du bâtiment, émettant d'horribles bruits de salive – elle attend et elle a faim, remuant le sol.

L'objectif de cette scène est de mettre les joueurs mal à l'aise et confus, plutôt que de les placer face à une menace directe. Frustrée, la **Kbiri** repart avant l'aube, traque **Scerri** et le mange, lui et sa famille, lorsqu'ils sortent de leur maison pour la vénérer.

Avec un **test de Torche**, lorsque les Acteurs sortent le lendemain, ils remarquent que les

routes, défoncées, semblent avoir été rompues par le dessous.

Note au MJ : *ceci peut vous permettre d'éviter que les Acteurs s'échappent en voiture – même si la **Kbiri** continuerait à les suivre.*

Espérons que les Acteurs, hantés par leur expérience au temple, enquêtent. Ils ne peuvent pas quitter l'île légalement – toute tentative de s'échapper les ramènera en détention. S'ils en viennent à être emprisonnés, ils ont un peu de chance : en raison du manque de capacité de la prison, **Micallef** les confine dans leur hôtel, sous surveillance, pendant qu'il poursuit son enquête.

Les Acteurs peuvent suivre plusieurs pistes :

- La Grosse Dame est une anomalie évidente. Elle ne sera plus à Ġgantija s'ils retournent l'observer (le site est d'ailleurs fermé par la police). Le directeur artistique de **Catterick**, **Danjel Buhagiar**, vit à La Valette – à Malte – mais peut être joint par téléphone si les Acteurs trouvent son numéro dans les affaires de Catterick. **Danjel** n'a aucune idée de ce qu'est la Grosse Dame : il ne l'a pas mise sur place, bien qu'il pense que c'est une bonne idée. Il ne sait rien concernant le meurtre, car il ne s'intéresse pas aux médias locaux.
- Il est possible de chercher à propos de l'histoire de Ġgantija et des Grosses Dames, dans les musées de Rabat (à quelques kilomètres), dans

Les Grosses Dames de Malte

Les Grosses Dames de Malte, abrégées **Grosses Dames** dans ce scénario, s'appelaient à l'origine **il-Kbiri :** les Géantes. Ces statues néolithiques dédiées à la fertilité ont été trouvées partout à **Malte**, et sont peut-être reliées aux autres figures de **Vénus** de l'art préhistorique européen. Curieusement, la plupart ont été sculptées sans tête, mais avec une cavité qui suggère que plusieurs têtes différentes ont pu y être placées, selon les diverses occasions.

Note au MJ : *les **Grosses Dames** sont un des aspects de la fécondité de **Shub-Niggurath**, et de sa progéniture matérielle, les **Kbiri**. Lors de l'Âge de pierre, des humains ont vénéré Shub-Niggurath sur les îles de Malte et ont éveillé les véritables **Kbiri** – des entités énormes quasiment humanoïdes, sans tête, avec une énorme gueule placée à l'endroit où devrait se situer le cou.*

Lorsqu'elle est éveillée, une Kbiri nocturne adopte une posture quadrupède. À chaque extrémité de ses membres, elle a un cloaque énorme, plissé, qui peut manger et excréter. Elle peut ainsi se déplacer plus rapidement qu'un humain moyen, ainsi que s'enfouir sous terre et nager. Elle ne peut pas de son propre chef se déplacer sur du plastique, du béton ou de l'asphalte.

Pour ses fidèles, la Kbiri apporte la fertilité. Les plantes poussent vite, les arbres produisent de nombreux fruits, et la fécondité est assurée. Mais les Kbiri réclament une récompense en sang – non nourries, elles dévorent leurs propres fidèles. Une fois ingurgité par une Kbiri, un sacrifié en ressort comme un sac sanguinolent d'ossements, d'os et de ligaments. Si elle est affamée pendant plusieurs semaines ou mois, la Kbiri se met en position assise et entre dans un état de coma complet.

les principaux musées de Malte – à La Valette – ou en ligne.

• **Héritage Malta** dément avoir installé une réplique de Grosse Dame à Ġgantija.

• En suivant les pistes de fleurs et de routes brisées – laissées dans le sillage de la Kbiri – un **test de Torche** permet de se rendre jusqu'au village de **Dar Ta'l-Omm**.

• Avec un **test de Torche**, des recherches sur des trappeurs d'oiseaux sur Internet feront remonter, entre autres informations, un article de presse datant d'il y a quelques mois, qui mentionne un affrontement avec la police au village de Dar Ta'l-Omm. Un villageois, **Xandru Scerri**, a été condamné à verser une amende de 100 euros pour avoir installé des pièges à oiseaux sans autorisation et avoir voulu résister à une arrestation.

• Si la conversation avec **Micallef** a fait oublier aux joueurs les histoires de trappeurs d'oiseaux, un **test de Bagou** permet d'obtenir de **Tumas** des commérages concernant des chasseurs du coin qui ont eu des problèmes avec la police. Encore une fois, ce point mène à **Dar Ta'l-Omm**.

Dar Ta'l-Omm

Ce village, dont le nom signifie « Maison de la Mère », est trop petit pour apparaître sur une carte, mais **Tumas** sait comment s'y rendre : en suivant une piste de terre qui part du chemin **Wied Ta L Ghejun** (« Vallée des Sources »), au sud-est de Xagħra.

Dar Ta'l-Omm est constitué de quelques maisons entourées de vergers et de champs, ainsi que d'une petite église dédiée à **Mara Tagħna** (Notre Dame). **Tumas** peut transporter le groupe jusqu'au début de la piste de terre, mais ne risquera pas son véhicule plus loin.

Il n'y pas de réseau mobile dans la vallée. Les Acteurs, en s'approchant de ce qui tient lieu de place du village – devant l'église – découvrent que le village est étrangement désert. L'église est ouverte – elle a une façade unie et un intérieur sombre peu entretenu. Des fleurs artificielles délavées sont suspendues au plafond et la peinture du lieu s'écaille. L'endroit dégage une odeur de vieil encens. L'autel est placé sous une Vierge à l'enfant. Un **test de Torche** révèle que Marie – vêtue d'un tissu pailleté clinquant – n'a plus de visage – désormais abîmé et blanc – mais il est difficile de dire s'il s'agit d'une dégradation volontaire ou due à un manque d'entretien.

Si les investigateurs cherchent des traces de vie – ou écoutent attentivement autour d'eux – ils finissent par découvrir que les villageois sont dans un verger, derrière une ferme, au fond de la vallée. Quelques dizaines de personnes se tiennent là, les hommes derrière et les femmes devant, autour d'une grande statue de Grosse Dame. Elle ressemble beaucoup à celle de **Ġgantija**.

À l'avant de la foule, toutes les vieilles dames du village prient, agenouillées. Devant elles sont disposés cinq paquets étroits – mesurant environ entre cinquante centimètres et un mètre cinquante – enveloppés dans du tissu. Un **test de Torche** indique qu'ils ont l'air trop minces pour être des corps, mais les tissus sont tachés de sang encore humide. Il s'agit des restes de la famille de **Scerri**.

Avec un **test de Torche**, les investigateurs remarquent que le verger est particulièrement riche en fruits. L'herbe est incroyablement verte et vivace, avec des fleurs sauvages aux couleurs vives. La verdure florissante s'éloigne loin du verger.

Tandis que les plus vieilles femmes massent le ventre de pierre corpulent de la statue avec ce qui semble être du beurre, toutes les femmes du village entonnent un hymne à la statue, certaines ont les mains levées vers le ciel, comme vénérant l'idole. Quelques femmes pleurent. La cérémonie semble à la fois fervente et douloureuse, avec un soupçon de peur. Les hommes restent silencieux.

Note au MJ : *les vieilles femmes du village assument un rôle de prêtrise. Elles connaissent des traditions de leur folklore et des chants magiques, capables d'attirer et d'apaiser la Kbiri, mais ces connaissances ne sont pas totalement fiables – utilisez-les à votre guise si vous le souhaitez. Ces sorts chantés ne fonctionnent qu'avec les voix féminines qui ont la fréquence la plus haute.*

Si les Acteurs se présentent aux villageois, ces derniers deviennent hostiles : les hommes se détachent de la foule et exigent le départ des intrus. Ils avertissent qu'ils sont sur un terrain privé et que les touristes n'y sont pas les bienvenus. Ils peuvent sortir des carabines de chasse usées pour appuyer leur point de vue – si les personnages des joueurs comprennent mieux ce genre de menace. Si la confrontation devient violente, lancez un **Compte à rebours de 3 Moments**. À zéro, l'inspecter **Micallef** arrive dans son 4x4, dévalant la piste, et les villageois reculent après quelques instants d'hésitation.

Si les Acteurs choisissent plutôt d'observer discrètement la scène (**Sauvegarde de Dextérité**), ils verront les femmes ramasser les fardeaux et, accompagnées par les hommes, descendre lentement dans la vallée. Cela permet éventuellement de se rapprocher de la statue pour l'examiner. Il s'agit d'une simple pierre inerte, maintenant un peu grasse au niveau du ventre. Un **test de Torche** permet de remarquer qu'il y a des traces de sang au niveau des épaules.

Les Acteurs peuvent suivre la procession discrètement avec une nouvelle **Sauvegarde de Dextérité**. Cela ressemble à une procession funéraire, bien qu'elle ne suive pas les rites catholiques modernes. Le groupe atteint un gros rocher dans un ancien lit de rivière. Les femmes descendent dans une caverne étroite derrière le rocher et y déposent péniblement les paquets funéraires, laissant les hommes monter la garde.

Si une **Sauvegarde de Dextérité** échoue ou si les Acteurs se révèlent aux habitants, une confrontation éclate, les villageois tirent des coups de feu, poursuivent les intrus, et **Micallef** finit par arriver à la rescousse, comme ci-dessus.

Micallef n'arrêtera aucun villageois : il ne fera que mettre les Acteurs en détention afin de calmer la situation. La présence de la **Grosse Dame** le trouble, car il sait que celle de Ġgantija a disparu. Il suppose que les villageois ont volé la statue du jour au lendemain... d'une manière ou d'une autre.

Le sinistre passage

Une fois les Acteurs en sécurité dans la voiture, **Micallef** leur demande ce qu'ils faisaient à **Dar Ta'l-Omm** : « *Vous ne savez pas que c'est un village de chasseurs d'oiseaux ? C'est le dernier endroit où vous auriez dû vous faire voir, après ce qui vous est arrivé ! Espèces d'idiots !* »

Il expliquera qu'il a essayé de les contacter et a pu les retrouver grâce à **Tumas**. Il veut leur montrer quelque chose. Ce « quelque chose » est à l'hôpital de la capitale de Gozo, **Rabat**. Après dix minutes à travers la banlieue de la ville, Micallef traverse une entrée moderne – faite de verre et de bâtiments aériens – jusqu'à des bâtiments plus utilitaires à l'arrière de la propriété.

Des adeptes de la Grosse Dame

La vénération de la Mère de Tous, **Shub-Niggurath**, en tant que Nourricière, a été perpétuée à la fois dans les musées et les magasins de souvenirs des îles maltaises, sous la forme de la **Grosse Dame**, et dans une religion folklorique de colonies rurales dispersées, dominées par des chasseurs et des trappeurs d'oiseaux. Ses partisans sont des traditionalistes autosuffisants, défenseurs de leurs droits et de leurs croyances – et dont l'influence au sein du gouvernement leur permet de maintenir d'anciennes méthodes, contre les régulations insipides de l'**Union européenne**.

Les croyances du culte sont enracinées par un rituel préhistorique gravé dans leur psyché. Les **Kbiri** sont les manifestations de la fécondité que les îles offraient jadis en abondance. Les membres féminins du culte peuvent déclencher les sortilèges *Aversion* et *Corruption*, ainsi qu'une variante de *Bruits de pas des Anciens* qui nécessite 3 Moments pour être lancée. Ces sortilèges sont décrits dans *Cthulhu Hack*, p. 48.

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Attaque : Poings (2 dégâts) ou Fusil de chasse (4 dégâts)

Il y a une chambre froide ici. Micallef mène les Acteurs jusqu'à un chariot en acier sur lequel se trouve quelque chose sous un drap. Il enlève ce dernier et observe les Acteurs pour voir leur réaction.

Sous le drap se trouve un squelette humain, toujours articulé, mais compacté sous la forme d'un cylindre noirci, recouvert de vase, ressemblant à un étron. Cette vision implique un **test de Santé mentale**. Si les Acteurs demandent qui c'est, **Micallef** grommellera qu'il s'agit de 70 kg d'agent de police, jusqu'à ce qu'il surveille le temple de Ġgantija la nuit dernière. On a pu l'identifier grâce à sa dent en or, à peine visible dans le crâne sanglant.

Quand il sera rassuré sur le fait que les Acteurs n'ont aucun rapport avec ce cadavre étrange, **Micallef** les raccompagnera à la sortie. Il est visiblement inquiet.

Un **test de Torche** permet de remarquer que Micallef tripote constamment son badge en émail – une croix blanche stylisée sur fond rouge. Il s'agit du symbole de l'**Ordre souverain militaire de Malte**, officiellement l'**Ordre souverain militaire hospitalier de Saint-Jean de Jérusalem, de Rhodes et de Malte.**

Si les Acteurs parlent d'eux-mêmes de ce qu'ils ont vu au village concernant les paquets de tissus ensanglantés, il aura l'air sérieusement inquiet et leur demandera de se tenir éloigné du village – « *Laissez-nous, on s'en occupe* » – et de rester à leur hôtel.

L'attaque du Dolóessa

La deuxième nuit après le meurtre, deux événements se produisent.

En premier, les vieilles dames de **Dar Ta'l-Omm** débattent de ce qu'elles vont faire à ce maudit inspecteur qui est venu poser des questions sur **Xandru**, fouinant dans le culte de Notre Dame. Elles ne savent pas que la **Kbiri** chasse en réalité les Acteurs (du moins jusqu'à ce que les dégâts sur place rendent cela évident) et ne peuvent pas l'arrêter, même une fois qu'elles ont compris ce lien : la malédiction du sang est trop forte. Elles décideront cependant d'envoyer la **Kbiri** à la poursuite de **Micallef**. Il est condamné.

En second, la **Kbiri** pourchasse les Acteurs avec plus de détermination encore. En supposant qu'ils dorment à l'**Hôtel Dolóessa**, ils se réveilleront au milieu de la nuit à cause du bruit d'un gros morceau de béton qui tombe du coin de l'hôtel ; la **Kbiri** est sous les fondations et commence à les affaiblir.

La première explication serait un tremblement de terre, mais si les Acteurs regardent à l'extérieur, ils entendront la bête saliver et peuvent même l'apercevoir dans l'obscurité – décrivez la **Kbiri** comme une espèce de larve gigantesque et gonflée de quatre mètres (si elle sort tout juste de la terre avec ses membres rétractés) ou comme un hippopotame sans tête (si elle piétine sur ses quatre pattes).

Cela pourrait donner lieu à une scène de poursuite intéressante avec les Acteurs se dispersant dans l'obscurité, mais souvenez-vous

qu'ils sont en sécurité tant qu'ils restent sur du béton ou de l'asphalte. La Kbiri abandonnera après deux heures et disparaîtra dans le sol.

Lorsque l'aube se lève, l'**Hôtel Dolóessa** est une épave, tout comme ses propriétaires. La moitié du quartier est dehors pour constater les dégâts. Si les Acteurs souhaitent partir pour éviter de futurs problèmes aux habitants, **Klement** l'hôtelier peut s'arranger pour que **Tumas** les conduise jusqu'à l'île principale, où ils pourront séjourner l'hôtel de son cousin, l'**Hôtel San Publju**, à **La Valette**. S'ils attirent l'attention en laissant penser qu'ils ont un lien avec l'incident, **Klement** les priera de partir : ils n'ont apporté que mort et destruction dans la ville. S'ils sont particulièrement désagréables ou ont agi de manière répréhensible, les Acteurs verront leurs bagages déposés sans cérémonie sur le parking (ou dans le port !).

La réception prévient les Acteurs qu'un message téléphonique leur a été laissé. L'inspecteur Micallef a appelé hier soir. Il leur demande où ils se trouvent, explique qu'il les a cherchés et leur donne son numéro de téléphone pour qu'ils puissent le joindre. Il leur donne rendez-vous à la **bibliothèque du Fort Saint-Ange** sur l'île principale, à La Valette, pour leur donner leurs passeports.

Micallef ne répond pas au téléphone ce matin, mais la police sait qu'il prévoyait de se rendre à La Valette la nuit dernière (*note au MJ : pour rencontrer les Chevaliers de Malte*). En réalité, **Micallef** a été capturé par les adeptes de Dar Ta'l-Omm et a été tué dans son 4x4, pour être offert à la **Kbiri** afin de calmer sa faim.

Quel que soit l'endroit où les Acteurs décident de passer la nuit, la Kbiri les retrouvera. Et comme **Catterick** n'a pas payé l'hôtel avant de dormir, ils seront expulsés du Dolóessa, et ce même si l'établissement n'a pas été attaqué.

Tumas emmène les Acteurs jusqu'au ferry – s'ils lui demandent directement – puis les conduira jusqu'à **La Valette**, après quoi ils seront livrés à eux-mêmes. Le voyage dure presque deux heures, **Tumas** préférant emprunter les ruelles en raison des dommages causés autour de l'hôtel.

Acte 3 : les Chevaliers de Malte

La piste mène aux Chevaliers de Malte et à l'espoir d'un salut. Une rencontre avec le Comte Ricci, et l'inquiétant Père Martin, révèle un moyen de contrer leur mortel poursuivant, mais la Kbiri doit être nourrie au champignon de Malte pour que la malédiction soit levée.

La Valette

La Valette (voir l'**aide de jeu G04**), inscrite au Patrimoine mondial de l'UNESCO, est une belle petite ville baroque en pierre, entourée de trois côtés par la mer, surpeuplée de touristes le jour et curieusement déserte la nuit.

Les bâtiments ont été largement reconstruits, car les bombes en ont détruit une grande partie pendant la guerre. Presque toutes les portes sont ornées de la croix de Malte, symbole des **Chevaliers de Malte.**

La majorité de la ville est piétonne – un soulagement après les embouteillages. L'**Hôtel San Publju** (Saint Publius) est une auberge de routards, moins cossue que le **Dolóessa**, même si les chambres sont plus chères. Il a été construit dans les années 70 et n'arbore pas de croix maltaise.

Les personnages sont libres de faire ce qu'ils veulent de leur journée :

• Il est possible de chercher dans les **musées de la ville**. Il y a des spectacles audiovisuels dans la ville : *The Malta Experience* donne un aperçu chronologique de l'histoire de Malte, ainsi qu'un tour d'horizon de la Sacra Infermeria, reconstruite ; *The Great Siege of Malta and the Knights of St. John* passe en revue l'histoire de l'Ordre. Dans les deux cas, un **test de Torche** débloque l'accès aux informations basiques concernant le champignon (voir p. 100).

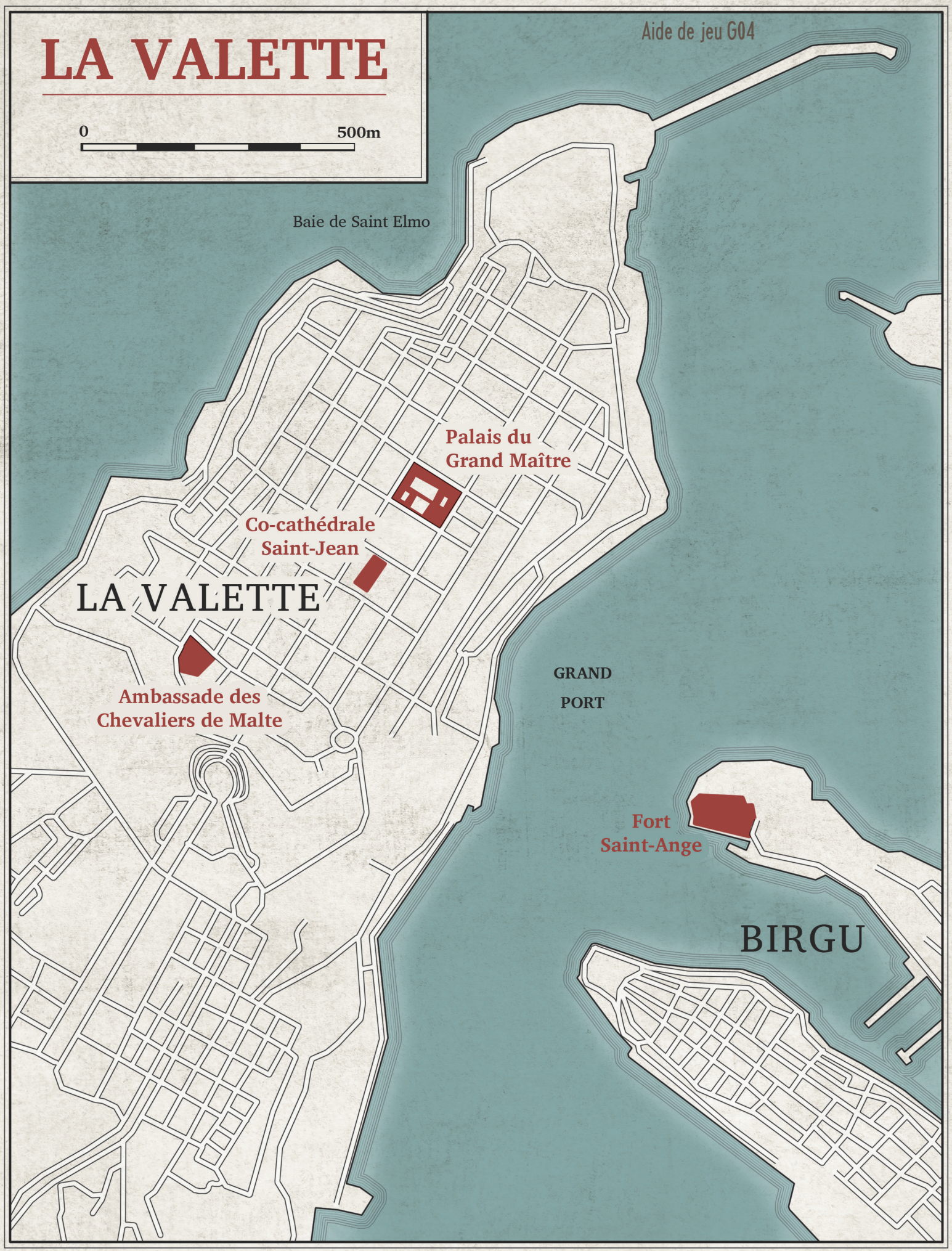
• L'**Ambassade des Chevaliers de Malte** est dans l'ouest de **La Valette**, près de la Porte de la Ville, établie à l'intérieur du **Cavalier de Saint-Jean**, un sinistre bloc qui abritait un canon en haut de la rue Triq l-Ifran / Old Bakery. Les Acteurs ne pourront aller au-delà de la réception, la sécurité est aussi lourde que dans n'importe quelle ambassade. L'ambassade est une façade profane pour les **Chevaliers de Saint-Jean** – là où se trouvent l'administration, les délégations, la finance et les diplomates. Le personnel est professionnel, fade et indifférent à tout ce que peuvent leur raconter les Acteurs.

• Le **Palais du Grand Maître** est une attraction touristique majeure, située en plein cœur de **La Valette**. Elle accueille le Parlement maltais et le Bureau du Président, mais des visites touristiques sont organisées gratuitement. Une quantité phénoménale d'œuvres d'art sont exposées dans le palais, notamment des portraits de tous les Grands Maîtres, des scènes de bataille, des tapisseries et de nombreuses armes. Cela donne une bonne idée de la stupéfiante richesse et de l'orgueil de l'Ordre. Un **test de Torche** permet d'obtenir des informations profanes concernant le **champignon de Malte** de l'encart p. 100. En effet, un grand nombre de peintures représentant les récoltes montre le **Rocher des Champignons**, avec une sorte de téléphérique reliant le rocher au continent.

• La **cocathédrale Saint-Jean** est la plus belle église de Malte, et elle appartient précisément aux Chevaliers. Sa façade est austère, mais son intérieur baroque faiblement éclairé assaille les sens. Chaque parcelle du lieu est recouverte d'ornements dorés et fleuris. Le plafond est décoré de fresques et des chapelles, de part et d'autre de la nef, sont dédiées à une Langue (langue au sens propre du terme, ou subdivisons géographique) des chevaliers : Allemagne, Italie, France, Provence, Angleterre + Bavière, Auvergne, Aragon, Castille. La Crypte des Grands Maîtres se trouve sous le chœur à gauche ; de nombreux Grands Maîtres y ont été enterrés, d'autres ont été inhumés sous la chapelle de leur propre Langue. Le sol est composé de près de 400 pierres tombales individuelles, en marbre noir et multicolore. Sur chacune est gravé un texte latin glorifiant le chevalier qui a été enterré ; chacune est ornée de représentations, sinistres même pour les standards catholiques européens : des armes, des crânes, des squelettes brandissant des faux et des sabliers. Une devise typique sur une tombe dit : *« Fumus humus sumus et cinus est nostra ultima finis »* (Fumée et poussière nous sommes, les cendres sont notre fin). Une autre prévient : *« Qui me calcas calcaberis et it cogita »* (Toi qui marches sur moi, tu seras piétiné, pense à cela). La plus belle pièce de l'église est la peinture *La Décollation de saint Jean-Baptiste* de Caravage (1608), conservée dans l'Oratoire (sa vision entraîne un **test de Santé mentale** avec un Avantage, pour ceux qui ont vu la tête de **Catterick** ou son corps décapité).

Fort Saint-Ange

Le **Fort Saint-Ange** est dans la toute petite ville de **Birgu** (aussi appelée **Vittoriosa** sur certaines cartes) située à l'est du Grand Harbour. Il faut environ une demi-heure pour s'y rendre en bus depuis La Valette. Le fort est ouvert au public jusqu'à 17 h 00.


LA VALETTE
0
500m
Aide de jeu G04
Baie de Saint Elmo
Palais du
Grand Maître
Co-cathédrale
Saint-Jean
LA VALETTE
Ambassade des
Chevaliers de Malte
GRAND
PORT
Fort
Saint-Ange
BIRGU

Les Chevaliers Hospitaliers

L'Ordre des Chevaliers Hospitaliers de Saint-Jean de Jérusalem était un ordre catholique fondé au XIe siècle avec pour mission de fournir protection et assistance – médicale et militaire – aux pèlerins chrétiens en Terre sainte. Cet ordre est antérieur aux **Templiers** mais devint tout aussi riche et puissant. **Charles Quint** confia à l'Ordre l'archipel maltais en 1530, en échange d'une redevance annuelle d'un faucon maltais, qui devait être envoyé le jour des Morts au vice-roi de Sicile. L'Ordre s'est chargé de surveiller la Méditerranée pour assurer la sécurité des navires chrétiens. De nos jours, l'Ordre compte 13500 Chevaliers et est considéré comme un État sans territoire, doté d'un siège d'observateur permanent aux Nations Unies. Il emploie des dizaines de milliers de professionnels de la santé pour fournir de l'aide dans le monde entier, mais son cœur reste à Malte.

Note au MJ : *les plus hauts gradés de l'Ordre ont connaissance du Mythe. L'ancien Ordre, au nom de sa foi, menait une guérilla incessante contre les cultes de **Shub-Niggurath**. Les Chevaliers sont notamment responsables de l'enterrement de la dernière des **Kbiri**, des avatars fragmentaires de l'esprit nourricier de la Mère de Tous, au XVIIIe siècle.*

Cependant, les **Chevaliers** s'appuient lourdement sur un idéal militaire masculin, qui considère la mort inévitable – une mort violente, de préférence. Leur engagement envers les hôpitaux et les lépreux s'est mué en un besoin compulsif de contrôler le processus de la mort et de l'inhumation. Ce faisant, ils se sont rapprochés d'entités mineures du Mythe, les **Ghoulkin**, serviteurs d'une puissance charnelle connue sous le nom de **Grande Ghoule** – que les Chevaliers appellent l'**Ange Azrael**. Suite à la fondation de **La Valette** lorsque le siège s'est terminé (en **1565**), une caverne profonde dans la base du rocher sous l'île a été dédiée à **Azrael** et la plupart des corps des hôpitaux de Malte y furent stockés, jusqu'à la fin du règne des Hospitaliers. Un escalier secret menant jusqu'à cette **Chapelle de l'Ange Azrael** est accessible depuis le sous-sol de l'ambassade des Chevaliers de Malte, dans le **Cavalier de Saint-Jean**. **Azrael** est une entité relativement peu exigeante, comparée aux autres manifestations du Mythe. Et grâce à la **Mère des Goules**, l'Ordre a bénéficié de sa protection « angélique » : certains des vieux chevaliers ont survécu jusqu'à l'époque moderne, avec toutefois un changement certain de carrière et de régime.

La croix maltaise

Le drapeau des **Chevaliers Hospitaliers** (une croix blanche sur fond rouge) a été remplacé à partir de **1567** – juste après le Grand Siège de Malte – par la **croix de Malte**. Elle est formée de quatre flèches – ou dents – se rejoignant. Ce symbole représente la **Mère des Goules**. Il a été gravé sur les portes de La Valette et d'autres villes maltaises, car il était considéré comme ayant un effet protecteur contre les attaques surnaturelles des créatures de **Shub-Niggurath**.

Les **Chevaliers de Malte** possèdent la partie supérieure du fort, incluant la résidence du Grand Maître et la chapelle Sainte-Anne : ces propriétés sont privées et fermées par un grand portail en métal et un interphone. Donner le nom de **l'inspecteur Micallef** permettra aux personnages d'entrer, mais l'inspecteur n'est pas encore là. Les Acteurs sont accompagnés jusqu'à la bibliothèque – en passant devant une salle de sport moderne et bien aménagée où se déroule une sorte de cours de karaté.

Le jeune bibliothécaire relève le nom de chacun, puis téléphone à quelqu'un avec qui il converse à voix basse et donne les noms relevés, avant de les laisser rentrer. Le bibliothécaire reçoit deux appels téléphoniques au cours de l'heure qui suit et semble de plus en plus perturbé.

La bibliothèque est une pièce moderne. La plupart des livres sont des réimpressions de textes anciens – des écrits de Docteurs de l'Église, des sermons, des bénédictions solennelles du Pape, la vie des Saints, et d'autres étagères remplies de théologie et de philosophie. Il y a également un grand nombre de livres d'archéologie, de géographie et d'histoire de Malte, et à propos des Chevaliers de Saint-Jean.

Il y a (**test de Torche**) quelques particularités notables. Une série de livres sur le culte des déesses, notamment de nombreux volumes

Le champignon de Malte

Cynomorium coccineum n'est pas vraiment un champignon. C'est une plante parasitique qui pousse sous terre. Au printemps, elle produit d'étranges tiges, comme des phallus écailleux de couleur rouille. Ces tiges dégagent une odeur répugnante de « chou », attirant ainsi les mouches qui les fertilisent. Ces tiges sont comestibles et ont un goût plutôt agréable si elles sont pelées.

Appelée *Gherq-is-Sinjur* (Racine du gentilhomme) par les Maltais, elle est utilisée en médecine traditionnelle contre l'impuissance, les saignements utérins et le soin des blessures.

Lorsque le champignon – prisé par les Croisés – a été découvert sur le **Rocher des Champignons**, les **Chevaliers de Malte** en ont revendiqué la récolte et ont puni le vol de ces champignons par des années de servitude galérienne, ou même parfois la mort. Ils engagèrent des tailleurs de pierre pour lisser le rocher afin d'en rendre l'escalade difficile. Le lieu était surveillé par la **Tour de Dwejra**.

Note au MJ : *le champignon de Malte n'est pas une plante ordinaire. Il s'agit d'une semence extraterrestre. Il est utilisé dans des rituels et des sorts comme protection contre des créatures chtoniennes et leurs influences. Dans le cadre de ce scénario, sa capacité à agir contre la* ***Kbiri*** *est limitée. Si quelqu'un parvient à nourrir une* ***Grosse Dame*** *avec suffisamment de plantes dans son cou-gosier, le monstre subit une calcification rapide et sombre dans un état d'hibernation, dans lequel il est impossible de le distinguer d'une pierre de taille géante. Le processus peut être inversé en nourrissant la Kbiri avec du sang.*

spéculatifs ou *New Age* avec des titres comme *La Grande Mère Cosmique* ou *L'ascension d'Ishtar*, qui semblent hors de propos ici.

Note au MJ : *Il n'y a aucun texte ou grimoire relatif au Mythe ici ; ils sont tous dans la bibliothèque privée, en bas.*

Micallef ne se présente pas, peu importe le temps que les personnages attendent. Il commence à faire nuit. Le fort ferme ses portes aux visiteurs, mais les Acteurs ne sont pas priés de quitter la bibliothèque. Finalement, lorsqu'ils décident de partir, le bibliothécaire leur demande d'attendre quelques minutes : le **Comte Ricci** voudrait leur parler. S'ils sont d'accord, on leur fait passer plusieurs portes jusqu'à un bureau joliment aménagé, où un Italien distingué aux cheveux gris fait les cent pas derrière un bureau en bois massif sur lequel se trouve un ordinateur portable.

Le Comte Lamberto Ricci

Non content d'être autoritaire et de savoir se battre, le Comte est aussi un diplomate qui sait manier le verbe. Ricci est à la fois un bureaucrate et un soldat. Il est le représentant de l'Ordre et un chef capable de mener. Il cherche à garder les secrets de l'Ordre sous bonne garde, en limitant leur exposition ainsi que les actions visibles et violentes des siens. Son habillement et son comportement font penser à Dracula, mais contrairement au père Martin, Ricci est totalement humain.

Dés de Vie : 2
Points de Vie : 9
Points d'Armure : 1
Attaque : Poignard (3 dégâts)

Le **Comte** invite les Acteurs à s'asseoir et leur demande de quoi ils voulaient parler avec l'**inspecteur Micallef**. Si les Acteurs refusent de parler, il retourne l'ordinateur vers eux et leur montre une vidéo qui a été postée sur un site web d'actualités locales ce soir. On y voit le 4x4 de **Micallef** à l'envers, en feu, devant une station-service, sur une route qui semble s'être effondrée. Une voix off parle d'affaissements de terrains qui ont lieu à Gonzo ces derniers jours, mais semblent s'être propagés à Malte. Ces nouvelles entraînent un **test de Santé mentale**.

« Je crains que l'inspecteur soit mort », dit l'homme. « Maintenant, voulez-vous bien me raconter votre histoire ? Croyez-moi, je vous prendrai au sérieux. »

Le **Comte Ricci** écoute toute l'histoire, et ne montre aucune incrédulité à l'évocation d'éléments surnaturels – **Micallef** l'avait en fait déjà informé de tout ce qu'il savait, et il compte combler certains vides avec ce que racontent les Acteurs. Il convient que quelque chose semble chasser les Acteurs, et que cette chose a visiblement eu raison de **Micallef**.

« Certaines choses de ce genre apparaissent parfois dans le ventre de la terre, mais ce n'est pas arrivé de mémoire de vivant, Dieu merci. » Il explique que **Micallef** est venu lui demander son avis, qui était d'attendre que les forces appropriées puissent être mobilisées pour faire face au problème. *« Mais Valent n'a pas voulu attendre. Il a dit que des gens étaient déjà en train de mourir. Je lui ai donné tout ce que je pouvais pour l'aider. Apparemment, il n'a pas eu le temps de s'en servir. »*

Ricci ne mentionnera pas **Shub-Niggurath**, bien qu'il puisse parler de cultes adorant une déesse parmi les paysans. Il ne dira pas quel rôle les **Chevaliers** jouent dans cette histoire. Il ne joue pas cartes sur table, mais préviens les Acteurs qu'ils sont en danger et qu'ils devraient

quitter Malte immédiatement s'ils le peuvent. S'ils expliquent ne pas pouvoir passer le contrôle des frontières, il se frotte le menton pensivement.

« Je vous dirai bien d'attendre, mais vous ne pouvez vous permettre ce luxe. Si cette chose vient après vous... Elle peut passer d'une île à l'autre... Il y a un poison contre cette vermine, un remède organique en quelque sorte, mais j'ai donné tout ce que j'avais à Valent. Père Martin en a peut-être plus en stock. » Il regarde les Acteurs d'un air interrogateur. *« Êtes-vous prêts à aller le voir ? »*

Les Acteurs sont libres de décliner cette offre. Ils peuvent deviner que le « poison organique » est le précieux champignon de Malte, et décider d'en récolter eux-mêmes. Ils devront alors louer un bateau ou du matériel de plongée – il y a de nombreux centres de plongée à **Gozo** –, et escalader le glissant **Rocher des Champignons**, en évitant la police. Cela prendra au moins un jour – et la prochaine attaque de la **Kbiri** aura lieu ce soir. Si les Acteurs décident de faire une expédition éclair au Rocher des Champignons dès maintenant, il leur faudra 3 heures pour s'y rendre en taxi et ferry (ceux-ci fonctionnent également après minuit), ou la moitié de temps pour y aller en hélicoptère depuis l'aérodrome de La Valette (encore faut-il corrompre ou persuader un pilote d'effectuer ce vol de nuit). Utilisez les règles de **Compte à rebours** (voir *Cthulhu Hack*, p. 31) pour déterminer si la **Kbiri** les atteint avant qu'ils quittent l'île. Notez que retourner à **Gozo** sèmerait la Kbiri pour le reste de la nuit.

Si les Acteurs réussissent, allez directement à *La confrontation*, p. 104.

Père Martin

Si les Acteurs acceptent d'aller voir **Père Martin**, **Ricci** leur confie un médaillon orné de la croix de Malte, et leur dit que le **Père Martin** assistera à la messe. Ils devraient leur dire que la **Kbiri** est en train de marcher de nouveau, et demander à voir le **Gherq is-Sinjur**. L'Italien appelle ensuite un assistant et lui dit sèchement : *« Emmenez-les jusqu'au Père Martin à Saint-Jean. Les routes ne sont pas sûres : faites-les traverser le port. »*

L'assistant, un vieil homme grincheux, descend un escalier avec les Acteurs, et les mène jusqu'au front de mer de **Birgu**, où se trouve un petit bateau à moteur. Le groupe traverse les eaux sombres, sous le regard des fortifications. Le vieil homme ne parle pas et ne se présente pas, il répond aux questions avec des grognements. L'eau monte en certains endroits de manière suspecte – peut-être que quelque chose se déplace sous la surface. Une fois du côté de **La Valette**, le groupe gravit les rues les unes après les autres pour atteindre Saint-Jean, faiblement éclairée de l'intérieur.

Le guide montre l'église et dit : *« Messe. »* Avec un **test de Torche**, on se rend compte en regardant les heures de services affichées à l'extérieur que l'église est fermée depuis longtemps aux touristes, et qu'il n'y a pas de messe officiellement prévue. Leur guide les mène jusqu'à une porte arrière, frappe, puis recule sur les marches quand une religieuse âgée ouvre la porte. Il est évident qu'il est nerveux, et lorsque la religieuse met un doigt sur ses lèvres puis accueille les Acteurs dans l'église, il s'éloigne prudemment.

Note au MJ : *les scènes au sein de la cocathédrale nécessitent que vous cerniez bien l'atmosphère qui y règne. En ligne, vous trouverez des myriades d'images de sa superbe architecture. Cette scène doit donner la chair de poule. Les joueurs ne doivent jamais savoir vraiment d'où vient la menace.*

De nuit, l'intérieur de la cocathédrale fourmille d'ombres. Les seules couleurs présentes sont l'or et le noir. Un office a lieu actuellement, conduit entièrement en latin. Un prêtre se tient debout

face au maître-autel, et un servant d'autel balance un encensoir. Il n'y a pas beaucoup de fidèles, peut-être une demi-douzaine, dispersés dans la cocathédrale sur des chaises. Il n'y a pas d'orgue ni de chorale ; tout est feutré, presque furtif.

La religieuse demande aux Acteurs de s'assoir près de l'arrière de la nef, et s'assoit près d'eux. Elle veillera à ce qu'ils ne participent pas à la communion.

Note au MJ : *durant cette communion, le corps et le sang du Christ offerts aux fidèles ne sont pas vraiment du pain et du vin. Vous pouvez développer ce point si vous souhaitez utiliser les* ***Chevaliers*** *dans le cadre d'une campagne plus large :* ***Père Martin*** *et quelques rares membres de l'****Ordre*** *sont des* ***Goules****. Cette messe leur permet de satisfaire leur faim inhumaine.*

Lorsque l'office est terminé, la religieuse part et les fidèles se déplacent dans les allées obscures pour sortir du bâtiment. Le prêtre, un vieil homme corpulent avec une auréole de cheveux blancs, apparaîtra subitement et s'approchera des Acteurs. Il leur dira qu'il est temps de partir. Il a l'air pâle et désireux de quitter les lieux.

Il ne s'agit pas de **Père Martin**. Lorsqu'ils révèlent que c'est lui qu'ils souhaitent rencontrer, il a l'air consterné quelques instants, puis acquiesce et les laisse, en leur disant : *« Attendez ici. Il va arriver. »*

Lorsque les dernières personnes quittent la cocathédrale, les lumières sont éteintes, à l'exception des ampoules-bougies du maître-autel et des chapelles. Aucune lumière ne vient des fenêtres, aussi les Acteurs sont dans une obscurité presque totale.

Finalement, ils entendent le bruit de sandales qui claquent, et se rapprochent lentement, le long des pierres tombales en marbre. Le personnage qui s'approche est vêtu d'une robe à capuche de moine, noire, avec une croix de Malte au niveau du cœur. Il est à peine visible, comme une ombre dans l'obscurité. Ses mains, ses pieds et son visage sont cachés. Il se tient penché et semble âgé.

« Êtes-vous perdus, étrangers ? »

Lorsqu'on lui montre la médaille avec la croix de Malte, et qu'on l'informe que la **Kbiri** est éveillée, **Père Martin** ne semble pas surpris. *« Toujours elles reviennent. Cette île en est infestée, comme un égout par des rats. »*

Il se met à tutoyer les Acteurs alors qu'il examine chacun : *« Es-tu un bon Chrétien ? Rejettes-tu le Diable ? Préfères-tu le Père ou la Mère de Dieu ? »*

Les Acteurs doivent prétendre être du côté du Père ! Ils doivent convaincre **Père Martin**, sans quoi il devient distant puis, après leur avoir donné sa bénédiction, s'éloigne. Ils peuvent encore attirer son attention et le convaincre, mais à ce stade il leur dira qu'il ne lui reste plus de champignon.

Père Martin

Père Martin est une ancienne et puissante Goule. Cependant, il s'est attaché à son repaire sous la **cocathédrale Saint-Jean**, et s'affaiblit s'il quitte les lieux (Dés de Vie 2, Points d'Armure 1, Griffes (2 dégâts) ou Morsure (2 dégâts)). Il fut le 53e Grand Maître de l'Ordre de Malte, de 1595 à 1601. Désormais, il dégage une odeur de mort et d'urine, parle dans un anglais désuet et couvre entièrement son corps.

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 16

Points d'Armure : 3

Attaque : Griffes (3 dégâts) x 2 ou Morsure (4 dégâts)

Si les Acteurs ont réussi l'épreuve, **Père Martin** les mène jusqu'à l'Oratoire du côté sud de l'église. *« Je vous en prie, venez. »* Il fait le signe de la croix puis écarte la dalle de marbre de l'autel avec une facilité inquiétante. Il en sort un coffret de bois, puis hésite. *« Pour cette aide je ne demande qu'une simple promesse. Que lorsque vous serez vieux et mourants, ou malades et proches de votre fin, vous reviendrez sur cette île et serez enterrés ici. »*

En supposant que les Acteurs acceptent, ils obtiennent la boîte. Elle contient un tas de champignons de Malte desséchés. Les tiges sont brun foncé et si vieilles qu'elles risquent de s'effriter. *« Attendez que la gueule fétide de votre ennemi soit grande ouverte, et jetez de la poudre de champignon dedans »,* conseille **Père Martin**. *« La Kbiri vient de la terre, et elle retournera à la terre. »*

Il y a assez de champignons pour que chaque Acteur en ait une dose. Le vieillard regardera ensuite le groupe partir et leur donnera sa bénédiction, au nom de *« Notre Père »*.

La confrontation

Les îles sont le théâtre de l'affrontement final, un événement déterminé par les Acteurs. Ils peuvent plus ou moins choisir le lieu de cet affrontement, à condition qu'ils agissent rapidement. Il serait judicieux de choisir un endroit éloigné de toute habitation humaine pour réduire les dégâts collatéraux. La **Kbiri** les trouvera après la tombée de la nuit, où qu'ils soient – les poursuivant en sortant de l'obscurité, ou en surgissant de terre.

Le MJ doit mettre en place un **Compte à rebours** de 3 unités – avec des Heures comme unité de mesure plutôt que des Moments. Durant la première Heure, un des joueurs doit effectuer un test de Ressource (d6) pour voir si la **Kbiri** se rapproche – ce qui est le cas si le dé indique **1 ou 2**.

Pour la seconde et la troisième Heure, les joueurs font un test similaire (avec la Ressource descendue à d4 s'ils ont obtenu un **1 ou 2** sur le d6 – et la **Kbiri** les trouve s'ils obtiennent **1 ou 2** sur le d4. S'ils arrivent à se rendre où ils le souhaitaient sans déclencher l'attaque, alors la Kbiri frappe là où les Acteurs se trouvent finalement – et ils ont l'initiative.

Utilisez un outil de cartographie du monde réel pour déterminer la progression des Acteurs sur les îles. Les bateaux entre les îles commencent leurs tournées aux aurores et le trajet dure 30 minutes entre les ports. Sans interruption, le voyage de **La Valette** jusqu'au **Rocher des Champignons**, par exemple, dure moins de **2 Heures**.

(En tant que MJ, vous pouvez également décider de tout gérer de manière narrative plutôt qu'avec des jets de dés).

Mécaniquement, la quantité de champignon de Malte nécessaire pour transformer la Kbiri en pierre fonctionne comme un **Dé de Matériel** – commençant à d6 –, l'Acteur qui « administre » la dose de champignon lançant le dé.

Lorsque la **Kbiri** attaque un PJ, elle tente de l'engloutir tout entier. Son gosier, puant et hérissé de crocs, est alors grand ouvert, suffisamment large pour que le personnage ciblé puisse y lancer une dose de champignon avec une attaque standard (**Sauvegarde de Dextérité avec un Désavantage**).

Avaler un PJ compte comme une ingestion de dose de champignon – cela peut être causé par une **Sauvegarde de Dextérité** échouée, mais peut être également une option plus sûre pour réussir !

La Kbiri

Dés de Vie : 6

Points de Vie : 36

Points d'Armure : 5

Malus au toucher : -5

Attaques : Morsure, Excrétion (voir Capacités spéciales)

Capacités spéciales :

- Morsure : une attaque réussie inflige 2 dégâts et oblige à une Sauvegarde de Force avec un Désavantage. En cas d'échec la cible est avalée tout entière, ce qui inflige 2 dégâts supplémentaires chaque Moment - une Sauvegarde de Force permet de s'échapper, mais en cas d'échec jetez 1d10 sur la table Hors Jeu. Si elle est prise en tenaille, la Kbiri peut attaquer de chaque côté les deux cibles sans aucun problème, elle a alors deux attaques.

- Enfouissement : si elle n'est pas attaquée pendant un Moment, la Kbiri peut s'enfouir durant le prochain Moment - dans tout sauf du plastique, du béton ou de l'asphalte - pour se retrouver Loin.

- Excrétion : une précédente victime - la Kbiri est capable de stocker plusieurs personnes dans son corps - peut être excrétée de force, durant un Moment, au lieu d'une attaque. Arrosée de sang et de viscères, la cible doit effectuer un test de Santé mentale avec un Désavantage.

Si les Acteurs parviennent à transformer la **Kbiri** en pierre, **l'Ordre souverain militaire de Malte** se fera un plaisir de faire disparaître toute trace des événements dans les médias, de payer la police pour qu'elle cesse ses enquêtes, et même de faire sortir clandestinement les Acteurs survivants de Malte. Ils peuvent organiser un passage en bateau à peu près n'importe où. Ils pourraient même être intéressés par le recrutement de personnes compétentes dans un futur plus ou moins proche...

Note de l'auteur

Keris McDonald est choquée de se rendre compte qu'elle a écrit, joué et participé à des JdR grandeur nature basés sur le Mythe de Cthulhu depuis maintenant trente ans. Ses récits d'horreur ont été publiés dans de nombreux magazines et anthologies, notamment le *Best Horror of the Year # 7* d'Ellen Datlow. Elle représente le tiers de l'anthologie lovecraftienne *The Private Life of Elder Things*, avec Adrian Tchaikovsky – lauréat du prix Arthur C. Clarke – et Adam Gauntlett, de Pelgrane. Elle vit dans le Yorkshire, en Angleterre.

Les dons de la chair

Circé, la magicienne de la mythologie grecque, existe réellement. Elle vénère la mère cosmique, **Shub-Niggurath**, dont elle est la fidèle servante depuis des milliers d'années. Le ventre implacable récompense Circé avec une puissance terrifiante. Elle a créé l'île d'**Aeaea** dans la mer Ionienne, au large des côtes grecques, afin de servir de sanctuaire pour ses projets. Circé sacrifie des humains à Shub-Niggurath. Le ventre cosmique « bénit » ses sacrifices avec des mutations et Circé les libère des « restrictions primitives de leur forme humaine ». Ele est folle et obsédée par la création d'une créature parfaite, née de la magie de Shub-Niggurath. Circé souhaite que le monde expérimente la beauté de sa création.

Sous les traits d'une femme d'affaires du nom d'**Anabella Dossi**, Circé a créé une société qui propulserait le culte de Shub-Niggurath dans une nouvelle ère. L'entreprise, Kronos Kreata (Viande de Kronos), est spécialisée dans la vente de viande de sanglier de luxe. La société vante ses sangliers élevés en plein air sur l'île idyllique Aeaea, restée protégée de l'industrie touristique. Depuis de nombreuses années, la compagnie a vendu de la viande de sanglier à des chefs célèbres, des supermarchés haut de gamme, des politiciens et des membres de la royauté. La viande de sanglier est découpée dans les sacrifiés imparfaits. La viande pousse le consommateur à changer et à muter. La consommation, au fil du temps, fait germer dans l'esprit la vénération de Shub-Niggurath et pousse à retourner au ventre cosmique.

Une fois par mois, durant la pleine lune, Circé et ses adeptes réalisent des rituels au cœur de l'abattoir, où le royaume de Shub-Niggurath se mêle au nôtre. Elle renouvelle son pacte avec la déesse et transforme ses victimes en monstruosités grotesques. Les mutations parfaites prennent place au côté de Circé.

Les mutations « imparfaites » sont condamnées à l'abattage.

Aeaea

Aide de jeu D01

Le contexte du scénario est la **Grèce moderne** durant une période de crise économique. Le scénario se déroule sur la mythique île d'**Aeaea voir aide de jeu D01)**. L'île est sous l'influence de Circé, peuplée de monstrueuses créatures et baignée d'une étrange magie. La ville de **Léthé** a été sous le contrôle de Circé pendant des centaines d'années et ses habitants sont complices du culte de Shub-Niggurath. Le lieu le plus important d'Aeaea est l'abattoir de Kronos Kreata, dans lequel Circé réalise ses sombres rituels.

Aeaea est dans la **mer Ionienne** près de la Grèce continentale. À proximité des îles **Paxos** et **Antipaxos**, mais plus au large dans la mer, la localisation exacte d'Aeaea change souvent. Il faut un jour entier pour l'atteindre. Si un bateau part le matin, il arrivera à Aeaea au crépuscule. Le meilleur moyen d'atteindre Aeaea est de partir d'**Igoumenitsa**.

La forêt d'Aeaea est vaste et la magie déforme sa taille, ainsi que les animaux et végétaux qui y vivent. Circé a tissé sa magie sur l'île et son

Fumée et miroirs

N'hésitez pas à modifier les noms des personnages et des lieux de ce scénario s'ils ne vous conviennent pas. Certains MJ peuvent considérer qu'utiliser les termes mythologiques comme Aeaea et moly pourrait constituer un spoiler. En effet, une recherche rapide sur Internet permettra aux joueurs de faire un lien évident avec Circé.

D'un autre côté, même si le péril semble alors évident, cela ne rend pas la tâche plus facile. Connaître le mythe de Circé ne vous prépare pas pour autant à une confrontation.

Pour les MJ préférant mieux dissimuler les choses, renommez tout ce que vous trouvez trop évident, car relié au mythe de Circé.

Il n'est pas nécessaire que l'île privée d'Anabella ait un nom. Ou bien elle pourrait se nommer Kronos ou l'île Saturne.

Vous pouvez faire référence à l'herbe moly en tant que perce-neige, ail doré ou racine laitière.

domaine s'étend sur toute vie présente – même si elle ne peut pas contenir tout le pouvoir de Shub-Niggurath.

On peut trouver sur l'île de nombreuses créations de Circé, certaines datant de plusieurs siècles. Circé a mené des expérimentations pour transformer des humains en oiseaux, chèvres, lions, sangliers et cerfs. On retrouve tous ces animaux sur l'île, généralement plus gros et plus meurtriers que ceux que l'on rencontre ailleurs. Sur l'île on trouve également des animaux étranges, qui sont arrivés ici après avoir traversé le royaume de Shub-Niggurath, comme des orignaux canadiens, des chiens maltais et des reptiles africains.

Il y a des ruines d'anciens temples grecs et des autels qui remontent à une ère où les hommes ne marchaient pas encore sur terre. La seule trace de civilisation récente est la ville de Léthé, car c'est la seule colonie qui est autorisée à prospérer sur l'île.

Des sangliers sauvages, des Marcassins et des Sangliers parfaits parcourent l'île. Ils ont les mêmes caractéristiques que celles qu'ils avaient lorsqu'ils étaient humains, mais sont stupides, cherchent à se reproduire constamment, grossissent, mangent et mutent.

Circé et ses adorateurs

Circé (Anabella Dossi) est la méchante. Tout au long du scénario, elle travaille en arrière-plan pour s'assurer que ses rituels sombres soient accomplis. Ses sbires sont toujours présents (voir *Les monstres* p. 132).

Circé est un adversaire intelligent et une puissante sorcière. Elle préfère le subterfuge et la manipulation. Elle tentera de convaincre les enquêteurs ou les contraindra à la rejoindre. Si elle échoue, elle tentera de les capturer pour les sacrifier.

La source de son pouvoir est issue d'un artefact ancestral – un **bâton** – qui lui a été offert par Shub-Niggurath. L'artefact ressemble à une branche tachetée entrelacée avec un os. Il a le pouvoir de transformer ses victimes en sangliers monstrueux.

La plupart des habitants de **Léthé** – et les employés de l'abattoir – suivent volontiers Circé. Ils l'appellent tous **Anabella Dossi**. Un petit groupe lui est particulièrement fidèle – à elle et à Shub-Niggurath. La majorité des villageois ont leur libre arbitre, certains pourraient se rallier du côté des investigateurs.

Beaucoup de consommateurs de produits de Kronos Kreata disparaissent, certains après avoir préparé leur départ – ils ont pris du temps pour respecter leurs engagements – d'autres s'évanouissant tout simplement. Ces individus ont soit voyagé vers Aeaea avant de muter, soit sont devenus esclaves du culte et de Shub-Niggurath. Pour le reste, la viande a un effet narcotique insidieux, ce qui assure une demande constante et arrange les affaires de l'entreprise d'Anabella.

Certains adeptes du culte sont des personnalités de premier plan au niveau médiatique ou dans l'industrie hospitalière. Les investigateurs pourraient reconnaître ces adeptes plus tard dans le scénario. En raison de leur consommation de viande de sanglier, ces fidèles sont farouchement attachés à Shub-Niggurath et à Circé.

Il se peut que les investigateurs connaissent quelqu'un qui a disparu lors de ses vacances en Grèce. Si vous utilisez ce scénario durant une campagne au long cours, choisissez un personnage spécifique parmi les connaissances d'un investigateur. Si vous avez suffisamment de temps pour anticiper ce scénario, le personnage peut disparaître bien avant le début de l'enquête, ce qui rend l'impact de cette découverte encore plus puissant.

Le moly

Comme l'influence de Shub-Niggurath affecte tout ce qui se trouve sur Aeaea, Circé et ses adeptes doivent se prémunir de toute mutation

accidentelle. Pour cela, ils consomment une plante, le **moly**, qui ne pousse que sur Aeaea. Elle ressemble à un oignon nouveau, dégage un parfum sucré et laiteux, et a un goût prononcé d'herbe. Consommer sa racine, un bulbe gris, neutralise temporairement les effets mutagènes de l'île d'Aeaea – les habitants connaissent bien cette herbe et la consomment régulièrement.

Un investigateur consommant du moly doit réussir une **Sauvegarde de Constitution** pour éviter une overdose :

- Si l'organisme réagit mal, la plante est inefficace et cause **1d4 dégâts** – cela se manifeste par des nausées, des maux de tête et de légers vomissements. Si l'investigateur tente d'en consommer davantage **durant la prochaine heure de jeu** après avoir échoué la Sauvegarde, son nouveau test échoue **également automatiquement**.
- En cas de réussite, les mutations cessent lorsqu'elles se produisent. Toute personne qui réussit la **Sauvegarde** résiste automatiquement aux effets corrupteurs d'un objet ou d'un acte susceptible de le transformer. Un personnage ayant supporté le moly a un **Dé de Matériel (d4)**. Obtenir un 1 ou un 2 indique que le moly ne fait plus effet.

Le moly n'affecte pas quelqu'un qui s'est totalement transformé.

Mutations et transformations

Les mutations ont lieu plus fréquemment encore sur Aeaea lorsque la nouvelle lune approche. Les investigateurs peuvent alors muter s'ils touchent ou consomment quoi que ce soit qui ait été souillé par la magie ou les expériences de Circé.

Lorsqu'un investigateur lance les dés sur la **table de mutation** (voir encart ci-dessous) il peut subir une transformation lente ou subite. La rapidité dépend du MJ et de votre rythme de jeu. Pour un scénario *pulp*, le PJ touché mutera rapidement. Pour un scénario d'ambiance plus lent, rendez la transformation plus subtile, laissez-la durer jusqu'à l'acte final. Quiconque est affecté par des mutations peut les arrêter en mangeant du **moly** ou en tuant Circé. Les PJ qui mutent ou voient d'autres personnages muter doivent effectuer un **test de Santé mentale**.

Table des mutations

d6	Mutations
⚀	Le nez de l'investigateur s'élargit en museau. Ses dents s'allongent et sortent comme des défenses. Ses doigts et ses orteils se fondent en sabots. Sa colonne vertébrale se courbe, ses os craquent et fondent. La douleur est particulièrement atroce. Ses yeux se contractent et ses oreilles s'allongent et se recouvrent de poils. Sa peau se durcit pour former un cuir résistant parsemé de touffes de poils. Finalement, il devient un **Marcassin** (voir p. 132) sans cervelle qui devient obnubilé par le désir de manger et se reproduire.
⚁	Le visage de l'investigateur s'allonge en un museau mince. Des canines en forme de crocs remplacent ses dents. Ses oreilles s'allongent, son sens de l'odorat et de l'audition s'aiguisent nettement, et ses doigts et ses orteils se recouvrent d'épais coussinets noirs. Il développe une fourrure abondante et se voûte pour marcher. Ses os se fracturent et cassent tandis que son corps se réorganise. Ses organes génitaux se flétrissent et se transforment en ceux d'une louve. Ils deviennent une **Mère louve** (voir p. 132) qui cherche à ramener à Circé des victimes vivantes pour le sacrifice à Shub-Niggurath.

d6	Mutations
⚂	Des cornes de bélier poussent sur la tête de l'investigateur. Ses mains et ses pieds se fondent en sabots fendus et il développe une touffe de fourrure sur son menton. Ses pupilles s'allongent, ses yeux jaunissent et ses dents deviennent d'énormes crocs félins. Une lourde crinière le recouvre. Il se transforme en une **affreuse chèvre**. Il veut retourner dans la forêt de Shub-Niggurath pour se replier dans son ventre et renaître.
⚃	L'investigateur mute et se multiplie. Des doigts supplémentaires, puis des membres, poussent, et son corps enfle. Ses seins, ses fesses et ses organes génitaux se dupliquent et gonflent, éclatant en de multiples répliques plus petites, qui gonflent et éclatent à nouveau, continuellement, en se multipliant. L'investigateur continue de s'étendre jusqu'à ce qu'il devienne une **masse anatomique humaine en mouvement**. Son but est maintenant simplement de continuer à grandir.
⚄	Les yeux de l'investigateur gonflent. Ils sont bulbeux et semblent faits d'or tourbillonnant, avec une apparence qui change constamment selon la lumière. D'autres yeux sortent d'autres orifices : d'une oreille, d'une narine, sur le bout de la langue, et au niveau des aisselles. L'investigateur peut seulement observer à travers ses yeux originaux, mais il sent qu'une présence plus grande, puissante et terrible, regarde à travers les yeux qui criblent son corps. Certains de ces yeux s'ouvrent et contiennent des bouches grinçantes, qui crient des malédictions terribles dans un langage extraterrestre. La bouche de l'investigateur se dédouble et se place sur son visage. Lorsque la mutation s'achève, le corps de l'investigateur n'est plus qu'un **messager de Shub-Niggurath**. Il appellera des adeptes du dieu et des monstres pour qu'ils lui viennent en aide.
⚅	L'investigateur ne fait plus qu'un avec la forêt de Shub-Niggurath, le royaume toujours croissant, toujours changeant entre les univers, qui lui permet d'étendre sa progéniture au travers du cosmos. C'est une évolution glorieuse et l'investigateur en est conscient. Il est déterminé à trouver le chemin vers Shub-Niggurath et il sait comment s'y rendre. Ses cheveux s'étendent pour former des branches. Son corps se recouvre de croûte et se durcit, comme de l'écorce, et ses articulations se raidissent et craquent lorsqu'elles bougent. Ses jambes finissent par se scindent et ses pieds se transforment en sabots, tandis que son torse s'allonge de manière surnaturelle. Il finit par devenir une **entité semblable à un arbre** sans conscience, qui se dirige vers la forêt de Shub-Niggurath.

Introduction

L'association *Protecteurs des Animaux Maltraités* (PAM) cherche de courageux volontaires pour s'introduire par effraction dans **l'abattoir** de Kronos Kreata, situé sur une petite île privée au large des côtes au nord-ouest de la Grèce. Kronos Kreata élève des sangliers pour la distribution de viande de sanglier « luxueuse ». L'entreprise vante les mérites de l'élevage en plein air de ses sangliers, non génétiquement modifiés, afin de produire une viande parfaite. Le culte du

secret de Kronos Kreata a conduit beaucoup de gens à croire qu'ils traitaient leurs animaux avec des produits chimiques. Ceux qui ont visité l'île n'ont pas remarqué quoi que ce soit qui valide cette théorie.

La PAM pense que la société a tissé des liens douteux avec des politiciens grecs pour se protéger. Les rapports enregistrés suite à des visites de nombreuses **agences de standards sanitaires alimentaires** semblent factices, mais cela reste difficile à prouver. La PAM a été qualifiée « groupe de théoriciens du complot » par les médias locaux et par la directrice générale de Kronos Kreata, Anabella Dossi.

Méfiante quant aux actes de Kronos Kreata, la PAM vous a demandé de vous rendre à Aeaea, durant la fermeture mensuelle de l'abattoir – une brève interruption de ses opérations – pour obtenir un maximum d'information, par tous les moyens nécessaires. La PAM offre une récompense considérable pour des preuves vidéo de la véritable nature de l'entreprise.

Personnages joueurs

Les joueurs peuvent créer des personnages qui font partie de la PAM ou qui ont des liens avec d'autres personnes qui se sont portées volontaires pour aider la PAM dans leur mission. Ils pourraient être des représentants d'agences gouvernementales, des journalistes ou des détectives privés envoyés pour retrouver une personne disparue.

Essayez de relier les motivations des investigateurs les unes aux autres, ou de les lier à des individus spécifiques – comme des parents éloignés, d'anciens amis, ou même des rivaux qui ont disparu sans laisser de traces, ou des personnes qui s'intéressent aux activités de Kronos Kreata ou sa directrice.

Motivations personnelles

La motivation et la tension vont de pair. Même si la révélation d'une connexion avec le culte de Circé par un parent éloigné ou un ami peut être impactante, le fait d'avoir directement perdu un proche ajoute de la motivation.

Intégrez un parent ou un PNJ qui est parti dernièrement visiter l'île, mais qui n'a plus donné de nouvelles depuis. Si les investigateurs l'appellent sur son téléphone ou utilisent la radio sur le bateau de Philip Panagopoulos, ils n'entendent que des parasites et une respiration laborieuse.

Tandis que tous les habitants de l'île nient avoir vu le PNJ, incluez des preuves de sa présence dans la crique ou à Léthé, qui montrent qu'il a bien été sur l'île (un téléphone brisé ou un sac à main ensanglanté).

Ajoutez un peu de piment au scénario avec des indices de la présence du proche et impliquez-le à la fin, définitivement muté en sanglier. Ou mieux, faites-en un complice des fidèles de Circé. Pire encore, faites en sorte qu'il essaie d'attirer les personnages après s'être fait passer pour une victime.

Avant le bateau

Les personnages peuvent vouloir passer un peu de temps à se renseigner avant de prendre le bateau pour se rendre à Aeaea. Tandis qu'ils sont sur le bateau, discutez avec les joueurs des éléments qu'ils ont trouvés avant d'embarquer.

Les investigateurs peuvent avoir eu accès à d'autres militants, à des bibliothèques, à des documents gouvernementaux ou à Internet avant leur mission. Ils peuvent également avoir contacté des politiciens pour obtenir leurs commentaires (même s'ils ne contiennent peut-être pas une once de vérité).

Si vous avez le temps, il peut être intéressant de jouer de courtes scènes en *flashback* pour que les PJ découvrent les informations ci-dessous.

Tous les éléments peuvent être trouvés avec un **test de Torche** ou de **Bagou** selon la manière employée par les investigateurs.

Anabella Dossi

• Anabella a fait diverses apparitions dans les médias grecs durant les dix dernières années – elle est charmante, belle, et domine ses interviews. Elle semble avoir à peine vieilli d'un jour depuis sa première apparition, ce qu'elle attribue à un régime bio sain, de l'exercice, et un style de vie tourné vers la spiritualité. Ses manières ont quelque chose d'énervant, mais rien de tangible ne permet d'expliquer ce ressenti.

• Il est impossible de trouver des documents concernant les parents d'Anabella Dossi. C'est comme si elle est était apparue soudainement un jour, et que ses documents administratifs commençaient en même temps que la création de Kronos Kreata. Les investigateurs ont l'impression que des documents ont été rendus inaccessibles – surtout s'ils ont remarqué l'influence certaine qu'a Anabella envers les politiques et les entreprises.

• Anabella entretient des liens suspects avec des politiciens européens et des journalistes de premier ordre. Elle leur a rendu visite personnellement et les a quittés quelques jours plus tard. Ils ne semblent jamais avoir de choses négatives à dire à son sujet, répètent les mêmes déclarations génériques que celle qu'elle fait lors de ses interviews. Ils semblent, en fait, soit terrifiés, soit farouchement fidèles. Cela pourrait indiquer qu'ils sont victimes d'un **chantage**.

Kronos Kreata

• Kronos Kreata s'est rapidement fait un nom dans les restaurants haut de gamme du monde entier, comme par magie. Le siège social a toujours été à Aeaea. On trouve de vagues mentions évoquant l'entreprise il y a plusieurs décennies, sous des noms légèrement différents. Toutes ces sociétés ont été fermées et leur chef d'entreprise était toujours une femme. Les détails administratifs concernant ces entreprises ont été supprimés ou dissimulés : ils sont introuvables.

• Des célébrités et des politiciens ont signé des contrats avec Kronos Kreata pour être livrés en viande de sanglier, et ils font la publicité de leur consommation. Certaines célébrités et certains politiciens qui ont critiqué la viande ont ensuite agi étrangement, plusieurs ont disparu.

• Une membre de la PAM a tenté d'infiltrer Kronos Kreata : une journaliste animalière nommée **Helena Mattis**. La PAM a signalé sa disparition lorsqu'elle ne s'est pas présentée pour son rapport, mais cela a été ignoré par

les autorités locales. Toute tentative de faire connaître sa disparition a été étouffée et sa famille a perdu tout espoir de la retrouver.

Léthé et l'île d'Aeaea

• On peut trouver – difficilement – des documents mentionnant l'île d'Aeaea. Sur des cartes récentes, elle se trouve près des îles **Paxos** et **Antipaxos (voir aide de jeu D01 p. 107)**. Cependant, des cartes datant d'il y a plusieurs décennies la placent beaucoup plus proche de l'**Italie**. Certaines cartes ne mentionnent pas l'île et avant le XVIIIe siècle, Aeaea n'apparaît nulle part, mais cela peut être dû au fait qu'elle n'avait pas été remarquée par les navigateurs. Aucun des documents ne semble correspondre concernant l'emplacement d'Aeaea, et quelqu'un s'est donné beaucoup de mal pour cacher cela.

• La ville de **Léthé** n'a aucun site Internet ni aucune présence sur le web. **Kronos Kreata** donne l'impression que la ville n'accepte aucun touriste pour préserver l'ordre naturel de l'île, ce qui permet aux sangliers de prospérer.

• Les habitants de la ville **Igoumenitsa** hésitent à parler de Léthé, et personne ne peut vraiment se souvenir de la ville ou de l'île.

• Ceux qui sont allés à Léthé en parlent rarement, et beaucoup refusent de dire quoi que ce soit concernant l'abattoir ou l'entreprise. Ils n'ont pas l'air de se souvenir de ce qu'ils ont fait sur l'île, et récitent des phrases génériques, régurgitant les slogans et la propagande de Kronos Kreata.

• Il faut une journée entière pour atteindre Léthé et Aeaea en bateau, mais seulement deux heures pour aller à Paxos. Le temps nécessaire pour se rendre à Léthé n'a pas de sens étant donné sa localisation. Peu importe l'itinéraire choisi, le voyage dure toujours un jour complet, du matin jusqu'au coucher du soleil.

Voyage en bateau

Les instructions de la PAM sont de se rendre à Aeaea et de s'infiltrer dans l'abattoir durant la fermeture mensuelle. Les personnages arrivent à Igoumenitsa tôt le matin, sur un quai, où ils sont accueillis par **Philip Panagopoulos**. La PAM a demandé à Philip de transporter les investigateurs à Aeaea. Philip n'est pas un membre de la PAM, mais a déjà travaillé avec eux. Philip devait amener les personnages jusqu'à la ville de Léthé, mais quelque chose l'a effrayé. Il tentera de décourager les investigateurs d'aller à Aeaea et sera réticent à les y mener. Il essaiera de faire passer son anxiété pour une inquiétude due à son état de santé dégradé.

Philip s'est rendu à Léthé, mais n'a gardé aucun souvenir de ce qui s'y est passé. L'interroger sur la ville donne lieu à un silence gêné, après quoi il admet à reculons qu'il a un trou de mémoire. Il se rappelle l'itinéraire jusqu'à Léthé et d'une crique cachée non loin de l'abattoir.

Un **test de Bagou** permet de faire admettre à Philip qu'il pense perdre la mémoire. Il livre beaucoup de détails sur la manière dont son père a été diminué par Alzheimer. Il a l'impression qu'à chaque fois qu'il visite Léthé, il repart en ayant oublié des détails importants. L'île le dérange, mais il ne sait pas pourquoi. Cependant, il est bien payé pour faire traverser des gens, et Philip a toujours été motivé par l'argent.

Si les personnages posent des questions sur Helena Mattis (**test de Bagou**), Philip dit se souvenir vaguement d'avoir emmené une journaliste sur l'île il y a quelques mois, elle l'a fait se diriger vers une crique cachée. Elle avait pour objectif d'enquêter à propos de l'abattoir. Il ne se souvient pas de ce qui lui est arrivé et cela le perturbe. Il se souvient de la manière de se rendre jusqu'à la crique, mais recommande aux enquêteurs de se rendre plutôt à la ville de Léthé.

Philip Panagopoulos

Philip propose une location de bateau privé et des ferries autour des îles grecques. Il fait ce travail depuis aussi longtemps qu'on puisse se souvenir. Il est connu pour ne poser aucune question si on le paye.

Son bateau est suffisamment grand pour contenir des animaux s'ils sont en cage. Il ne se soucie guère de la PAM ou de leur cause – l'argent parle plus fort que n'importe quelle autre loyauté superficielle ou les causes qui vont et viennent, comme du brouillard sur les eaux.

Philip est un homme d'une cinquantaine d'années, avec un ventre proéminent, des cheveux clairsemés et un sourire en coin. Il se frappe souvent la cuisse et renifle plus qu'il ne rie.

Bien qu'il soit un escroc, il n'est pas cruel. Ses trous de mémoire l'inquiètent et si on lui en parle trop souvent cela le bouleverse. Il semble vouloir être utile, mais il n'est pas fiable. Son bateau s'appelle **Caenis**.

Les investigateurs peuvent se rendre directement à la ville de Léthé ou à la crique cachée. La ville permet d'enquêter avant de se rendre à l'abattoir tandis que la crique lance les personnages dans le feu de l'action. Allez directement au chapitre **La ville de Léthé** (ci-dessous) si les personnages ne se rendent pas à la crique cachée.

La crique cachée

Au moment où les investigateurs atteignent la crique, la nuit approche. Un **test de Torche** permet de remarquer qu'étant donnée la vitesse du bateau et la distance parcourue, on ne devrait pas être à la tombée de la nuit. Cependant, quelle que soit l'heure à laquelle les investigateurs ont quitté Igoumenitsa dans le but de rejoindre Aeaea, ils arriveront toujours à la tombée de la nuit.

Ils passent au large de la ville de Léthé et se rendent jusqu'à la crique cachée qui est nichée au milieu de rochers périlleux. Philip doit prendre du temps pour manœuvrer au travers. Un **test de Torche** révèle que les roches sont noires, lisses, elles ne semblent pas naturelles. On dirait des dents pourries gigantesques ou des défenses énormes sortant des eaux sombres.

Un petit quai branlant est posé sur une plage de sable blanc. Le quai est patiné et le sable est vierge, comme s'il n'avait pas été perturbé pendant des décennies. Un investigateur qui effectue un **test de Torche** découvre un carnet de notes d'une journaliste près du quai, à moitié enterré dans le sable. Les pages sont tachées de sang – le sang est vieux. Le sang continue d'ailleurs le long de la plage jusqu'aux marches creusées dans la falaise. Si les PJ posent des questions à Philip, ce dernier dira qu'il ne se souvient de rien concernant la journaliste ni quand il l'a amenée ici. Avec un **test de Bagou**, les PJ comprennent que Philip ne ment pas. Il ne peut visiblement pas se souvenir. Il sera inquiet de ses pertes de mémoire et accusera son âge.

Une épaisse forêt méditerranéenne est accrochée en haut d'une falaise escarpée autour de la plage. La falaise est bordée d'une clôture de barbelés délabrée, conçue pour empêcher les animaux de tomber et mourir. Un **test de Torche** révèle que la clôture a été déchirée par endroits, comme si quelque chose de grand l'avait arrachée.

De grandes marches de pierre ont été creusées dans le flanc de la falaise : c'est le seul moyen d'accéder à la forêt. Un **test de Torche** révèle que certaines marches présentent des traces ténues de sculpture et des restes de mosaïques dans la pierre. Elles mènent jusqu'à un chemin forestier envahi par la végétation. Si les investigateurs montent les marches menant au sentier, déclenchez une rencontre en tirant un dé sur la table **La forêt de l'île**, p. 120. Le chemin mène jusqu'à l'**abattoir** (voir p. 122).

La ville de Léthé

Lorsqu'Aeaea apparaît à l'horizon, l'île se profile comme une ombre ténébreuse. Une grande forêt menaçante couvre la majorité des terres. Avec un **test de Torche**, on remarque que même si la plupart des arbres sont méditerranéens, certains semblent originaires du Canada ou de Malte, et ne devraient pas pouvoir pousser par ici.

Léthé est une ancienne ville grecque aux murs blanchis et aux maisons traditionnelles typiques. Elle a survécu aux tempêtes côtières. Elle se tapit dans une petite crique, s'efforçant

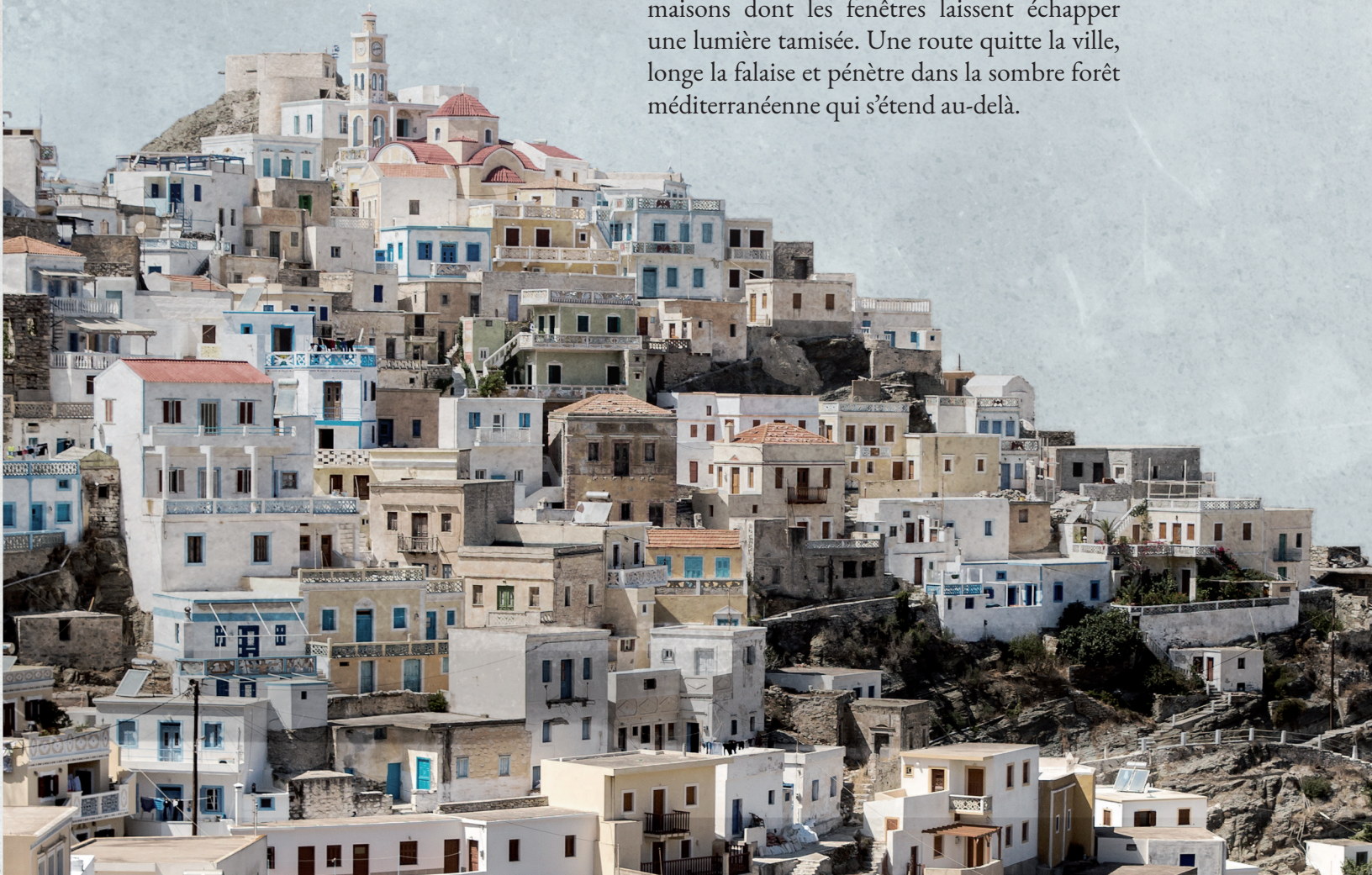
de ne pas s'ébouler dans la mer. Les quais sont vides à l'exception d'un grand navire rouillé. Avec un **test de Bagou**, Philip parvient difficilement à se rappeler que ce bâtiment est le bateau de transport principal de Kronos Kreata, qui convoie la viande vers le continent. Le navire fait l'aller-retour deux fois par jour, sauf lorsque l'abattoir est arrêté. Il faut au moins deux personnes pour le manœuvrer – et un peu plus pour naviguer en toute sécurité.

Les investigateurs atteignent la ville le soir. Il n'y a pas la moindre trace d'attractions touristiques, de restaurants de poisson ou de boutiques en bord de mer. Les bâtiments en calcaire qui bordent la colline paraissent à la fois trop blancs dans la lumière et fantomatiques dans l'obscurité. Les fenêtres sont closes et sombres. Aucun bâtiment ne laisse échapper la moindre lumière, hormis l' « Aenaon Taverna ». On remarque en effectuant un **test de Torche** qu'il n'y a aucun véhicule personnel, seulement un ou deux vans estampillés d'un logo « Kronos Kreata » représentant un sanglier hurlant (donnez aux joueurs l'**aide de jeu D02** page suivante). La ville semble déserte.

On peut remarquer (**test de Torche**) que des habitants regardent depuis leurs fenêtres sombres, lorsque le bateau de Philip accoste. Ils disparaissent dès qu'on les regarde.

Les quais de Léthé

Le bateau de Philip accoste près de celui de Kronos Kreata. À côté, le navire de Philip est d'une taille ridicule. Les quais sont vides et, pour une ville côtière méditerranéenne, cela manque cruellement de bateaux de pêche ou de tourisme. Depuis les quais, les seuls endroits de la ville qui semblent habités sont la taverne locale nommée **Aenaon**, ainsi que quelques maisons dont les fenêtres laissent échapper une lumière tamisée. Une route quitte la ville, longe la falaise et pénètre dans la sombre forêt méditerranéenne qui s'étend au-delà.



Aide de jeu D02

Philip refuse de quitter son navire, il reviendra chercher les investigateurs à l'aube. Il leur donne une radio pour qu'ils puissent le contacter (mais cela ne fonctionnera pas une fois qu'il aura quitté Léthé). On peut convaincre Philip de rester avec un **test de Bagou**. Il dira aux personnages de se méfier des citadins, sans savoir expliquer pourquoi.

Si Philip reste, il sera enlevé par des adeptes pour un sacrifice une fois que les investigateurs seront partis. Faites-le apparaître comme un **Sanglier parfait** (voir *Les monstres* p. 133) lors de l'acte final avec Circé.

Aenaon Taverna

L'**Aenaon** est le seul signe de vie dans la ville. La taverne donne sur la rue principale de la ville. Une affiche sur la fenêtre proclame qu'elle vend du « Véritable Sanglier de Kronos Kreata », avec « Transformez votre appétit » en lettres dorées. La taverne est construite dans un calcaire blanc qui s'est fané et craquelé à cause du soleil. Une baie vitrée coulissante donne directement sur la rue. Les tables sont usées et les chaises branlantes. Elles sont disposées de manière désordonnée.

Deux habitants sont assis devant, jouant aux cartes et fumant dans la lumière tamisée. Ils se lèvent et partent lorsque les investigateurs s'approchent, tout en leur lançant un regard méfiant. L'un d'eux porte une chemise de travail **Kronos Kreata**. Si les investigateurs tentent de leur parler, ils les ignoreront et se dépêcheront d'informer les autres de l'arrivée d'étrangers. Avec un **test de Bagou**, les PJ comprennent qu'ils ne sont pas les bienvenus et que les locaux ne semblent pas faire confiance aux étrangers, qu'ils surveilleront constamment.

La taverne est tenue par **Amalia Spiros** et son époux **Adrian**. Adrian a été choisi comme sacrifié pour quitter son corps naturel et devenir quelque chose de plus grand. Amalia est une adepte de **Shub-Niggurath**, cependant, elle n'est – en secret – plus pratiquante depuis qu'elle a fait quitter l'île discrètement à sa fille **Katerina**.

Amalia est derrière le bar. Lorsque les PJ arrivent, elle les accueille avec suspicion. Un **test de Bagou** permet de comprendre qu'elle semble abattue, comme si elle savait que quelque chose de terrible allait se produire, mais elle n'en dira pas plus.

Amalia sait que tous les visiteurs venant sur l'île risquent d'être enlevés par le culte. Elle demande subtilement aux investigateurs s'ils sont venus de leur propre chef sur l'île, et ce qu'ils comptent venir visiter à Léthé.

Elle semble décontractée, mais faiblarde. Elle leur fournit de l'alcool et de la nourriture. Elle leur donne de la viande de Kronos Kreata s'ils en demandent.

Si les investigateurs sont amicaux, elle les avertit qu'ils doivent quitter l'île. Avec un **test de Bagou**, Amalia révèle finalement aux PJ qu'ils sont en danger, sans expliquer pourquoi.

Amalia Spiros

Amalia était stérile. Circé lui a donné la capacité de procréer en échange de son aide pour capturer des humains à sacrifier. Elle a cependant abandonné son enfant Katerina, pour lui éviter une vie de cultiste. Depuis, Amalia est brisée et hantée.

Elle ne dira rien aux investigateurs concernant Circé : elle est trop terrifiée par les conséquences et liée par ses promesses. Elle révèlera seulement quelques indices vagues – son esprit est trop brisé pour retenir beaucoup de détails.

Elle est âgée, méfiante envers les étrangers et distraite.

Si les investigateurs veulent louer une chambre, elle acceptera. Elle alertera des adeptes du culte s'ils restent trop longtemps. Ils seront attaqués par 1d4 cultistes la nuit de votre choix.

Elle insiste sur le fait qu'ils ne dureront pas une nuit de plus s'ils restent dans la ville.

S'ils posent des questions concernant l'abattoir, elle leur conseille de ne pas prendre la route, mais de passer à travers la forêt. Elle connaît le chemin jusqu'à la crique cachée. Elle souhaite mettre les enquêteurs en garde, mais s'ils choisissent de rester, elle restera fidèle à Circé par peur, et ne révèlera aucun autre détail.

Si les investigateurs cherchent bien – et savent ce qu'ils cherchent – ils peuvent trouver de la viande de sanglier emballée et quelques brins de **moly** (Matériel d4). Si on lui demande, Amalia peut aller dans la cuisine pour préparer des plats, ce qui laisse le temps aux investigateurs d'explorer les lieux. Si quiconque mange la viande préparée par Amalia, il doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution**. En cas d'échec, lancez le dé sur la *Table des mutations* p. 109-110.

Un **test de Torche** permet de remarquer des taches de sang sur certaines tables et des traînées sur le bois. Des gens ont été blessés ici et amenés ailleurs. Amalia prétend qu'il s'agit d'une bagarre récente dans le bar. Avec un **test de Bagou**, on se rend clairement compte qu'elle ment. Ce ne sont pas les marques d'une simple bagarre de bar. Elles viennent de cultistes qui ont enlevé des touristes en pleine nuit.

Avec un **test de Torche**, les investigateurs découvrent une boîte sous le bar et y trouvent des objets personnels, des passeports et des cartes d'identité.

Sous le bar (**test de Torche**) une clef est posée sur d'anciens documents administratifs de Kronos Kreata. Elle ouvre la porte latérale de l'abattoir menant à la réception. Les documents détaillent l'organisation des tâches de nettoyage de l'abattoir durant sa fermeture mensuelle.

La route de l'abattoir

Philip recommande de rester sur la route principale tandis qu'Amalia conseille de passer par la forêt.

La route principale monte à travers les falaises et entre dans la forêt. Elle est surveillée par les fidèles de Circé de la ville de Léthé. Si les habitants voient les investigateurs suivre la route,

les adeptes préviennent les agents de sécurité de l'abattoir que des étrangers s'approchent.

La route est en mauvais état. Un **test de Torche** permet de remarquer que de gros camions l'empruntent fréquemment. Des empreintes d'animaux se mêlent aux traces de pneus. Les empreintes sont porcines et semblent surdimensionnées.

Au bout d'un moment, la route s'efface dans les sous-bois. Demandez aux investigateurs d'effectuer une **Sauvegarde de Sagesse** lorsqu'ils s'approchent du bout du chemin.

• **Ceux qui réussissent** passent à travers les arbres et voient émerger l'abattoir, comme un monolithe sortant du feuillage sombre.

• **Ceux qui échouent** voient, sentent et ressentent les arbres. S'ils essaient de continuer, ils n'arrivent pas jusqu'à l'abattoir et se perdent dans la forêt. Ils peuvent surmonter cela si ceux qui ont réussi reviennent en arrière, les prennent par la main et les amènent jusqu'à l'abattoir. Sinon, certains atteindront l'abattoir (voir plus loin) et d'autres entreront dans la forêt de l'île (voir ci-dessous).

• **Si tous les investigateurs échouent**, ils entrent dans la forêt de l'île (voir ci-dessous), et parviennent finalement à l'abattoir lorsque vous le souhaitez, après avoir fait plusieurs rencontres.

La forêt de l'île

La forêt est silencieuse. Il n'y a aucun bruit d'animal. Il fait presque nuit noire depuis la nouvelle lune. Même s'il n'y a pas de vent, les arbres bougent comme s'ils étaient caressés par une brise légère. Ils se balancent tous dans des directions différentes (cela implique un **test de Santé mentale** avec un **Avantage**). Les arbres forestiers subissent eux aussi des transformations sauvages. Les arbres sont anormalement hauts, déchiquetés, et leurs branches semblent se tordre et se replier vers le tronc.

Avec un **test de Torche**, on remarque que la forêt est essentiellement composée de chênes méditerranéens, de cyprès, de platanes et de pins. On trouve également des essences végétales qui ne devraient pas être là, comme des épinettes et des érables à sucre du Canada, des cyprès de l'Atlas et des caroubiers de Malte. Les arbres ont commencé à fondre les uns avec les autres. Leurs troncs, leurs racines et leurs branches s'unissent pour former d'étranges tresses d'écorce.

En traversant les bois, les investigateurs ont 2 chances sur 6 de découvrir du **moly**. Avec un **test de Torche**, on se rend compte que la plante n'est pas naturelle et se démarque du reste du feuillage, car elle luit comme si elle était éclairée par une lumière lunaire.

La forêt a été enchantée par Circé. Ses adeptes et ses créatures se cachent dans les ténèbres, se transformant sans cesse, et répandant la « bénédiction » de Shub-Niggurath dans la forêt. Voir *Les Monstres* pp. 132-133.

Selon le rythme de votre scénario, lorsque les investigateurs entrent dans la forêt, lancez 1d8 sur la table *Rencontres forestières* ci-dessous ou faites-leur rencontrer un monstre de votre choix.

Rencontres forestières

d8	Rencontres
1	Les investigateurs découvrent un grand cercle de pierre. Les pierres semblent avoir surgi du sol. Elles s'émiettent et sont gravées de marques maléfiques. Un **test de Torche** permet de remarquer que l'on a fréquemment dansé autour de ce cercle. Du sang s'est mêlé à la terre. Les empreintes de pas se mélangent à des empreintes porcines et caprines.
2	Quelque chose bouge dans l'obscurité. Les arbres bruissent, des chuchotements viennent de l'obscurité puis, aussi soudainement qu'ils sont apparus, le silence. Avec un **test de Torche**, les investigateurs se souviennent très bien, comme s'ils y étaient, des anciens mythes des îles grecques, où Ulysse a failli être dévoré par les Cyclopes dans leur grotte, où il fut transformé par une sorcière, et séduit par l'appel des sirènes. Les investigateurs réalisent tout à coup que ces mythes étaient vraisemblables dans une certaine mesure.
3	Un horrible hurlement brise le silence de la forêt. Il résonne dans le vent comme s'il venait de toutes les directions. On dirait que des animaux hurlent de douleur à l'unisson. Les arbres frémissent comme s'ils entendaient ces cris.
4	Quelque chose se cache dans l'obscurité, observant depuis les ombres avec ses yeux brillants. Les investigateurs se sentent traqués. Ils ont la chair de poule. Un **test de Torche** permet de repérer quelque chose qui ressemble à un sanglier difforme dans l'obscurité entre les arbres. Le sanglier apparaît furtivement puis se précipite dans les sous-bois. Il semble avoir trop de membres et se déplace très vite.
5	On entend un bruissement et des bruits de pas. Les investigateurs sont repérés par des cultistes. Ces derniers regardent les PJ de loin et n'approchent pas. Un **test de Torche** permet de remarquer des gens se déplaçant dans la forêt. Ils portent des vêtements sombres. Ce sont des adeptes de Circé se rendant à l'abattoir pour participer au rituel. Les fidèles passent et disparaissent au milieu des arbres comme s'ils faisaient partie de la forêt. Les agents de sécurité de l'abattoir seront prévenus que les PJ approchent.
6	Le corps d'un énorme sanglier gît dans une clairière. L'animal est deux fois plus gros qu'un sanglier normal. Il est en décomposition depuis plusieurs semaines. Les racines des arbres ont commencé à se développer dans le sanglier, s'enroulant autour de ses membres comme pour se nourrir de la carcasse. Avec un **test de Torche** on remarque que l'animal a muté. Ses os sont tordus, ses yeux sont trop éloignés l'un de l'autre et sa chair semble palpiter. Si les PJ prennent le temps d'analyser le corps – et possèdent le matériel et les connaissances appropriés – ils remarquent que certains organes sont plus gros, que d'autres ont fusionné ensemble. La bête possède plusieurs cœurs dans son corps et de nouveaux membres ont commencé à pousser. Sa gorge a été arrachée par quelque chose.

L'abattoir

L'extérieur

Un grand entrepôt domine une clairière artificielle entourée d'arbres noueux. Le bâtiment se dessine dans l'obscurité.

Avec un **test de Torche,** on se rend compte que l'endroit semble trop petit pour produire le volume de viande vendu par Kronos Kreata. Il ne semble pas y avoir d'enclos pour parquer en extérieur les animaux avant l'abattage.

Il y a un quai de chargement avec deux grandes portes coulissantes sur le mur est. Sur le mur sud, un petit bâtiment est adossé à l'entrepôt, avec une porte sur le côté et une fenêtre suffisamment grande pour s'y faufiler. Aucune lumière ne s'échappe des bâtiments. Une caméra de vidéosurveillance est dirigée vers les portes de l'entrepôt. Les deux portes sont verrouillées. Celle de l'entrepôt est fermée par une chaîne cadenassée. Celle du petit bâtiment est fermée à clef.

Avec un **test de Torche**, on peut crocheter le cadenas ou la porte – les verrous sont anciens et étrangement rudimentaires.

Le quai de chargement mène à l'**entrepôt principal**. La porte du petit bâtiment donne sur l'**accueil**.

Deux agents de sécurité patrouillent dans le périmètre des bâtiments avec des lampes torches. Un **test de Torche** permet de remarquer qu'ils sont armés de matraques. Ils patrouillent autour des bâtiments en tournant dans un sens inverse l'un de l'autre. Il y a un intervalle de dix minutes durant lequel ni l'un ni l'autre ne couvrent le quai de l'entrepôt ou la porte du petit bâtiment.

Avec un **test de Bagou,** les gardes peuvent être trompés avec une histoire crédible. Ils sont cultistes, ainsi l'histoire doit être pertinente pour eux. Il est aussi possible de les distraire en faisant des bruits dans la forêt.

Ils ont des *talkie-walkie* pour appeler le bureau de sécurité s'ils veulent rapporter un incident ou leur intention d'enquêter sur quelque chose de suspect ou d'inattendu.

La réception

Aucune lumière n'est allumée. Il fait froid et l'air charrie une odeur de vieux sang.

Des certificats de normes alimentaires, des panneaux précisant les règles d'hygiène et des récompenses encadrées ornent les murs, un comptoir d'accueil fait face à la porte. Le comptoir a un téléphone, qui lorsqu'il est décroché émet d'étranges bruits parasites, entrecoupés de grognements étranges d'animaux. On ne peut pas appeler depuis ce téléphone – il s'agit clairement d'une ligne connectée à un autre combiné, qui est resté décroché.

On trouve également derrière le comptoir un journal des visites. Avec un **test de Torche**, on découvre dans le journal que de nombreux « invités » n'ont pas émargé leur date de départ. Les dates d'entrée semblent être environ une fois par mois.

Avec un **test de Torche**, on comprend que les dates coïncident avec les mystérieuses fermetures mensuelles de l'abattoir, qui coïncident également avec la nouvelle lune. Les noms de ceux qui ont émargé uniquement lors de leur arrivée vont d'étrangers inconnus à des personnalités célèbres ou des politiciens grecs.

Une porte mène à l'abattoir principal.

L'entrepôt principal

On peut entrer dans l'entrepôt principal par le quai de chargement ou depuis l'accueil. De là, on peut prendre les escaliers jusqu'au rez-de-chaussée, avec les vestiaires, le bureau administratif, le bureau de la sécurité, le congélateur et l'enclos à sangliers.

L'entrepôt dégage une odeur forte de sang séché et de produits chimiques. La salle est immense et remplie de rangées de machines mortelles conçues pour ébouillanter les sangliers, les écorcher, extraire les abats puis découper les carcasses en quartiers pour les suspendre et les préparer au transport. Toutes les machines ont été fréquemment utilisées. La machinerie forme des couloirs et fournit d'excellentes cachettes où les monstres ou les fidèles peuvent se cacher.

Avec un **test de Torche**, on découvre que certaines machines sont endommagées. Quelque chose de trop robuste pour elles est passé dedans. On dirait que l'animal s'est débattu dedans, ce qui ne se produirait pas si les bêtes étaient correctement assommées.

Avec un **test de Torche** on remarque que les machines sont volumineuses, surdimensionnées, et conçues pour des créatures plus grandes que des sangliers ou même que du bétail.

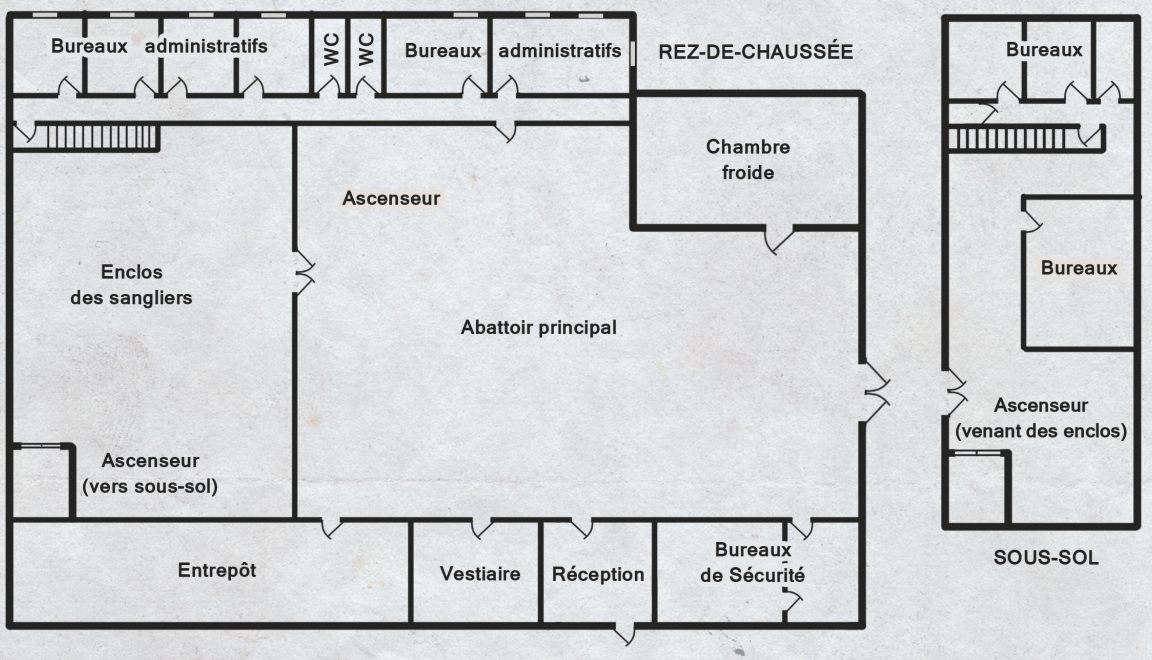
Avec un **test de Torche**, on comprend que la taille à l'intérieur du bâtiment ne correspond pas à la taille à l'extérieur. En outre, il a nécessairement fallu démanteler les murs extérieurs pour installer certaines machines à l'intérieur. Pourtant, les investigateurs ne se souviennent pas d'avoir vu de raccords de maçonnerie qui trahiraient cela.

Les machines semblent se fondre dans le béton, comme si elles avaient « poussé » du sol. Cela implique un **test de Santé mentale**.

L'**aide de jeu D03** est un plan des lieux.

Aide de jeu D03

L'ABATTOIR KRONOS KREATA



Même si les machines ont été nettoyées, elles sont incrustées de sang ; des gouttes de graisse et des morceaux de cartilage sont coincés entre les lames et certains sont collés au sol. L'abattoir est froid et le souffle des investigateurs dégage de la buée.

La lumière crue venant du bureau de sécurité est la seule source de lumière de l'abattoir. Les investigateurs ne sont pas visibles depuis l'entrée du vestiaire ou les portes du quai de chargement.

À l'extrême ouest de la pièce, de grands murs de métal forment deux couloirs. Ils mènent de l'**enclos des sangliers** jusqu'à l'atelier d'assommage où les bêtes sont abattues. Les couloirs zigzaguent de manière à ce que les sangliers avancent sans comprendre ce qui arrive aux animaux devant eux. Des trous dans les murs permettent de faire passer des bâtons pour encourager les animaux à bouger. Avec un **test de Torche**, on remarque que ces enclos sont trop grands pour des sangliers de taille moyenne. Certains murs ont été gravement endommagés.

Si les investigateurs s'aventurent à l'ouest dans le couloir, les murs de métal se mettent à trembler, comme si quelque chose à l'autre bout faisait vibrer le tout. Un ensemble de doubles portes mène jusqu'à une pièce – qui est la même pièce que l'on passe par un enclos ou l'autre. L'entrée est fermée des deux côtés par une chaîne. Une pince coupante ou une scie à os peut couper la chaîne, mais ce sera bruyant. La clef est dans le bureau de sécurité. Avec un **test de Torche**, les investigateurs peuvent traverser le couloir jusqu'à l'**enclos des sangliers**, mais cela les fera tomber dans l'enclos.

Les vestiaires

Les ouvriers et les visiteurs se changent ici, et revêtent des couvre-chaussures, des masques et des combinaisons. Il fait nuit noire. Il n'y a aucune caméra de surveillance. De nombreux bancs permettent de s'asseoir et de se changer.

Une porte mène aux toilettes des hommes et des femmes. Il y a une fenêtre sur la porte menant à l'abattoir.

Il y a de nombreux casiers. Ils sont verrouillés, mais un **test de Torche** permet de les ouvrir.

Six casiers en particulier contiennent des éléments intéressants (vous pouvez les faire trouver au hasard en lançant 1d6 ou choisir l'ordre dans lequel les PJ découvrent ces éléments) :

⚀ : Deux robes noires brodées de petits sangliers dansants. Le tissu est léger et doux. Si un investigateur revêt une robe, il doit effectuer une **Sauvegarde de Charisme**. En cas d'échec, lancez le dé sur la *Table des mutations* p. 109, en introduisant la mutation de manière appropriée au rythme de l'enquête (voir *Mutations et transformations*, p. 109).

⚁ : Un cahier contient des divagations sans retenue sur la beauté de l'utérus. Le texte fait référence à « sa caresse grandiose » et à « la mère des sangliers ». Il est également fait référence à l'arrêt de l'abattoir, déclarant que Sa gloire « dévoilera celui qui est digne lors de la nuit de la nouvelle lune ».

⚂ : Un mémo d'Anabella Dossi rappelant à tous les employés la fermeture mensuelle. Le papier a une forte odeur d'un parfum sucré écœurant. Il y a également une carte d'accès pour l'ascenseur de l'**enclos des sangliers**.

⚃ : Plusieurs photos d'arbres difformes dans la forêt. Une photo floue d'une énorme créature semblable à un sanglier, avec de multiples sabots et de grands yeux, scrutant la forêt. L'intérieur du casier est poussiéreux, comme s'il n'avait pas été touché depuis un certain temps. On peut lire au dos d'une photo : « pour l'enquête, envoyer aux autorités. Signé, H. Mattis ».

⚄ : Un uniforme d'agent de sécurité tout neuf, replié autour d'une matraque et d'un badge d'identité. Il est destiné à George Asker,

qui doit commencer après cette fermeture mensuelle.

⁝⁝ : Une cachette contenant du moly. Un papier manuscrit indique « éviter les accidents habituels ». Le moly est un Matériel à d4.

Le bureau de sécurité

Le bureau de sécurité n'est pas verrouillé. À l'intérieur se trouve un agent de sécurité. Son badge porte l'inscription « **Sophie Vasco** » (voir l'**aide de jeu D04**). Elle est vigilante les premières heures du soir. Plus tard, elle alterne entre le sommeil et le travail. De nombreux écrans montrent les différents lieux de l'abattoir. Avec un **test de Bagou**, on peut tromper Sophie en se faisant passer pour des cultistes ou d'autres agents de sécurité.

Sophie peut repérer les PJ sur les caméras de sécurité. S'ils ne sont pas déguisés ou ne l'ont pas trompée, lorsque les investigateurs entrent dans le champ de vision d'une caméra, ils doivent effectuer une **Sauvegarde de Dextérité** avec un **Désavantage** le jour (une **Sauvegarde de Dextérité** avec un **Avantage** la nuit) pour éviter d'être vus. Si Sophie les remarque, elle appellera **1d4 fidèles** pour intercepter les PJ, où qu'ils soient. Passé minuit, les fidèles sont accompagnés par une **Mère louve**.

Aide de jeu D04

Capturée ou convaincue par un **test de Bagou**, Sophie révèle qu'un rituel se déroule en sous-sol, dans un lieu que les investigateurs ne pourraient pas comprendre. Sophie croit sincèrement qu'Anabella tente d'améliorer le monde. Elle sait qu'Anabella transforme les gens en créatures en les sacrifiant. Elle ignore qu'ils sont dédiés à Shub-Niggurath et ne comprend pas vraiment comment cela fonctionne. Cela la fascine et la terrifie à la fois. Sophie est loyale et prétend faire partie du cercle proche d'Anabella. En vérité, Circé ne porte aucun intérêt pour elle, ne lui a pas donné son vrai nom et l'a envoyée au bureau de sécurité pour la tenir à l'écart. Sophie est totalement dévouée : si elle est libérée, elle ramènera des renforts pour capturer les investigateurs ou tentera de relâcher un **Marcassin** dans l'**enclos des sangliers**. Si elle relâche un **Marcassin**, ce dernier l'assassinera avant de partir traquer les investigateurs.

Un **test de Torche** permet de découvrir dans le bureau une carte magnétique pour l'ascenseur, la chambre froide et le bureau de Circé

.

La chambre froide

Les portes de la chambre froide sont fermées. La carte magnétique qui déverrouille l'accès est dans le bureau de sécurité. Avec un **test de Torche**, on comprend que la porte peut être cassée avec de bons outils. Cela fera un bruit considérable. Des pinces coupantes, des scies à

os et d'autres outils sont dispersés dans l'entrepôt principal, dans des tiroirs et des caisses de rangement. Tous ces objets constituent du Matériel (d4).

Avec un **test de Torche**, les investigateurs remarquent qu'une caméra de sécurité filme la porte de la chambre froide.

À l'intérieur, de nombreuses pièces de viande sont suspendues à des crochets pointus couverts de sang. Il fait très froid et du givre s'est déposé sur la viande. De nombreuses étagères sont remplies de masses de chair. On voit des museaux trop gros, des sabots qui se sont développés sur d'autres sabots, des pattes se séparant en plusieurs petits membres et des bocaux contenant de nombreux yeux tous rattachés à un même morceau de chair. Cette vision entraîne un **test de Santé mentale**. Un **test de Torche** permet de voir que les morceaux de viande sont bulbeux et suintent, malgré le froid environnant. Toute personne regardant la viande de trop près doit faire une **Sauvegarde d'Intelligence**. En cas d'échec, elle est submergée par une faim soudaine et saisira la pièce de viande difforme la plus proche. Elle y plante ses dents, avide de manger la chair. Ce comportement est temporaire. Si le personnage parvient à consommer de la viande, il doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution**. En cas d'échec, lancez le dé sur la *Table des mutations*, pp. 109-110.

Les bureaux administratifs

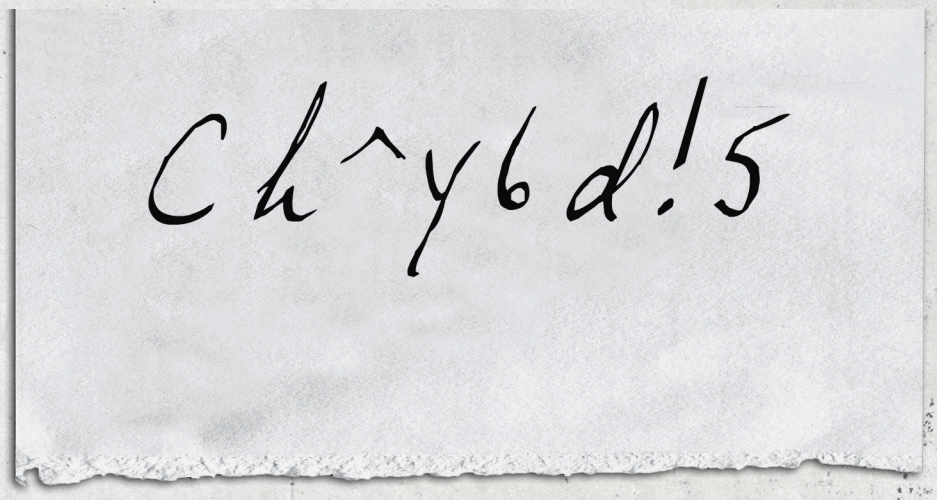
Deux portes mènent à des bureaux administratifs et des salles de réunion le long d'un couloir qui mène à un escalier descendant vers l'étage inférieur. Dans les différentes pièces, on trouve des bureaux encombrés de classeurs.

Avec un **test de Torche**, on remarque les noms inscrits sur les bureaux. Répartissez-les dans les différentes pièces, avec un nom différent dans chacune : Daphne, Io, Actaeon, Metis et Philémon. Les ordinateurs semblent tout droit sortis des années 90 avec des écrans jaunis et des tours volumineuses. Les appareils sont éteints et protégés par un mot de passe.

Avec un **test de Torche**, on découvre un **mot de passe** laissé dans le tiroir de bureau d'un certain **Galanthis** (donnez l'**aide de jeu D05**). Les fichiers dans les ordinateurs détaillent l'organisation de la production de viande, les réunions de travail et les actualités de Kronos Kreata. Un email d'Anabella Dossi indique que l'entreprise va s'étendre dans les supermarchés avec un produit plus accessible visant à « les nourrir, pour la nourrir ». Anabella a fait savoir au personnel que l'entrepôt sera fermé la nuit de la nouvelle lune pour « le progrès de l'humanité » et suggère de la retrouver en bas.

Chercher dans les bureaux révèle d'étranges objets appartenant aux travailleurs (**test de Torche**).

Aide de jeu D05



Dans les tiroirs on découvre des robes pliées (les revêtir implique une **Sauvegarde de Charisme** qui, en cas d'échec, se solde par le lancer d'un dé sur la *Table des mutations* pp. 109-110).

Avec un **test de Torche**, les investigateurs remarquent des statuettes grotesques représentant des femelles possédant de nombreux membres, avec une énorme tête de sanglier et un ventre gonflé. Toucher les statuettes donne lieu à une **Sauvegarde de Sagesse**. En cas d'échec, l'investigateur doit effectuer un test de **Santé mentale** tandis que des flashs d'une immense entité cosmique envahissent son esprit. Une chose tourbillonnante et palpitante, dont des tentacules de chair naissent perpétuellement, ainsi que des bouches et des membres dotés de sabots qui s'étendent dans les éons. L'entité infeste les mondes et recrache des créatures horribles de toutes formes et de toutes tailles, qui mutent et changent rapidement, avant d'être aspirées puis de nouveau recrachées dans un cycle sans fin.

Des escaliers mènent au **bureau de Circé** et au **tunnel**.

L'enclos des sangliers

Les portes sont verrouillées. Deux tunnels mènent à l'enclos.

La pièce principale est un grand rectangle avec deux lourdes portes de métal sur le mur en face des portes. La pièce dégage une forte odeur de fumier – acide et écœurante – ainsi que de sang et de fourrage.

Il y a deux grands enclos, remplis de foin. Chaque enclos possède une grande auge contenant de l'eau stagnante et une auge vide qui dégage une forte odeur âcre de légumes pourris.

Un **test de Torche** permet de remarquer que les sangliers sont acheminés par des tunnels depuis les enclos, jusqu'à la station d'assommage dans l'abattoir principal, où ils sont assommés avec une aiguille électrique plantée dans leur nuque, après quoi ils sont égorgés. Il y a trop peu d'enclos pour la quantité de viande produite par Kronos Kreata et les enclos sont trop gros pour des sangliers.

En-dehors de la pièce, le tunnel vers l'enclos le plus au nord tremble. Un **Marcassin** massif tente de déchirer le tunnel en métal pour quitter l'enclos (voir *Les monstres* p. 132).

S'il remarque les investigateurs, il laisse échapper un cri assourdissant. Quiconque regarde le Marcassin à ce moment-là doit effectuer un **test de Santé mentale**. Tous les investigateurs qui entendent le cri de la bête doivent effectuer une **Sauvegarde de Sagesse**. En cas d'échec, ils sont paralysés de terreur. L'animal ne produit

en réalité aucun son : il crie directement dans l'esprit des personnages.

Un **test de Torche** permet de remarquer que l'animal est enfermé dans l'enclos. Quiconque passe par le couloir métallique se retrouve face au Marcassin, qui se mettra à charger l'investigateur pour le tuer. Le Marcassin a des traits féminins humains. Il chargera le bord de l'enclos si les investigateurs sont à l'extérieur et tentera de passer au travers. Il y arrivera après **1d8 Moments** (mettez en place un Compte à rebours).

Si les investigateurs parviennent à tuer la bête ou à l'attirer à travers le tunnel, ils peuvent fouiller l'enclos. Dedans, on trouve une paire de lunettes féminine, et des vêtements de femme déchirés. Avec un **test de Torche**, on découvre un sac, déchiré et recouvert de fumier. Dedans se trouve la carte d'identité d'**Helena Mattis**, une journaliste du PAM. Certains traits de sa photo peuvent se retrouver sur le Marcassin, en particulier les yeux. Un **test de Santé mentale** est nécessaire lorsque les investigateurs comprennent que la journaliste a été d'une manière ou d'une autre transformée en cette créature porcine.

L'ascenseur

L'ascenseur dans l'**enclos des sangliers** mène directement au **tunnel**. Il faut une carte d'accès pour l'activer. Si les agents de sécurité ou Circé ont été alertés de la présence des investigateurs, **1d4 fidèles** gardent l'ascenseur.

Lorsque les investigateurs parviennent à activer l'ascenseur, ils descendent, pendant ce qui semble être une éternité, dans les ténèbres.

Les sous-sols de l'abattoir

Le couloir souterrain

Les escaliers descendent jusqu'aux sous-sols. Un long couloir mène à deux grandes portes en fer. Sur le côté, une autre porte mène au **bureau de la directrice**. Un adepte monte la garde (il possède une clef). Il n'abandonnera pas son poste (s'il entend un bruit, il ne partira pas pour chercher à savoir ce qui l'a provoqué : il appellera plutôt des renforts). Il tentera d'empêcher quiconque d'entrer dans le **bureau de la directrice**. Un investigateur doit réussir une **Sauvegarde de Dextérité** pour le contourner.

Il est possible de discuter avec l'adepte. Avec un **test de Bagou**, on apprend qu'il a vu les rituels de **Circé** et que son esprit en a été fragilisé. Il ne comprend pas ce qu'il a vu et a réussi à obtenir ce poste de gardien de porte pour éviter d'être le témoin d'autres horreurs. Sa famille fait partie du culte et il pense qu'il est allé trop loin. Il ne donnera pas facilement sa clef aux PJ, mais s'ils lui expliquent qu'ils vont mettre fin aux transformations, il cèdera et les laissera passer. Si les PJ ne sont pas convaincants, il appellera **1d4 fidèles** en renforts.

Il est aussi possible de convaincre ce PNJ de fuir plutôt que d'appeler de l'aide.

Les portes en fer mènent à un long tunnel noir menant à la forêt de Shub-Niggurath. L'ascenseur s'ouvre juste derrière ces portes fermées et mène également au long tunnel.

Le bureau de la directrice

Le bureau est fermé à clef. La clef se trouve dans le bureau de sécurité. On peut comprendre (**test de Torche**) que la serrure peut être crochetée. En cas d'échec à une **Sauvegarde de Dextérité**, Circé est alertée de la présence des investigateurs.

Un grand bureau en acajou fait face à la porte.

Une plaque dorée sur le bureau indique le nom **Anabella Dossi**. Des papiers épars décrivent les différents convois de la viande de sanglier dans le pays, tous signés par Anabella. Avec un **test de Torche**, on découvre dans les documents que l'entreprise prévoit de doubler la quantité de viande produite et distribuée l'an prochain, et de la vendre en supermarché.

Circé tient un journal, un carnet recouvert de cuir, qui se trouve dans un tiroir verrouillé du bureau. Quiconque le prend en main doit effectuer une **Sauvegarde d'Intelligence**. En cas d'échec, le personnage perd immédiatement un niveau de **Santé mentale**. L'ouvrage est écrit en grec ancien et prendra un certain temps à traduire. Lire le texte traduit engendre un **test de Santé mentale**. Le texte détaille un rituel compliqué, qui doit se tenir lors de la nouvelle lune, et les instructions pour utiliser un bâton que l'on peut utiliser pour transformer ceux qui sont dignes, en puisant dans « le pouvoir d'amour de la grande mère ». Les dernières pages du journal deviennent indéchiffrables tandis que l'alphabet grec se transforme en un alphabet extraterrestre incompréhensible.

Trois tableaux sont accrochés sur un mur. Il s'agit de peintures montrant la même personne. Avec un **test de Torche**, on comprend qu'il s'agit d'inestimables originaux. Il s'agit d'*Ulysse et Circé* d'Anibale Carraci, *Circé et ses amants* de Dosso Dossi, et de *Circé offrant la coupe à Ulysse* de John Waterhouse.

Tenter de décrocher l'une des peintures nécessite une **Sauvegarde d'Intelligence** :

• **En cas de réussite**, le personnage effectue un **test de Santé mentale** et comprend que la peinture ne peut être enlevée. Elle a littéralement poussé depuis le mur.

• **En cas d'échec**, le personnage baisse d'un niveau sa **Santé mentale** et lance un dé sur la *Table des mutations*, pp. 109-110.

Il y a un support vide derrière le bureau, qui peut supporter un objet long, comme une épée, une canne ou un bâton.

Une grande armoire en chêne est fermée hermétiquement. Si un investigateur tente de l'ouvrir, il doit réussir une **Sauvegarde de Charisme**. En cas d'échec, l'armoire reste fermée, mais l'investigateur doit lancer les dés sur la *Table des mutations*, pp. 109-110. En cas de succès, la porte s'ouvre et l'armoire contient plusieurs textes, tous écrits dans des livres reliés en cuir. Les lire donne lieu à un **test de Santé mentale** tandis que les symboles sur les pages perturbent l'esprit et dansent sauvagement, comme si l'investigateur souffrait d'hallucinations. Les mots ne correspondent à aucun langage humain connu.

Avec un **test de Torche**, on remarque qu'une caméra de surveillance filme le bureau et non la porte.

La forêt de Shub-Niggurath

En avançant, les murs du tunnel finissent par disparaître tout comme le plafond. Si les investigateurs vont trop loin dans le royaume de Shub-Niggurath, ils pourraient ne pas survivre assez longtemps pour retrouver le chemin du retour.

Les PJ doivent effectuer un **test de Santé mentale**. Au-dessus d'eux, le ciel est une masse rampante de chair, de sabots, d'yeux et de bouches, tournant de manière circulaire comme un maelstrom autour d'une lune noire. Il n'y a aucune étoile, aucun nuage. De grands tentacules de chair et d'énergie cosmique descendent des cieux et ondulent à l'horizon. Des arbres monstrueux dominent le lieu et la terre s'élève et retombe sans la moindre logique géographique. La forêt s'étend à l'infini et les arbres fourmillent comme de grands insectes.

La forêt est un endroit dangereux et les fidèles évitent de s'aventurer trop loin. C'est un monde intermédiaire où Circé peut sacrifier des humains à Shub-Niggurath et être récompensée par une magie qui défie la compréhension humaine. Les investigateurs peuvent trouver l'**autel sacrificiel** en suivant un chemin rudimentaire tracé par les fidèles à travers la forêt. Lancez **1d6** s'ils veulent s'y aventurer. Si vous obtenez un nombre pair, les PJ rencontrent **1d4 cultistes** tandis qu'ils avancent sur le chemin.

L'autel sacrificiel

En interrogeant des fidèles ou en avançant sur le chemin, les PJ finissent par arriver à l'autel sacrificiel où se trouve Circé.

Lorsque les personnages voient l'autel, ils doivent réussir une **Sauvegarde de Charisme** pour résister à l'appel de Shub-Niggurath. En cas d'échec, l'esprit du personnage est imprégné par son appel maternel. Un appel étrange résonne dans sa tête, étrange, mais compréhensible, délivrant un chant entonné par un chœur ténébreux. Le personnage ressent un besoin impérieux de se reproduire et de se transformer. Shub-Niggurath veut qu'il ne fasse plus qu'un avec le chaos de l'existence, abandonnant la mort au profit d'une renaissance sans fin. Le PJ a le choix. Il peut s'abandonner à l'appel et essayer de rejoindre les cieux, implorant la déité de le prendre dans ses bras. Le personnage s'élèvera dans les cieux et rejoindra le ventre de Shub-Niggurath. Alternativement, le personnage peut se ranger du côté des fidèles

de Circé et présenter les autres joueurs comme des sacrifiés amenés pour le rituel. Il revient au joueur de décider du choix de son personnage.

Des dizaines de fidèles accompagnent **Circé** et deux **Sangliers parfaits** (voir p. 133). Ces derniers ont des caractéristiques physiques de personnages que les investigateurs ont rencontrés plus tôt dans leur enquête. L'un pourrait être Philip, qui a été capturé pendant que les investigateurs étaient dans le village. Il peut être judicieux de faire rencontrer des amis ou des parents disparus – cela engendre un **test de Santé mentale avec un Désavantage**. Les adeptes se tiennent en retrait pour assister au sacrifice. Avec un **test de Torche**, les PJ remarquent que tous, sauf **Circé** et les **Sangliers parfaits**, sont immobilisés par le rituel, chantant dans une langue étrange, serrant dans leurs mains des cœurs de sangliers. Les fidèles ne remarquent pas les investigateurs.

Deux victimes sont déjà en place et il est trop tard pour les sauver. **Adrian Spiros**, un volontaire, attend sa transformation. Un **test de Bagou** permet de remarquer qu'Adrian regarde Circé avec un mélange d'admiration et de terreur. On dirait qu'il souhaite fuir, mais reste là par dévotion.

Circé est à l'apogée de son pouvoir. Son bâton est posé sur l'autel, drainant le pouvoir des créatures environnantes qui tourbillonnent dans le ciel au-dessus.

Les PJ peuvent parler à Circé et ses fidèles avec un **test de Bagou**. Elle sera patiente et expliquera son plan. Si elle voit les investigateurs se rapprocher, elle amènera un sacrifié vers l'autel et tentera de convaincre les PJ de se joindre à elle, tout en préparant le sacrifice.

Que les PJ la rejoignent ou pas, Circé transformera son sacrifié. Elle allonge la victime sur l'autel et brandit son bâton en prononçant des mots issus de langues inconnues. Le sacrifié se tord de douleur. Au-dessus, le ciel se met à onduler et à se transformer frénétiquement. Les tentacules descendent des cieux pour caresser Circé et les fidèles. La victime se transforme en un **Marcassin**. Le processus ne peut pas être arrêté une fois commencé (contrairement aux transformations plus lentes qu'ils ont pu expérimenter auparavant).

Conclusion - Le sacrifice

• Les PJ peuvent décider de s'enfuir avant de découvrir les secrets de l'abattoir. Votre principal objectif en tant que MJ est de tenter de les amener jusqu'à l'autel sacrificiel de Circé, soit en tant que nouveaux fidèles, soit en tant que sacrifiés. Cependant, cela n'arrive pas toujours, ne soyez pas trop déçus.

• Les PJ peuvent se perdre dans la forêt de Shub-Niggurath, auquel cas ils finissent par sombrer dans son étreinte toujours changeante, ne faisant plus qu'un avec son ventre pour renaître.

• Les PJ peuvent retourner à Léthé et prendre le bateau de Kronos Kreata pour s'échapper de l'île. C'est possible, mais difficile, et de nombreux monstres et adeptes les traqueront.

• Les PJ peuvent rejoindre Circé, pour travailler dans l'abattoir ou se porter volontaires en tant que sacrifiés.

• Les PJ peuvent briser le bâton de Circé (**Sauvegarde de Force**). Tout le monde est expulsé de la forêt de Shub-Niggurath et se retrouve projeté sur Aeaea, tandis que l'île sombre sous les eaux de la Méditerranée.

La fin dépend de votre rythme et du style de jeu que vous souhaitez mettre en place en tant que MJ. Ces propositions ne sont pas une liste exhaustive. Observez comment l'histoire se déroule et, en cas de doute, improvisez.

Les monstres

Toutes les créatures décrites ici étaient autrefois humaines. Sous leur forme transformée, elles conservent des caractéristiques humaines troublantes qui les distinguent des animaux ordinaires. Les investigateurs doivent effectuer un **test de Santé mentale** lorsqu'ils en voient une.

Marcassin

Un Marcassin est un humain transformé par la magie de Shub-Niggurath. Il conserve les caractéristiques de la personne qu'il était avant. C'est un sanglier énorme avec de nombreux membres recouvrant son corps. Son visage est un désordre composé de museaux, de défenses et de nombreux yeux, à la fois animaux et humains. Des dents humaines dépassent de sa grande gueule large et une longue langue pend entre ses nombreuses défenses. Chaque muscle est saillant. L'animal a quatre membres stables se terminant en sabots qui se plient selon des angles étranges. Sa chair se replie à l'intérieur de l'animal et réapparaît à d'autres endroits du corps, avec des sabots et des mains. La peau est une combinaison de peau humaine et de cuir épais de sanglier. Le corps du Marcassin est en mutation, ondulant et pulsant perpétuellement.

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -2

Attaques : Morsure (2 dégâts), Charge (voir ci-dessous)

Capacités spéciales :

- Charge : la cible doit réussir une Sauvegarde de Dextérité ou de Force. En cas d'échec, elle subit 1d4 dégâts.
- Puissant : les Sauvegardes de Force contre un Marcassin subissent un Désavantage.

Mère louve

Les Mères louves sont des louves sans fourrure, aux organes génitaux surdimensionnés et aux queues barbelées ressemblant à un fouet. Elles s'arrêtent parfois pour mettre bas des versions fœtales d'elles-mêmes qui grandiront rapidement jusqu'à maturité. Leur corps canin est flexible et leurs os sont souples et élastiques. Cela leur permet de se faufiler entre des barreaux, sous des machines, ou de sauter par-dessus de hautes clôtures. Elles laissent échapper de leur gueule des fluides infâmes et une traînée de bave. Elles ont la taille de loups normaux. Leur peau est charnue comme un humain. Elles n'ont pas d'yeux, seulement de grandes oreilles ressemblant à des chauves-souris, et elles émettent un ronronnement constant pour pouvoir s'écholocaliser.

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -1

Attaques : Morsure (2 dégâts), Queue barbelée (2 dégâts)

Capacité spéciale :

- Rapide : Les Sauvegardes de Dextérité contre une Louve mère subissent un Désavantage.

Sanglier parfait

Les Sangliers parfaits sont des créations choisies par Circé, qu'elle aime plus que tous les autres. Il s'agit de sangliers qui ont été formés à partir de sacrifices. Ils ressemblent à de gigantesques porcs à la peau rugueuse. Leurs défenses sont courbes et gouttent de salive. Leurs yeux sont grands et sauvages, trahissant la folie induite par leur création. Chaque sanglier a six membres saillants avec de lourds sabots. Ils se déplacent de manière pataude, mais sont incroyablement forts, assez pour déchirer facilement des arbres et des murs de béton.

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 16

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -3

Attaques : Défense (2 dégâts), Morsure (2 dégâts)

Capacités spéciales :

- Charge : la cible doit réussir une Sauvegarde de Dextérité ou de Force. En cas d'échec, elle subit 3 dégâts et tombe au sol.
- Écraser : si un investigateur est tombé au sol, le Sanglier parfait peut l'écraser à la place d'utiliser une de ses attaques, et cause 4 dégâts automatiques.

Fidèles de Circé

Les fidèles portent des robes noires ou des vêtements modernes classiques. Ils sont humains et intelligents. Ils sont loyaux à Circé et ne révèleront pas facilement ce qu'ils savent.

Dés de Vie : 1

Points de Vie : 4

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : 0

Attaque : Arme improvisée (2 dégâts) ou Mains nues (1 dégât)

Note de l'auteur

Quand Kathryn Jenkins n'écrit pas du JdR, elle explore le monde avec son compagnon, Anthony. Joueuse passionnée, Kathryn a plongé dans des donjons et enquêté sur d'étranges situations en tant que joueuse et MJ. Elle a écrit pour *Cthulhu Dark* et produit plusieurs articles dans *Vacant Ritual Assembly*. Kathryn est passionnée par la mythologie grecque et les contes de fées sombres. Elle trouve que souvent, les deux influencent son écriture. Sur son temps libre, elle aime créer des illustrations d'horreur et de fantasy. Kathryn peut être contactée par email : contact@kathrynjenkins.art.

Les toiles noires

*Ce scénario est une investigation urbaine. Les PJ, à la recherche de tableaux de peinture particulièrement dangereux, seront confrontés à des adorateurs de Shub-Niggurath redoutables. Il est prévu pour se dérouler à Providence, Rhode Island, en 1924 (voir l'**aide de jeu T01** p. 138), mais il est facilement transposable dans un autre lieu et à une autre date.*
Vous trouverez p. 170 un récapitulatif des personnages notables de ce scénario.

Mélange impie

« Incubis » est un club mondain qui sert de couverture à un groupe de fidèles de Shub-Niggurath. La secte est plutôt liée à l'aspect d'Incubatrice de l'entité (voir p. 32) et **Warren Sharp**, son dirigeant, y conduit des expériences dérangeantes mêlant sorcellerie et chirurgie (voir *Warren Sharp* p. 166). Les membres d'Incubis sont entrés en possession, lors d'un de leurs rituels d'invocation, d'une substance issue de l'entité elle-même, du lait noir de la Chèvre noire aux mille jeunes. **Edward Stanford**, un jeune peintre, se lie d'amitié avec **Henry Galway** – un membre du cercle – et se rapproche d'Incubis. Il découvre par accident le lait noir. Intrigué par le secret qui semble entourer la mystérieuse substance, il en dérobe un petit flacon. Il a alors l'idée saugrenue de l'utiliser comme adjuvant à sa peinture et réalise ainsi un triptyque de toiles avec ce nouveau médium. Quelques jours plus tard, ses œuvres,

désormais habitées par une force féconde corrompue, donnent naissance à d'horribles créatures qui tuent le jeune artiste. L'atelier du peintre est fermé et l'enquête de police n'arrive à aucune conclusion sérieuse. Les affaires d'Edward sont confiées à sa sœur **Margaret**. Celle-ci, assez réfractaire aux œuvres étranges de son frère, se débarrasse de ses peintures dans des ventes aux enchères, des magasins d'art ou en les donnant. Les tableaux du triptyque sont dispersés. Incubis est prévenue de la mort d'Edward et apprend la réalisation du triptyque, ainsi que sa nature particulière. L'objectif des membres du club est désormais de retrouver les toiles et de les rassembler. Warren Sharp, le chef des adorateurs de la Chèvre noire pense en effet qu'un rituel approprié pourrait faire fusionner les trois créatures issues du lait noir en une puissante entité capable de favoriser les contacts avec sa Génitrice originelle. Quelques semaines plus tard, alors qu'Incubis se rapproche des tableaux, les PJ entrent en scène.

Situation de départ

Chacune des toiles du triptyque se trouve désormais dans un endroit différent, où vont se dérouler de multiples péripéties liées à l'apparition de créatures sorties des tableaux. L'investigation des PJ, une enquête sur la mort d'une adolescente dans un pensionnat, va d'abord les conduire vers la toile 1 (voir encart *Le triptyque*) et **Edward Stanford**. Leurs choix décideront de la suite.

Chronologie

- **Début 1924 :** Acquisition de lait noir par Incubis.
- **29 mars 1924 :** Vol du lait noir par Edward Stanford.
- **02 avril au 18 avril 1924** : Réalisation du triptyque de toiles noires par Edward Stanford.
- **20 avril 1924 :** Mort d'Edward Stanford.
- **25 avril 1924 :** La toile 1 est donnée par Margaret à Sean Gavin.
- **26 avril 1924 :** La toile 2 est cédée à une boutique d'art.
- **30 Avril 1924 :** La toile 1 est repeinte par Sean Gavin et donnée à sa mère.
- **01 mai 1924 :** La toile 3 est cédée à Jane Fulson, marchande d'art.
- **03 mai 1924 :** La toile 1 est donnée par la mère de Sean Gavin à l'institut Mary Pierce.
- **05 mai 1924 :** La toile 2 est achetée par Thomas Wilkins.
- **07 mai 1924 :** Dorothy Duncan est assassinée par la créature de la toile 1 à l'institut Mary Pierce.
- **12 mai 1924 :** Tentative de cambriolage par Incubis chez Thomas Wilkins. Entrée en scène des PJ.

Le triptyque

Edward Stanford a réalisé trois toiles avec la peinture mélangée au lait noir de Shub-Niggurath. C'est seulement ce médium qui crée un lien entre ces œuvres, l'ensemble ne formant pas particulièrement un tout artistiquement cohérent. En raison de la présence du lait noir qui confère aux peintures un caractère troublant indescriptible, voir une toile nécessite un **test de Santé mentale** avec un **Avantage**.

Toile 1 :

Elle est de qualité médiocre et représente un long couloir grisâtre et sinistre uniquement décoré de porte-torches muraux en forme de mains tendues. La lumière des flambeaux est faible, mais projette des ombres distordues sur le mur. La créature qui naît de ce tableau est un monstre protéiforme imitant des traits humanoïdes. Elle se fond dans les murs et les sols pour en émerger brusquement, entièrement ou non, pour attaquer sauvagement ses victimes.

Dés de Vie : 3
Points de Vie : 15
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -2
Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2
Capacités spéciales :
- Camouflage : en cas d'échec d'une Sauvegarde de Sagesse, la créature prend ses adversaires par surprise et agit en premier lors d'un combat.
- Ne subit que le minimum des dégâts de toute attaque.

Toile 2 :

Elle représente un homme au premier plan qui semble atrocement souffrir et se prend la tête dans les mains, le visage tordu par la douleur. En arrière-plan, d'autres individus sont victimes des mêmes afflictions. Une des silhouettes floues repousse quelque chose d'indistinct sur le sol. La toile est de qualité correcte, mais assez dérangeante. La créature qui naît de ce tableau est multiple : il s'agit de gros vers parasites qui tombent de la toile et cherchent à envahir des corps vivants pour se nourrir en les dévorant de l'intérieur.

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 18

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -3

Attaque : Attaque de masse (voir ci-dessous)

Capacités spéciales :

- Attaque de masse : les vers attaquent tous ensemble leur cible. Si celle-ci échoue son test d'attaque elle est submergée et subit 1 dégât, puis 2 le Moment suivant, puis 3, etc. L'horreur d'être submergé oblige la victime à effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.
- En tant que groupe, la créature est immunisée contre toutes les armes sauf le feu, qui lui occasionne 1d8 dégâts.

Toile 3 :

Le peintre a manifestement reproduit sa vision de son propre atelier, un clair-obscur très réussi, mais oppressant. La pièce, plongée dans la pénombre, est encombrée d'un fatras de toiles, cadres et chevalets. Seule la lumière provenant de l'entrebâillement de la porte vient éclairer une unique toile en cours de réalisation, aux motifs noirs abstraits. Des taches de peinture noire maculent le sol. La créature qui naît de ce tableau est une masse informe de couleur noire semblable à une flaque de limon élastique, qui se déplace et s'étire. Elle peut attaquer des proies en essayant de les étouffer.

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 11 ,

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaque : Étouffement (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- Élastique : Peut atteindre une cible Proche qui n'est pas Au contact.
- Régénération : Blessée, la créature se sépare en morceaux avant de se reformer, en regagnant 1d4 points de vie à chaque fois (dans la limite du maximum de départ).
- Immunisée aux blessures par arme à feu, à l'électricité, à l'eau, au froid et au poison. Le feu lui occasionne 1d6 dégâts.

PROVIDENCE, RI

Aide de jeu T01

1. Institut Mary Pierce
2. Domicile de Prudence Gavin
3. Domicile de Margaret Stanford
4. Atelier /domicile d'Edward Stanford
5. Boutique d'art «Chez Hines»
6. Maison Wilkins
7. Fulson Art & Antiques
8. Hôtel Milton
9. Domicile d'Henry Galway
10. Domicile de Robert Barlow
11. Domicile de Louis Sparr
12. Siège d'Incubis
13. Domicile de Warren Sharp

0 1 km

Le lait noir de Shub-Niggurath

L'Ichor maternel sécrété par Shub-Niggurath, parfois offert à des adorateurs zélés lors de cérémonies orgiaques, se présente sous la forme d'un liquide laiteux et visqueux de la couleur du pétrole. Il dispose de propriétés étonnantes : la substance, mutagène, est souvent ingérée et produit de monstrueuses transformations physiques chez celui ou celle qui en consomme. Utilisé comme liquide fertile pour inséminer des animaux (ou des humains), il donne naissance à d'horribles créatures hybrides.

Dans le cas présent, mélangé à de la peinture, le pouvoir fécond et créateur du lait noir donne naissance aux aberrations des tableaux de Stanford, qui prennent vie et s'extraient des toiles de l'artiste. Toutefois, la faible quantité de la substance utilisée limite l'autonomie des monstres qui ne peuvent survivre bien longtemps hors des tableaux et ont un besoin de se refondre régulièrement dans la peinture pour se ressourcer au contact du lait.

Crime au pensionnat

Margaret Stanford a cédé par erreur la toile 1, parmi un lot de chevalets, cadres et toiles vierges, à un artiste, vague connaissance de son frère, **Sean Gavin**. Le peintre, peu convaincu par l'œuvre de Stanford, l'a rapidement recouverte d'une autre peinture et en a fait don à une œuvre de bienfaisance dirigée par sa mère. Celle-ci l'a ensuite offerte à **l'Institut Mary Pierce**, un pensionnat de jeunes filles situé près de Hopkins Park.

Quelques jours plus tard, une créature émerge du tableau et massacre une pensionnaire, **Dorothy Duncan**. Une enquête de police est diligentée et un entrefilet dans la presse relate l'événement (voir **aide de jeu T02**).

Implication des PJ

Il y a plusieurs manières d'impliquer les PJ. En voici quelques-unes :

- Si les PJ ont parmi eux un policier, un détective ou un journaliste, il s'intéresse naturellement à cette affaire, qui semble piétiner.
- Les PJ sont sollicités par une connaissance (la directrice du pensionnat, des parents inquiets ou même la famille de Dorothy) qui connaît leurs compétences. Un prêtre pourrait être appelé par l'Église (le pensionnat est un établissement religieux) pour tenter de calmer les esprits et un professeur pourrait se voir proposer un poste en remplacement d'un autre enseignant, entré en dépression nerveuse suite au meurtre.

Aide de jeu T02

WEATHER
Not so cold today, rain tonight.
Official U.S.Weather Bureau, details on p.11

The Providence Journal

34 pages.

Vol. CXXXI, N° 105 — Providence, Rhode Island, May 8th, — Copyright 1924 Providence Journal Company — FIVE CENTS

MEURTRE SAUVAGE À L'INSTITUT MARY PIERCE

Les familles des pensionnaires du réputé Institut Mary Pierce pour jeunes filles peuvent légitimement s'inquiéter. Dans la nuit du 06 au 07 mai, une pensionnaire du nom de Dorothy Duncan a été retrouvée assassinée près de son dortoir. Malgré l'habituelle réserve de la police, nous avons appris de source sûre que le corps de la pauvre adolescente était affreusement lacéré, témoignant ainsi d'une agression aussi brutale que sauvage.

Les policiers chargés de l'enquête ont investi les lieux, faisant sans nul doute souffler un vent de panique parmi des pensionnaires déjà bien ébranlées par le drame qui les frappe. L'inspecteur Hodges, en charge de cet triste dossier, se refuse comme il est de coutume à tout commentaire, tout au plus a t-il écarté l'existence de sévices sexuels. La directrice du pensionnat, l'honorable Mrs Enola Webster, semble adopter la même ligne de conduite. Gageons que ce silence sera de courte durée pour les familles, qui s'inquiètent de savoir si un dangereux maniaque sévit dans nos belles rues de Providence, massacrant le fleuron de notre jeunesse jusque dans nos établissements les plus respectés.

Dans l'attente de trouver des pistes sérieuses dans l'enquête, la police surveille de près l'Institut afin d'éviter que ne survienne un nouveau drame.

Les lieux

L'Institut Mary Pierce est un pensionnat créé en 1887 par une riche notable de Providence et financé depuis par l'Église et quelques mécènes mondains. L'établissement accueille une cinquantaine de pensionnaires, des jeunes filles âgées de 13 à 20 ans, qui y suivent leurs études ainsi qu'un enseignement religieux. Hormis les étudiantes, seuls la directrice – **Enola Webster** –, quelques surveillantes et personnels d'intendance, ainsi qu'un jardinier habitent les lieux. Les professeurs et le personnel administratif n'y dorment pas. L'Institut Mary Pierce est une bâtisse imposante en forme de U située dans un petit parc arboré protégé par un mur d'enceinte (voir **aide de jeu T03**). L'aile ouest est occupée par le réfectoire (1), les cuisines (2), des salles communes (3), le dortoir (4), les chambres des surveillantes (5), les douches et toilettes (6) et des caves (7). L'aile est est constituée d'ateliers et de salles d'étude (8), de la bibliothèque (9), de bureaux de travail de certains professeurs (10), de la chapelle (11), des salles de classe (12) et de caves de stockage (13). La partie centrale est occupée par un accueil (14), différents bureaux administratifs et de travail (15), le logement d'Enola Webster (16). Le parc accueille une petite maison : la demeure d'**Arvin Moore**, jardinier et homme à tout faire de la pension.

Personnalités

• **Enola Webster** est une vieille fille d'une cinquantaine d'années aux cheveux grisonnants, toujours apprêtée et d'une élégance guindée. C'est une enseignante chevronnée et une femme de tête. Des familles lui ont confié l'éducation morale, religieuse et professorale de leur fille et elle se doit de mener cette mission de façon irréprochable. Elle est autoritaire, mais aime profondément son métier et ses pensionnaires. Ses convictions religieuses fortes lui octroient une force d'âme certaine. Elle est certes perturbée par la mort de Dorothy Duncan, mais elle ne se laisse pas démonter par l'enquête de police en cours dans son établissement.

Enola Webster

• **Arvin Moore**, un gaillard costaud d'une cinquantaine d'années, est le seul homme à séjourner de manière permanente à l'Institut. Embauché par Enola Webster comme gardien, jardinier et *factotum*, il s'acquitte de sa tâche avec zèle. Il s'agit d'un ancien bagnard, emprisonné pour de nombreuses voies de fait et violences, dues à une consommation excessive d'alcool. La directrice connaît son passé, mais considère qu'il a payé sa dette. Sobre et reconnaissant, Arvin Moore reste discret et poli, mais a une peur bleue de la police. Il fera un suspect facile pour les policiers, mais la piste n'aboutira à rien.

• Contrairement à la directrice de l'Institut, **Mary Jane Dover**, comptable et intendante

Arvin Moore

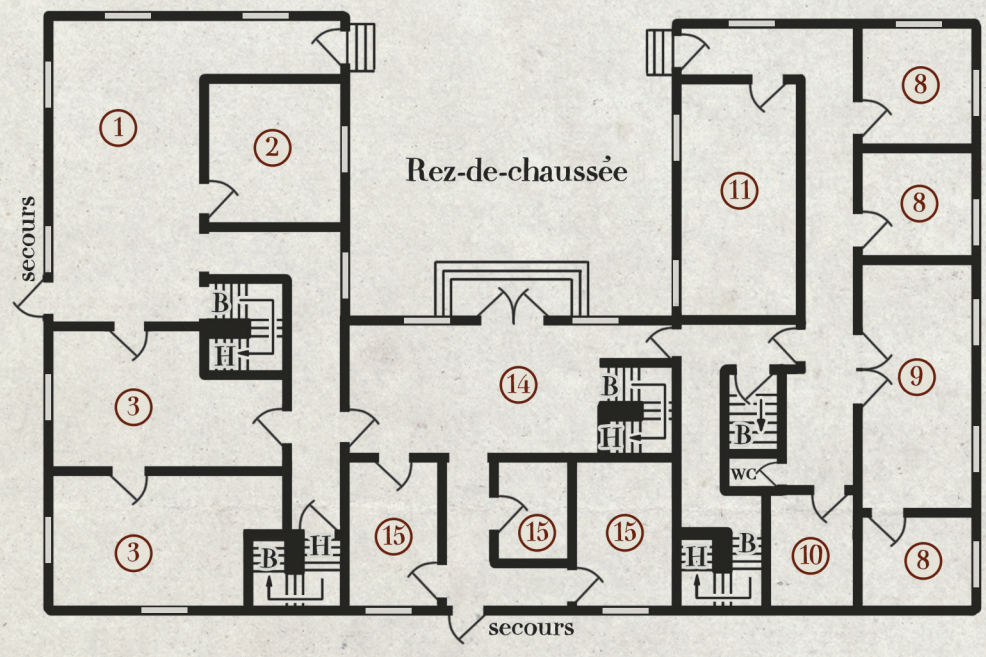
Mary Jane Dover

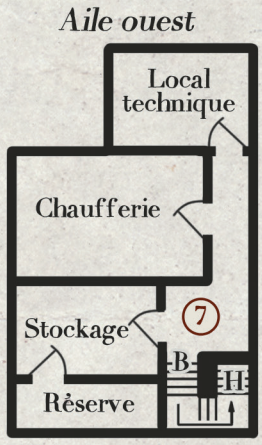
des lieux, est une femme revêche et froide. Âgée d'une trentaine d'années, c'est une femme menue, à l'air sévère qui nuit à son visage agréable. Elle ne se plaît qu'enfermée dans son bureau à gérer les finances et l'économat. Conservatrice et rigide, elle considère avec exaspération la jeunesse enthousiaste et insouciante des pensionnaires. Elle se montre peu coopérative et austère avec les personnes extérieures.

• **Suzan Mitchell** est une surveillante âgée d'une quarantaine d'années, au physique bonhomme et un peu terne. De nature discrète et aimable, elle est appréciée de la direction comme des pensionnaires. Elle cache pourtant un secret puisque son mari est un vaurien qui travaille avec des *bootleggers* (trafiquants d'alcool durant la Prohibition) de Providence et qu'il utilise, grâce à la complicité forcée de sa femme, les caves de l'aile ouest pour cacher quelques caisses de spiritueux à écouler ainsi que des armes. Elle est très anxieuse, paniquée à l'idée que l'enquête de police concernant la mort de Dorothy Duncan puisse révéler le pot aux roses.

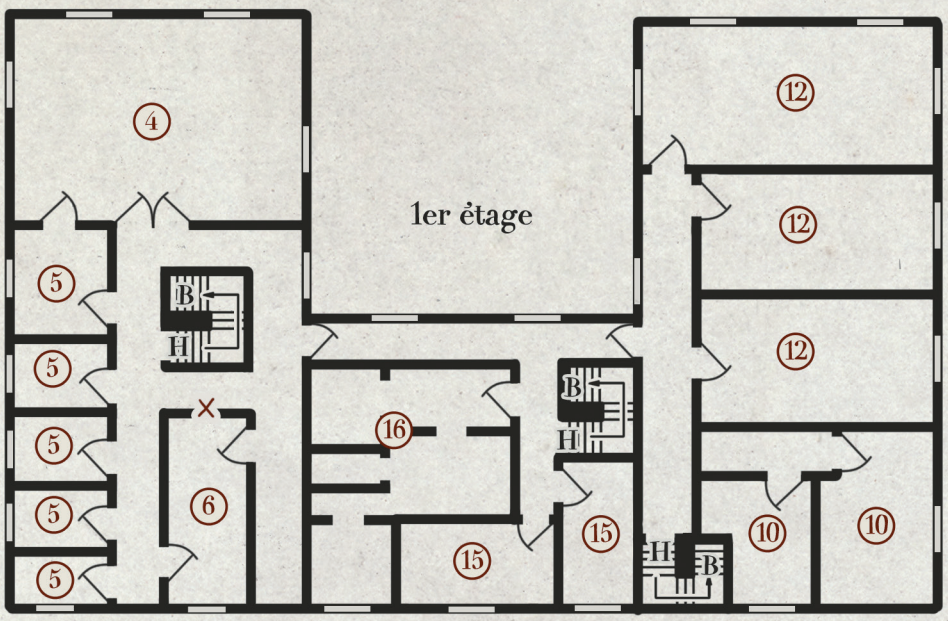
Suzan Mitchell

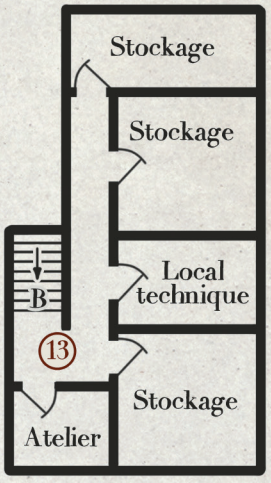
L'institut Mary Pierce pour jeunes filles





Caves





Aile est

AILE OUEST

1. Réfectoire
2. Cuisine
3. Salles communes
4. Dortoir
5. Chambre de surveillante
6. Douches
7. Caves

× Toile

AILE EST

8. Salles d'études/ateliers
9. Bibliothèque
10. Bureaux
11. Chapelle
12. Salles de classe
13. Caves

AILE CENTRALE

14. Accueil
15. Bureaux
16. Logement d'Enola Webster

0 1 5 metres

L'enquête

Que les PJ enquêtent simultanément, participent à l'enquête de police ou qu'ils entament leur investigation postérieurement à celle-ci, ils peuvent découvrir plusieurs informations.

Auprès des pensionnaires et du personnel

• Dorothy Duncan était une étudiante de 16 ans, sans problèmes, appréciée de ses professeurs, qui ne s'était pas attiré d'inimitiés chez les autres pensionnaires. Les surveillantes ont découvert son corps atrocement lacéré dans le couloir du bâtiment ouest, entre le dortoir et les douches (18) dans la nuit du 06 au 07 mai, après que ses hurlements ont réveillé l'ensemble des pensionnaires. Elle se rendait probablement aux toilettes lorsqu'elle fut sauvagement agressée.

• **Test de Bagou :** Une surveillante mentionne que sa collègue **Suzan Mitchell** lui a indiqué, la veille de la mort de l'adolescence, qu'elle avait cru voir une silhouette longer le mur du couloir. Interrogée, celle-ci ne veut pas attirer l'attention de la police et nie. Acculée, elle finira par craquer et confirmera, sans pouvoir apporter plus de précisions.

• **Test de Bagou : Mary Jane Dover** se souvient que le 03 mai, un des livreurs venus installer du mobilier et de la décoration est reparti de l'Institut l'air terrifié. Interrogés à ce sujet, des pensionnaires confirmeront que deux hommes ont installé du mobilier neuf dans le dortoir, le réfectoire et les couloirs de l'aile ouest (la toile 1 en faisait évidemment partie). Contactée, la compagnie de livraison / déménagement Wilson indiquera aux PJ que ledit livreur ne s'est depuis pas présenté au travail et qu'il n'est plus joignable à son domicile. Une enquête poussée permet de découvrir qu'il s'est fait hospitaliser à sa demande à l'Asile d'aliénés St John. Il délire depuis sur « ceux qui vivent dans les murs, ceux qui font partie des murs ». On ne peut rien en tirer de plus.

Le tableau

Les investigations des PJ devraient circonscrire le couloir entre les dortoirs et la douche comme principale zone d'investigation. S'ils s'intéressent de près au mobilier (une horloge, une commode, deux guéridons) et aux éléments de décoration (trois peintures, un chandelier et quelques napperons) installés le 03 mai, un **test de Torche** leur permet de remarquer une étrangeté sur un des tableaux, représentant une banale scène champêtre de qualité très moyenne : sur une petite surface, la peinture semble reprendre une consistance humide et fraîche. Un examen plus approfondi montre d'ailleurs, à la faveur de cette matière qu'il est

Nettoyer le tableau ?

Seul un professionnel peut restaurer l'œuvre originale en enlevant la deuxième couche de peinture apposée sur la précédente. L'opération est délicate et nécessitera au moins une journée de travail entière. Si les PJ confient ce travail à un spécialiste, celui-ci parviendra à faire apparaître les deux tiers de la peinture de Stanford avant de finir déchiqueté par la créature.

possible d'enlever, que la peinture a été réalisée sur une œuvre antérieure.

Interrogée, Mary Jane Dover indique la source d'acquisition du tableau : **Prudence Gavin**, une généreuse mécène de l'Institut habitant dans College Hill. L'information est également disponible dans les registres que l'on peut trouver dans le bureau de la comptable.

Auprès des enquêteurs

• L'enquête de routine piétine. L'inspecteur **Emmet Hodges**, un jeune officier fraîchement promu et ses hommes s'intéressent de près à Arvin Moore, mais le bonhomme semble ne pas être impliqué et bénéficie du soutien de la directrice. Les policiers sont un peu sur les dents et ils accepteront toute aide qui leur paraîtra judicieuse : les autorités religieuses mettent la pression sur le chef de la police pour obtenir des résultats rapidement afin de pouvoir rassurer familles, pensionnaires, personnel et reprendre en main l'établissement.

Emmet Hodges

• Le rapport d'autopsie mentionne que Dorothy Duncan a subi de nombreuses lacérations et déchirures comme pourraient en produire des fines et courtes lames émoussées ou des griffes animales. Les coups ont été portés avec une sauvagerie peu commune. Dorothy est décédée suite à une hémorragie.

• Si les PJ évoquent des éléments concernant un tableau ou un peintre à l'inspecteur Hodges, celui-ci mentionnera une curieuse coïncidence : il est également en charge du meurtre inexpliqué d'un jeune artiste dénommé Edward Stanford (voir *Edward Stanford* p. 146).

Événements

Au fur et à mesure de l'enquête des PJ, vous pouvez déclenchez comme vous le souhaitez tout ou partie des événements suivants :

• Une pensionnaire aperçoit vaguement la créature qui se déplace dans le mur près du dortoir. Perturbée, elle évoquera « un mur qui bouge, qui ondule ».

• Une surveillante hurle : elle affirme avoir vu un visage à la fenêtre alors qu'elle se trouvait dans le couloir. Elle a en réalité aperçu le reflet, dans la vitre, de la tête de la créature derrière elle, émergeant du mur.

• La créature s'en prend sauvagement à une autre pensionnaire isolée et l'égorge. Sur le sol, on peut vaguement distinguer des empreintes semblables à des pieds nus s'éloignant pour s'arrêter devant le mur au milieu du couloir.

Par ailleurs, tant que la toile n'est pas isolée d'une manière ou d'une autre, la créature est susceptible de se manifester et d'agresser d'autres personnes si elle en a l'occasion.

Laissez aux PJ le temps d'avancer dans leurs investigations, notamment de découvrir la piste du tableau et sa provenance, avant de déclencher l'événement suivant :

• Incubis organise le vol de la toile dans l'Institut. Grâce à leurs accointances avec la pègre locale, les fidèles de Shub-Niggurath découvrent le secret de Suzan Mitchell et s'assurent de sa complicité pour entrer dans le pensionnat et déjouer une éventuelle surveillance. Un entrefilet dans le journal mentionne le cambriolage (voir **aide de jeu T04**). Si le tableau est étroitement surveillé, déplacé dans un endroit inaccessible ou en possession des PJ ou de la police, les hommes d'Incubis reporteront leur plan, qu'ils prendront le temps de peaufiner.

Aide de jeu T04

WEATHER
Cloudy and rainy day, storms in the evening
Official US Weaher Bureau, details on p.11

The Providence Journal 34 pages.

Vol. CXXXII, N° 58 — Providence, Rhode Island, 1924 — Copyright 1924 Providence Journal Company — FIVE CENTS

L'INSTITUT MARY PIERCE CAMBRIOLÉ

Alors que la police s'enferme dans un mutisme laissant présager l'absence regrettable de pistes probantes dans l'affaire du terrible meurtre de la jeune Dorothy Duncan (voir notre numéro du 08 mai à ce sujet), nous apprenons que l'Institut Mary Pierce aurait été l'objet d'un cambriolage avant-hier soir. Des voleurs se seraient introduits dans l'aile ouest de l'établissement, celle-là même où le sinstre assassinat de Miss Duncan a eu lieu, après avoir forcé une porte de secours non gardée. Chose étonnante, les cambrioleurs semblent ne s'être donné aucune peine pour y dérober des objets précieux. En effet, selon le témoignage d'une pensionnaire, seul une banale peinture dénuée de valeur aurait été volée. Voilà donc un mystère de plus à résoudre pour l'inspecteur Hodges, qui semble piétiner et avoir du mal à justifier sa récente promotion.

LES TOILES NOIRES

Edward Stanford

Si les PJ remontent la piste du peintre par **Prudence Gavin**, celle-ci leur apprendra que le tableau lui vient de son fils et qu'elle l'a cédé, avec un lot de mobilier divers à l'Institut Mary Pierce. **Sean Gavin** confirmera et expliquera comment il est entré en possession de la toile. Des informations tirées de l'inspecteur Hodges amèneront directement les PJ à l'atelier ou auprès de Margaret Stanford.

Pour accéder à l'atelier du peintre, qui était également son domicile, il faudra passer par la sœur d'Edward Stanford, Margaret, ou par la police (si les PJ ont suivi la piste avec l'information de l'inspecteur Hodges, celui-ci les y conduira). Les PJ pourront trouver dans les archives de la presse locale l'article relatant la mort du jeune artiste (voir **aide de jeu T05**). Margaret Stanford habite non loin de l'atelier de son frère et acceptera d'y accompagner les PJ

si ceux-ci semblent en mesure d'éclairer les circonstances de la mort de son frère.

• **Margaret Stanford** est une jeune fille réservée d'une vingtaine d'années qui occupe un emploi de couturière. Elle semble exténuée et très perturbée par la mort de son frère, qu'elle a dû gérer seule, leurs parents vivant dans le Maine. Elle se montrera courtoise et coopérative avec les PJ si elle pense que ceux-ci peuvent apporter une aide à l'enquête sur la mort d'Edward.

• Hodges, ou une autre source policière, pourra détailler les faits relatifs à la mort d'Edward. Celui-ci a été retrouvé mort dans son atelier. Le médecin légiste n'a pas pu clairement établir les causes de la mort : il portait de nombreuses blessures qui auraient pu le tuer (similaires à celles de Dorothy Duncan), mais avait aussi été étouffé. Certains de ses organes internes semblaient avoir été également rongés par une substance corrosive ou des parasites charognards. La police a été prévenue par les voisins, qui ont entendu les hurlements du peintre. L'interrogatoire des voisins n'a pas apporté d'éléments supplémentaires et aucun indice n'a permis de remonter de pistes à ce jour. L'enquête est au point mort.

Margaret Stanford

Aide de jeu T05

WEATHER
Sunny day,
warm temperatures
details on p.9

The Evening Bulletin

FINAL
MARKET EDITION
Complete Stock List, Closing Prices

Vol. CXXLI, N° 211 | Providence, April 21, 1924 | Providence Journal Late evening edition | FIVE CENTS

UN ARTISTE ASSASSINÉ

Il est toujours triste de devoir célébrer les funérailles d'un artiste de Providence, et cela l'est d'autant plus lorsqu'il est précipité dans les affres de la mort par une main malveillante. Oui, il est triste d'apprendre l'assassinat cruel dont a été victime Andrew Stanford, un peintre de Providence, dans la journée du 20 avril 1924. Le jeune homme, âgé de vingt-sept ans a semble t-il été tué par un désaxé à son atelier de Rocky Hill. La police, alertée par les habitants de l'immeuble qui eurent le coeur glacé par les effroyables hurlements de leur voisin, est intervenue au domicile du peintre et a découvert un horrible spectacle. Le corps du malheureux gisait sur le plancher, au milieu de ses toiles et et tableaux, atrocement mutilé. Les policiers se sont montrés circonspects et avares en informations. Un des agents qui a assisté à la découverte du cadavre nous a pourtant confié, sous couvert d'anonymat, que le corps était sauvagement mutilé et que le meurtrier avait peut-être fait boire de l'acide à sa victime, au vu de l'état de ses organes internes. L'enquête nous en dira plus prochainement, nous a affirmé le policier. Oui, décidément, il est bien triste de voir quelle société peut produire de tels monstres, qui tuent sans vergogne ceux qui, comme Andrew Stanford, s'attachent à embellir le monde. Nous joignons nos prières à celles des habitants de Providence pour le salut de son âme.

L'atelier du peintre

Edward Stanford vivait dans un petit appartement, qui lui servait également d'atelier, situé sous les combles d'un petit immeuble de Lower South Providence. L'endroit est désormais quasiment vide, hormis quelques cartons remplis de bric-à-brac, une chaise et un sommier métallique, Margaret ayant fait débarrasser le plus gros des affaires de son frère. Une fouille de l'endroit, ainsi qu'une discussion avec Margaret, permettront aux PJ d'accéder aux éléments ci-dessous.

Fréquentations

• Sur un mur sont encore accrochées quelques photographies. Sur l'une d'elles, on peut voir Edward Stanford en compagnie d'un groupe d'hommes sur le perron d'une maison (voir **aide de jeu T06**). Interrogée à ce sujet – **test de Bagou** –, Margaret ne reconnaît qu'une personne sur la photographie : l'homme en haut à gauche, un dénommé **Barlow,** qu'elle avait aperçu à quelques reprises en compagnie de son frère ces derniers mois et qui lui avait fait mauvaise impression. L'homme est d'ailleurs passé au domicile d'Edward peu de temps après sa mort, le 03 mai. Il s'est présenté comme un collègue peintre et a présenté ses condoléances. Il a proposé son aide pour le rangement de l'atelier, mais Margaret a refusé. Elle a surtout eu l'impression que l'homme examinait l'endroit à la recherche de quelque chose. L'homme l'a d'ailleurs interrogée sur certains travaux en cours dont Edward lui avait parlé. Margaret lui a répondu qu'elle avait cédé l'ensemble de ses travaux à des œuvres de bienfaisance, sans lui donner de détails.

Des recherches auprès des services de police, du bottin mondain ou d'autres sources d'informations accessibles aux PJ permettront d'identifier la plupart des hommes de la photo et de remonter jusqu'à leurs adresses, ainsi qu'à leur point commun : l'appartenance à un club privé nommé Incubis (cette dernière information ne sera accessible qu'en épluchant les archives de la presse locale, en enquêtant dans les milieux mondains ou en filant les individus à partir de leurs adresses respectives).

Note au MJ : *quatre des hommes de la photo sont présentés dans la section Personnalités de Incubis (voir pp. 166-169). Considérez les deux autres comme des membres secondaires.*

Aide de jeu T06

• Un **test de Torche** permet également de dénicher, tombée dans un interstice entre les lattes du plancher, une carte de visite au nom de **Henry Galway** (voir **aide de jeu T07 p. 150**). Margaret confirme que son frère semblait avoir de nouvelles fréquentations ces derniers temps. Il voyait notamment beaucoup Henry Galway, un jeune homme taciturne dont elle ignore tout.

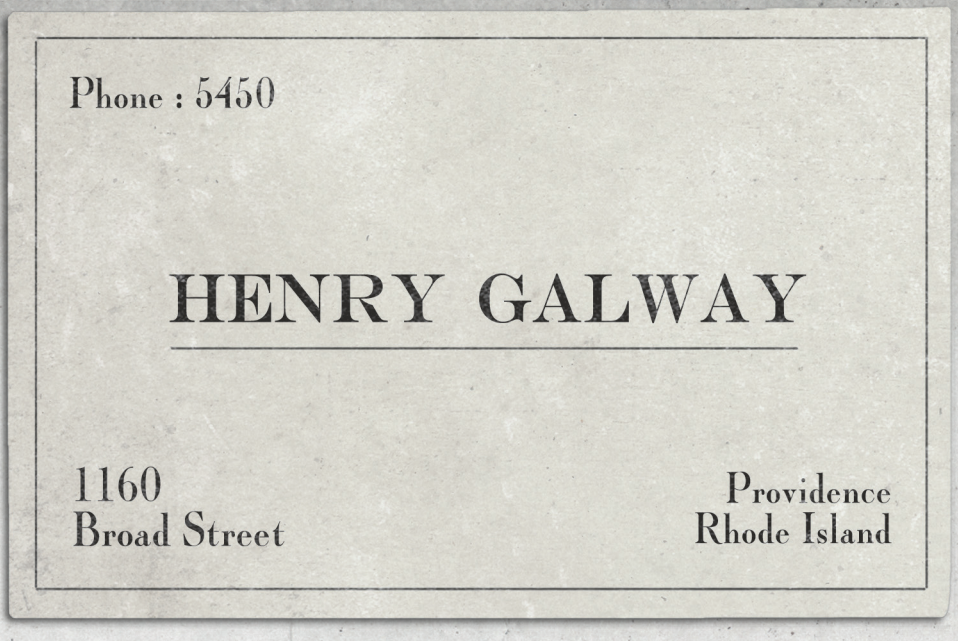
Henry Galway, membre assez récent d'Incubis, n'apparaîtra pas clairement comme un membre du cercle privé en cas de recherches. Épier ses allées et venues permettra cependant de vérifier qu'il est en relation avec **Robert Barlow** et qu'il se rend régulièrement aux réunions d'Incubis.

Les toiles

• Au fond d'un carton se trouve un carnet de croquis abîmé. Dans les dernières pages, le peintre a dessiné les esquisses de trois tableaux (dont celui que les PJ ont découvert à l'Institut Mary Pierce).

• Margaret peut confirmer qu'Edward avait travaillé juste avant sa mort sur un ensemble de trois toiles qu'il conservait à l'écart dans son atelier. Elle pourra vaguement les décrire. Leur style n'était pas si différent de ce qu'il faisait d'habitude, mais il lui avait fait part, avec une certaine excitation, d'une nouveauté qui en ferait des toiles uniques. Pour sa part Margaret était dérangée par ce qui se dégageait des tableaux. Elle a fait décrocher les cadres qu'elle a vendus séparément et a cédé les toiles quand elle s'est occupée de débarrasser le logement de son frère. Elle pourra indiquer la destination des toiles (hormis celle récupérée par hasard par Sean Gavin, que Margaret pensait avoir égaré) : **Chez Hines**, une boutique d'art dans Smith Hill pour l'une et **Fulson Art**

Aide de jeu T07



& Antiques, un magasin d'antiquités situé dans North Main Street.

• Interrogée sur d'éventuels événements étranges en lien avec les toiles, elle se remémorera l'incident suivant : alors qu'elle débarrassait les lieux, elle avait entendu des petits bruits derrière la tenture séparant l'atelier de la chambre. Elle avait, dans la pénombre, aperçu des choses se mouvoir sur le sol. Elle pensait avoir à faire à des cafards, mais n'en a pas retrouvé par la suite.

La Maison Wilkins

La boutique d'art « Chez Hines » indiquera à un représentant de l'ordre ou une personne suffisamment convaincante (**test de Bagou**) que le tableau qui lui a été vendu a été récemment acheté par **Thomas Wilkins**, un habitué, amateur d'œuvres singulières. Le marchand d'art, mal à l'aise, ne semble pas vouloir s'attarder sur le sujet et se renfermera si on pousse davantage la discussion (il a vu la créature s'agiter légèrement dans la peinture).

Informations prises, il s'avère que Thomas Wilkins est un rentier nanti dont la famille a fait fortune dans l'extraction de minerais précieux dans le Comstock à la fin du siècle dernier. Il vit seul, avec quelques gens de maison, dans un hôtel particulier propriété de sa famille, la Maison Wilkins, près de Smith Hill.

Les lieux

La Maison Wilkins est une bâtisse cossue de trois étages située dans une petite rue résidentielle (voir **aide de jeu T08 p. 152**). Le rez-

de-chaussée s'ouvre sur un grand hall (1) qui distribue sur la cuisine (2), la buanderie (3), la chambre de Milly et Scarlett Patterson (4), la cave (5) et un petit salon (6). Au 1er étage se trouvent le salon (7), la salle à manger (8), un fumoir (9) et un bureau (10). La chambre de Thomas Wilkins (11) est située au dernier étage, avec une salle de bains attenante (12). La chambre du majordome (13), deux autres chambres (14), un bureau (15) et un petit salon (16) complètent ce niveau. Une trappe permet d'accéder aux combles (17).

Personnalités

• **Thomas Wilkins** est un homme affable d'une trentaine d'années au physique gracile. Ses cheveux blonds, ses yeux bleus et son teint pâle lui donnent l'air d'un Européen du nord. Héritier d'une riche famille, l'homme ne travaille pas et occupe son temps en parties de canasta et de black jack dans des clubs clandestins, en rendez-vous galants avec des *call-girls* et en recherche d'œuvres d'art insolites. C'est un homme intelligent et psychologue qui aime converser afin de jauger ses interlocuteurs. Thomas Wilkins aime l'art, mais ses goûts ne sont pas classiques : il aime ce qui choque, ce qui dérange et ce qui met mal à l'aise. Il a ainsi déjà accumulé une petite collection personnelle conséquente de sculptures, tableaux et dessins en tous genres, qu'il expose dans le salon du 1er étage et le petit salon du 2e étage.

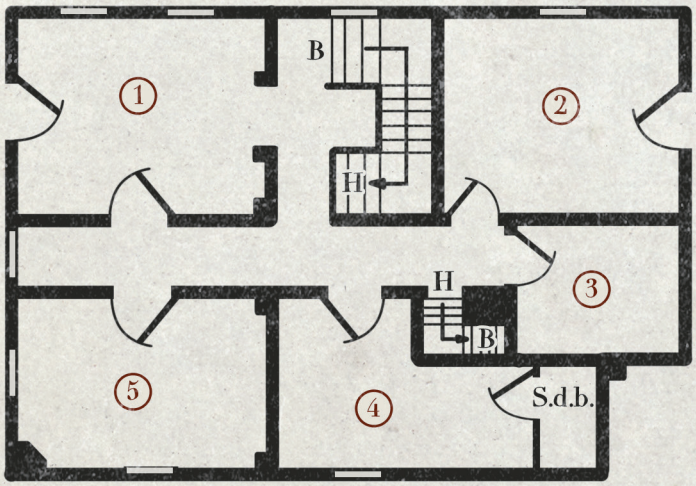
Thomas Wilkins

Suspect ?

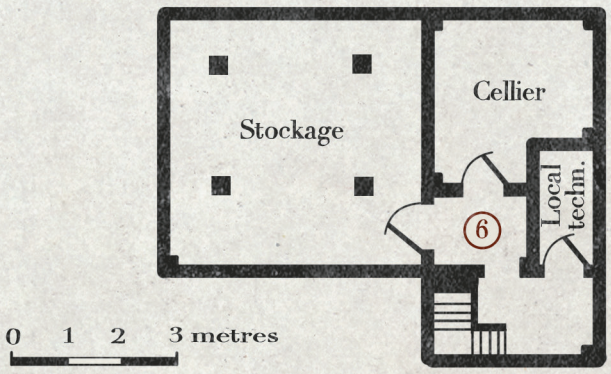
Le riche et solitaire dilettante, féru d'œuvres d'art sortant de l'ordinaire, pourrait particulièrement attirer l'attention des PJ. Si vous souhaitez les mener sur une fausse piste pour pimenter un peu leurs investigations, vous pouvez jouer avec leur méfiance en insistant sur les goûts douteux de l'individu, à la limite du malsain et du morbide, en matière d'art. Construisez-lui une réputation sulfureuse et de mystérieuses sorties nocturnes dans des clubs privés pour renforcer la paranoïa des PJ. Il s'avérera au final que le rentier est juste un excentrique libidineux qui s'adonne au jeu et à la luxure dans les milieux interlopes de Providence.

La Maison Wilkins

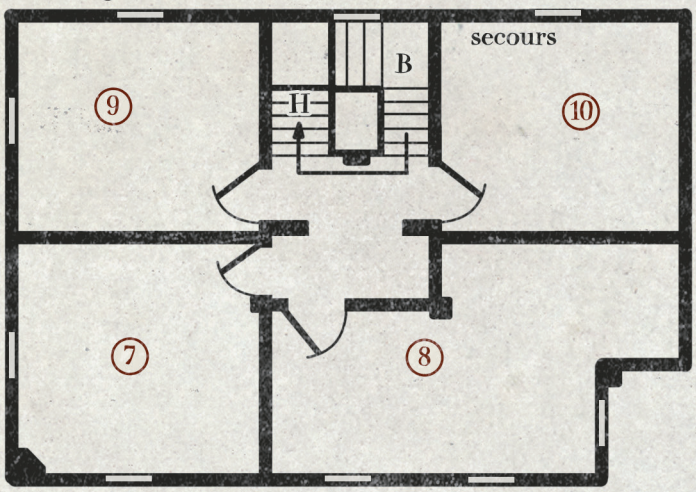
Rez-de-chaussée



Cave

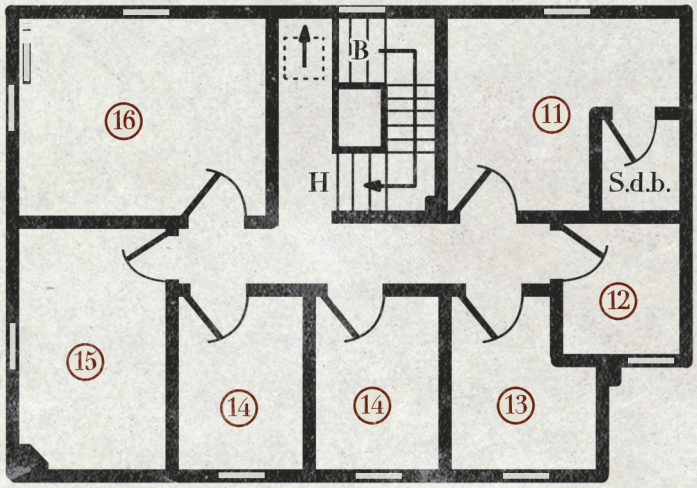


1er étage

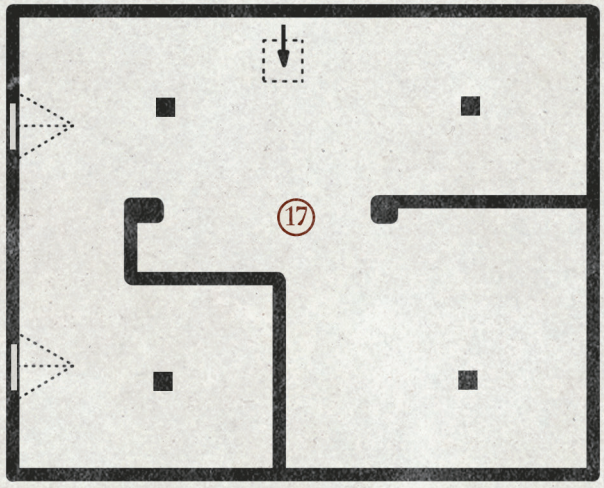


1. Hall
2. Cuisine
3. Buanderie
4. Chambre des Patterson
5. Petit salon
6. Caves
7. Salon
8. Salle à manger
9. Fumoir
10. Bureau
11. Chambre de T. Wilkins
12. Salle de bains
13. Chambre de W. Pritchard
14. Chambres
15. Bureau
16. Petit salon
17. Combles

2e étage



Grenier



• **Walter Pritchard** est le majordome et le chauffeur de Thomas Wilkins. Âgé d'une cinquantaine d'années, l'homme est grand et de corpulence moyenne. Il était déjà au service du père Wilkins et n'apprécie guère les frasques du fils, qu'il considère comme un fainéant prétentieux et dépravé. Il reste cependant discret et professionnel, mais pourra lâcher quelques insinuations ironiques dans une conversation – hors de la présence de son maître.

• **Milly Patterson** est la cuisinière de la Maison Wilkins. Sous la responsabilité de Pritchard, elle gère efficacement les repas de Wilkins et de ses invités. La domestique, rondouillarde au visage souriant, est une bavarde invétérée qui adore que son maître reçoive du monde, profitant de la moindre occasion pour essayer de glaner des rumeurs du beau monde. Elle n'est pas au courant de la vie dissolue de Wilkins, à qui elle voue une admiration naïve et sans bornes.

• **Scarlett Patterson**, la fille de Milly, est une jeune femme d'à peine vingt ans, qui fait office de femme de ménage et de service. Son physique contraste avec celui de sa mère, tant elle paraît menue et petite à côté de la robuste cuisinière. Elle est timide et peu à l'aise dans les relations aux autres. Elle écrit de la poésie, ce qui fait la fierté de sa mère, et espère secrètement que Thomas Wilkins pourrait un jour la mettre en relation avec un éditeur connu.

L'enquête

Thomas Wilkins, à condition qu'il considère que la demande est légitime et que ses interlocuteurs sont sérieux et courtois, montrera volontiers sa collection privée. Les PJ pourront apprendre plusieurs informations en discutant avec lui ou ses domestiques :

• La toile ne se trouve pas dans sa collection exposée, car le rentier ne l'a pas encore encadrée. Elle est stockée, avec de nombreuses autres pièces, dans les combles. Il la montrera aux PJ, mais si ceux-ci manifestent un intérêt trop vif ou souhaitent l'acquérir, il pensera que la toile a une grande valeur et refusera de la céder.

Scarlet Patterson

• Il l'a achetée, car l'œuvre l'a fasciné dans la boutique d'art, à un tel point qu'elle a produit sur lui un étrange effet d'optique donnant l'impression que la peinture semblait animée de mouvements.

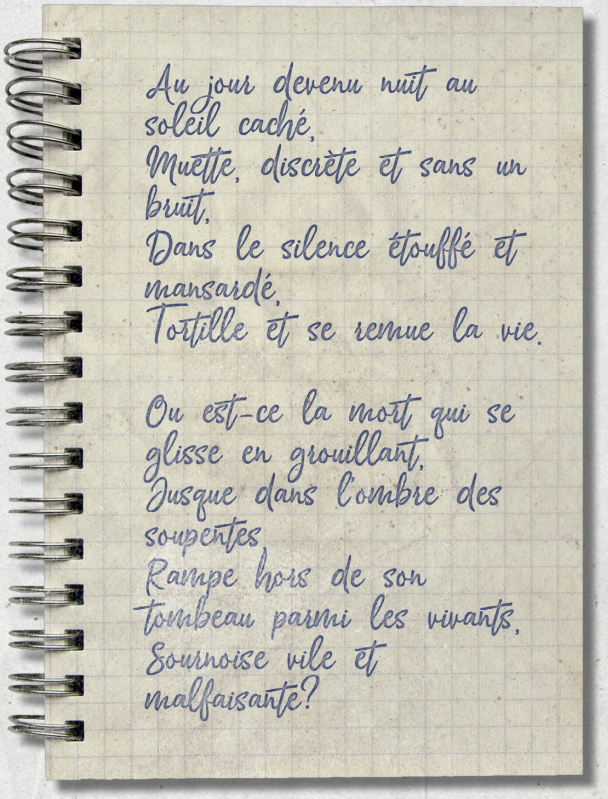
• Si les PJ évoquent des événements étranges en rapport avec la toile, Thomas Wilkins évoquera le sentiment de malaise inhabituel du marchand de « Chez Hines », qui a bradé la peinture et semblait satisfait de s'en débarrasser. Il a mis cela sur le compte de l'aspect dérangeant de la toile.

• Scarlett Patterson aime monter dans les combles pour s'isoler et écrire ses poèmes lorsque sa mère fait la sieste et que son patron est absent. Le 09 mai, elle y a entr'aperçu quelques vers parasites. Elle a quitté la pièce et s'est inspirée de la scène pour écrire quelques

rimes. Toutefois, un peu effrayée par la grosseur des asticots, elle n'est pas retournée dans le grenier depuis. Elle hésitera à en parler, n'étant pas autorisée à s'y rendre. Le poème, écrit dans le carnet qu'elle range précieusement dans la petite commode de sa chambre, dénote un peu du ton habituel. Les PJ pourront le découvrir s'ils ont familiarisé avec Milly Patterson qui leur montrera le talent de sa fille, ou auprès de Scarlett, après avoir recueilli cette information (voir **aide de jeu T09**).

• La Maison Wilkins a subi une tentative de cambriolage le 12 mai. Un ou plusieurs individus sont passés par les toits des immeubles voisins pour accéder à la lucarne des combles. Ils n'ont rien volé, car, dérangés par le majordome qui avait entendu du bruit, ils sont pris la fuite (il s'agit bien évidemment de monte-en-l'air payés par Incubis pour dérober la toile).

Aide de jeu T09



Événements

Quelle que soit l'activité des PJ, le 14 mai, Incubis tente à nouveau de cambrioler la Maison Wilkins pour dérober la toile. Alors que Thomas Wilkins est de sortie, conduit par son majordome, Robert Barlow et un voleur nommé Jimmy Bolston pénètrent dans l'immeuble par la porte arrière de la cuisine (voir l'**aide de jeu T10**). Tandis que Barlow fait le guet au 1er étage, Bolston monte jusqu'aux combles pour dérober la toile. Les vers sortent de la toile, attaquent l'infortuné cambrioleur et le tuent en quelques secondes avant de le parasiter. Attiré par le bruit, Barlow rejoint les combles pour trouver le corps de son camarade rongé par les vers. Il parvient à effrayer la créature avec du feu en enflammant une tenture avec sa bougie. Le monstre rentré dans la toile, Barlow s'empare de l'œuvre, la roule et s'enfuit par les toits. Scarlett, terrorisée par le bruit, reste dans sa chambre et la courageuse Milly, sortie une fois que le vacarme se tait, découvre le grenier sur le point de s'embraser. Elle parvient à circonscrire le feu.

Le corps du voleur, dévoré de l'intérieur, est découvert par la cuisinière quelques minutes plus tard, qui subit un choc à la vue du spectacle. Elle referme la trappe des combles et court se réfugier dans la chambre avec sa fille, où elle s'évanouit. La police est prévenue plus tard dans la nuit, alors que Thomas Wilkins et Walter Pritchard rentrent d'un cercle de jeu. Un article de presse relatant l'incident paraît le 15 mai dans l'édition du soir (voir **aide de jeu T10**).

Si les PJ ont contacté Thomas Wilkins avant le 14 mai et si la toile est sécurisée, détruite ou déplacée, la tentative de cambriolage a lieu, mais les voleurs, bredouilles, repartent les mains vides. Les voleurs tenteront de réitérer leur méfait ultérieurement (voir *Les actions d'Incubis* pp. 161-162).

Aide de jeu T10

WEATHER
Sunny day,
rain in the evening
Official US Weaher Bureau,
details on p.11

The Providence Journal

34 pages.

Vol. CXXXIX, N° 144 — Providence, Rhode Island, 1924 — Copyright 1924 Providence Journal Company — FIVE CENTS

TRAGIQUE EFFRACTION

C'est dans la nuit d'avant-hier que la police a découvert le corps sans vie d'un cambrioleur sur les lieux de son larcin. Le malfrat était en train de dévaliser le grenier de la Maison Wilkins, domicile de Mr. Thomas J. Wilkins, lorsqu'il est décédé en pleine action. La situation peut paraître incongrue mais le docteur R.H. Mead nous rappelait récemment dans ces colonnes que personne n'est à l'abri d'un malaise cardiaque ou d'une attaque cérébrale.
Selon nos sources, le voleur aurait mis accidentellement le feu dans la pièce mais aucun incendie ne s'est fort heureusement propagé. Gageons que la police saura faire toute la lumière sur ce cambriolage à l'issue tragique. Pour le voleur, une fois n'est pas coutume...

Their Quality has wiped out price distinction in cigarettes

You can't help but like them!
They are DIFFERENT — They are GOOD

La vente aux enchères

Jane Fulson, une marchande d'art réputée de Providence, a acquis la toile 3, qu'elle compte associer à de nombreuses autres œuvres prometteuses lors d'une vente aux enchères qu'elle organise prochainement (vous êtes libre de fixer la date comme bon vous semble en fonction de l'avancée de l'enquête des PJ). Ils peuvent obtenir l'information auprès de Fulson Art & Antiques, le magasin de Jane Fulson. La presse fait également promotion de l'événement (voir **aide de jeu T11 p. 156**).

La vente n'est pas publique et il faudra donc que les PJ se fassent inviter. Thomas Wilkins peut se révéler un entremetteur efficace dans ce cas.

Les lieux

La vente aux enchères a lieu dans le grand salon de l'hôtel Milton (voir **aide de jeu T12 p. 158**), situé sur Westminster Street, en plein centre de Providence. Le rez-de-chaussée est composé du hall de l'hôtel (1) qui donne accès aux étages par l'ascenseur (2) ou les escaliers (3) et comporte une grande réception (4), des toilettes du personnel (5), du grand salon, immense pièce de plusieurs centaines de mètres carrés (6), de deux vestiaires (7), de petits salons privés (8) – certains servent de stockage des œuvres pendant la vente et de « loge » pour Janet Fulson et Randall Brook (9), d'une cuisine (10), d'une salle de repos du personnel (11), de sanitaires (12), de

Aide de jeu T11

WEATHER
Sunny day,
some scattered showers
details on p.9

The Evening Bulletin

FINAL
MARKET EDITION
Complete Stock List Closing Prices

Vol. CXXLI, N° 211 | Providence, 1924 | Providence Journal Late evening edition | FIVE CENTS

VENTES AUX ENCHÈRES À L'HÔTEL MILTON

La nouvelle est officielle. Les bruits qui couraient depuis plusieurs semaines dans le gotha de Providence ont finalement trouvé aujourd'hui leur conclusion à l'annonce de Jane Fulson elle-même : la célèbre marchande d'art organisera très prochainement une grande vente aux enchères en compagnie du non moins réputé commissaire-priseur Randall Brook. L'évènement aura lieu dans les prestigieux salons de l'Hôtel Milton et présentera de nombreuses pièces de grande qualité (voir le programme ci-contre). Janet Fulson, connue pour sa faculté de découvreuse de talents, nous informe que la vente contiendra «*des lots d'artistes réputés ou anonymes mais dont le point commun est d'avoir su produire des pièces uniques*» Elle ajoute qu'elle est «*impatiente d'arriver à cette journée, qui sera l'aboutissement de plusieurs mois de travail !*». La question qui agite désormais le tout Providence est désormais de savoir qui recevra son carton d'invitation, Jane Fulson ayant déclaré que la vente serait privée.

PROGRAMME DE LA VENTE

- *L'arche*. Huile sur toile. P.Dempsey
- *Abandons*. Huile sur toile. J.D. Harms
- *Le 13e travail d'Héraklès*. Sculpture sur albâtre. M.Dawson
- *Sans titre*. Huile sur toile. E.Stanford
- *Mémoires 1899-1917*. Lot de dessins au fusain. J. Black
- *Jane*. Sculpture sur bois. A. Dulls
- *Les soleils*. Aquarelle sur toile. E. Fields
- *Sans titre*. Dyptique huile sur toile. J.M. Purditt
- *Au delà des étoiles*. Dessin, encre sur papier. F. Johnson
- *Dans le ventre*. Huile sur bois. G. Dobbs
- La rose. Aquarelle sur toile. S. Josh
- *Fragments de vie*. Sculpture sur bronze. J. Rogers

Jane Fulson nous a gracieusement informé que des modifications mineures peuvent intervenir dans ce programme, notamment l'ajout de pièces peu de temps avant la vente. Nous supposons que certaines négociations, délicates sont actuellement en cours et n'aboutiront probablement qu'à la dernière minute !

deux réserves (13 et 14). Des cloisons amovibles ont été installées dans le grand salon pour délimiter l'espace de la vente : une petite estrade de bois avec un pupitre et un espace d'exposition faisant face à des rangées de fauteuils pour les enchérisseurs. Un buffet froid, servi par la cuisine de l'hôtel, est prévu pour restaurer les invités.

La toile 3 figure parmi les œuvres d'art entreposées dans une des deux réserves (13). Compte tenu de la valeur des pièces présentes, trois vigiles expérimentés ont été embauchés pour surveiller les lieux depuis le couloir. En cas de grabuge, le vigile de l'hôtel qui travaille dans le hall ne tarde pas à les rejoindre. Les deux salles sont fermées à clef et celle-ci est dans les mains de l'assistant de Randall Brook, chargé d'acheminer les lots présentés aux enchères tout au fil de la vente.

Vigiles

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaque : Poing américain (2 dégâts) ou Matraque (2 dégâts)

Capacité spéciale :

- Dur à cuire : tant qu'il est debout, le vigile bénéficie temporairement de 2 Points d'Armure et d'un bonus de + 2 aux dégâts de mêlée.

Personnalités

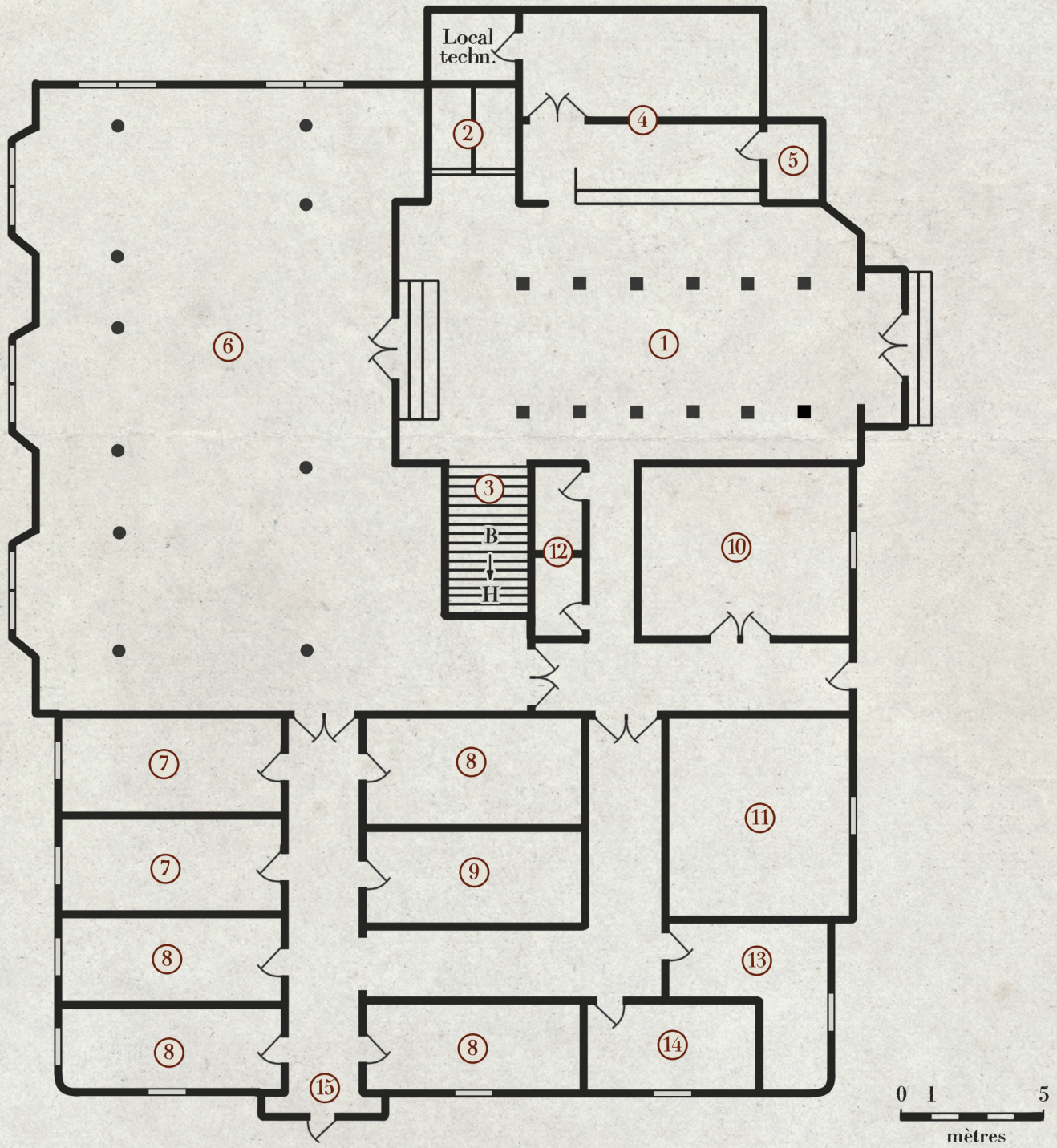
• **Janet Fulson**, l'organisatrice de l'événement est une personnalité en vogue dans les milieux mondains de Providence. Amatrice d'art éclairée et femme d'affaires efficace, elle gère une boutique qui est devenue le lieu incontournable du commerce d'art. Cette quarantenaire au physique passe-partout est une femme courtoise qui excelle dans les relations sociales et les négociations. Les cancans mondains ont fait d'elle, célibataire et sans enfants, une femme frivole selon les uns ou une lesbienne selon les autres. Elle en réalité une femme enviée, car elle s'est imposée dans le gotha sans l'aide d'un mari riche ou influent. Certains murmurent cependant que ses relations amicales avec le Cyclope exalté (responsable d'une ville) du Ku Klux Klan de Providence ne sont pas étrangères à son ascension.

Avant la vente ?

Si les PJ n'attendent pas la vente pour s'intéresser à la toile, une rencontre avec Jane Fulson peut être improvisée à sa boutique. La vente est imminente, le travail pour organiser un tel événement est important. Invitations et programmes ont déjà été envoyés au gratin de Providence : elle refusera catégoriquement de montrer ou de céder des pièces avant l'événement, ou de retirer des pièces pour la vente, et exigera un mandat de police en bonne et due forme pour obtempérer. Le temps d'obtenir un tel document, la vente a de grandes chances d'avoir déjà eu lieu.

Aide de jeu T12

Salons de l'Hôtel Milton



1. Hall de l'hôtel
2. Ascenseurs
3. Escaliers
4. Réception
5. Toilettes du personnel
6. Grand salon
7. Vestiaires
8. Petits salons
9. Loge de J.Fulson et R.Brook
10. Cuisine
11. Salle du personnel
12. Sanitaires
13. Réserve
14. Réserve
15. Sortie arrière

Janet Fulson

• **Randall Brook**, le commissaire-priseur, est un homme sérieux et un peu austère d'une trentaine d'années, extrêmement méticuleux et organisé, qui effectue sa tâche avec soin et rigueur. Il accorde à son travail une importance démesurée ce qui lui vaut une nature hautaine à la limite du mépris. La fréquentation des salles de ventes réputées et le contact du gratin mondain n'ont rien arrangé, Randall Brooks ayant l'impression de faire partie de cette société alors qu'il n'en est pourtant qu'un satellite extérieur.

Événements

Warren Sharp, grâce à son influence, est parvenu à faire inviter des hommes d'Incubis à la vente aux enchères. Celle-ci se déroule classiquement : une œuvre est amenée sur le stand d'exposition, présentée aux enchérisseurs par Randall Brook. Celui-ci adjuge la pièce au plus offrant ou annule la vente si aucune offre ne dépasse le montant minimum souhaité par le vendeur. Jane Fulson est présente dans la salle, près de l'estrade du commissaire-priseur. Certes organisatrice, elle joue également le rôle de vendeuse et d'intermédiaire avec de nombreux négociants.

La stratégie d'Incubis est simple : l'un d'eux, **Louis Sparr**, un homme élégant d'une quarantaine d'années, est présent dans la salle et enchérira de manière à acquérir la toile. Sharp lui a fourni les moyens nécessaires à son rôle : il peut monter les enchères jusqu'à dix mille dollars, ce qui devrait être amplement suffisamment pour l'emporter sur des concurrents, le tableau n'étant pas réalisé par un peintre réputé. En cas de rivalité avec d'autres enchérisseurs, deux hommes de main d'Incubis, également présents dans la salle, n'hésiteront pas à se glisser auprès des importuns pour les menacer discrètement et leur conseiller d'abandonner. En dernier ressort, si Sparr ne parvient pas à acheter la toile, lui et les deux larrons retrouveront trois de leurs complices postés à l'extérieur de l'hôtel près de la sortie arrière (15). Ils neutraliseront les vigiles et fractureront la réserve pour dérober la toile avant de rejoindre le domicile de Warren Sharp. En cas de difficulté extrême, Sparr invoquera un traqueur invisible (cf. *Cthulhu Hack* p. 49) dans la ruelle extérieure pour qu'il récupère la toile ou se débarrasse de vigiles ou de PJ encombrants.

Hommes de main d'Incubis

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 10

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaque : Poing (2 dégâts) ou Couteau (3 dégâts) ou Colt M1911 (4 dégâts)

Les événements durant la vente dépendront beaucoup des actions des PJ. Voici quelques déroulements possibles :

• **Les PJ tentent d'empêcher l'achat de la toile par Incubis** (ils disposent de moyens financiers personnels, s'allient avec Thomas Wilkins qui pourrait être intéressé par l'acquisition de l'œuvre ou mentent sur leurs ressources). Les hommes de main tentent de les dissuader. Si les PJ n'obtempèrent pas, Sparr précipite le cambriolage en ordonnant aux gorilles de quitter la salle et de rejoindre leurs collègues de l'extérieur. Il feint d'abandonner les enchères, vaincu et les rejoint rapidement à la réserve. L'affrontement avec les vigiles a de fortes chances de ne pas passer inaperçu.

• **Les PJ attendent la fin de la vente et/ou surveillent la réserve**. Il n'est pas très difficile de suivre la voiture des hommes d'Incubis une fois que ceux-ci ont récupéré la toile et quitté l'hôtel Milton. La filature les conduit jusqu'au domicile de Warren Sharp (voir p. 163).

• **Les PJ tentent de faire annuler la vente**. La tâche est ardue, car ni Jane Fulton ni Randall Brook n'y sont favorables. Sans intervention d'un officiel très haut placé ou sans mandat légal précis, la vente se déroule comme prévu. Des PJ pourraient décider de provoquer une situation qui entraîne l'annulation (fausse alerte à la bombe, diversion suffisamment importante, etc.) Dans ce cas, Sparr et ses hommes passent directement au plan B et tentent de dérober la toile dans la réserve.

Si vous souhaitez créer une situation plus dramatique lors de la vente, voici quelques exemples d'événements à mettre en scène :

• La créature du tableau attaque l'assistant du commissaire-priseur et le tue alors que celui-ci vient chercher une pièce dans la réserve au cours de la vente. Un des vigiles découvre son corps sans vie et la vente est stoppée. Les hommes d'Incubis cherchent à profiter de la confusion pour dérober la toile, mais les couloirs près des réserves grouillent maintenant de monde. S'il le faut, ils tentent un coup de force au moment opportun.

• Les enchères de la toile débutent. Les PJ aperçoivent subrepticement la créature qui commence à sortir du tableau. S'ils ne réagissent pas rapidement, la tache noire « coule » en dehors de l'œuvre et disparaît derrière une cloison. La créature est maintenant en liberté, prête à s'en prendre à des proies isolées.

• Alors que l'assistant installe la toile pour la vente, une serveuse qui passait à proximité pour rejoindre le buffet s'évanouit avec fracas dans le grand salon. Elle a aperçu la créature bouger à l'intérieur de la toile.

Incubis

Incubis est un groupe d'adorateurs de Shub-Niggurath, organisés autour de **Warren Sharp**, un éminent homme du monde de Providence. Le cercle s'est doté d'une façade officielle, celle d'un club privé d'amateurs d'art de vivre. Le nombre de ses membres est restreint (une dizaine environ), mais le groupe dispose d'une réserve d'hommes de main, gamins des rues et autres policiers corrompus grâce aux contacts de certains dans le milieu de la pègre locale.

Incubis dispose d'un siège officiel, une petite maison cossue dans Mount Pleasant. Des réunions sont également organisées chez Louis Sparr et dans la propriété de Warren Sharp (voir **aide de jeu T13 p. 163**), notamment lorsque des rituels importants sont programmés. Warren Sharp met à disposition d'Incubis une partie de sa fortune personnelle et ses entrées dans le gotha de Providence lui assurent quelques soutiens de notables influents.

L'objectif actuel de Warren Sharp est clair : il doit réunir les trois toiles d'Edward Stanford afin d'accomplir un rituel visant à faire fusionner les trois créatures en une seule, plus puissante. Il pense que celle-ci pourrait favoriser les contacts ultérieurs des membres d'Incubis avec Shub-Niggurath ou ses rejetons. Lorsque le scénario débute, Incubis se met sur les traces des toiles d'Edward Stanford. Ils repèrent les toiles 2 et 3 en soudoyant les hommes qui ont débarrassé le logement du défunt peintre.

Les actions d'Incubis

Le groupe privilégie habituellement la discrétion, mais la perspective éventuelle de ne pas pouvoir réunir les trois toiles leur fait opter pour une stratégie plus offensive. Voici quelques exemples d'actions qu'ils sont capables d'accomplir pour mener leur projet à bien :

- **Pression sur Margaret Stanford :** dès lors que les PJ ont rencontré Margaret Stanford,

Hôtel particulier, siège d'Incubis

Robert Barlow retourne interroger la sœur d'Edward Stanford, moins poliment cette fois. Il s'enquiert de toutes les informations les concernant ainsi que toutes celles que Margaret a pu leur donner.

• **Cambriolage du pensionnat Mary Pierce :** Incubis tente de récupérer la toile 1 (voir *Crime au pensionnat* p. 139)

• **Tentatives de cambriolages de la Maison Wilkins :** après l'échec du cambriolage du 12 mai, Warren Sharp fait appel à Robert Barlow et un voleur expérimenté pour tenter à nouveau de dérober la toile le 14 mai (voir *La Maison Wilkins* p. 150). Si le tableau a été déplacé ou sécurisé, Barlow et son acolyte, grâce aux informations des gamins (cf. ci-après), prennent tous les risques pour le voler.

• **Surveillance des PJ :** dès que les PJ commencent à enquêter sur le tableau, Edward Stanford ou Incubis, Sharp les fait discrètement surveiller. Il fait pour cela appel à Robert Barlow dont le métier de policier garantit quelques talents de filature, ainsi qu'à un groupe d'enfants des rues, les « gamins ». La surveillance est très discrète, mais si les PJ s'inquiètent de savoir s'ils sont filés, un **test de Torche** réussi avec un **Désavantage** pourra le leur confirmer.

• **Agression des PJ :** si les PJ parviennent à sécuriser une toile de telle manière à la préserver d'Incubis, les adorateurs s'en prennent à eux. Il optent d'abord pour une lettre de menace anonyme déposée à leur hôtel, sur leur voiture. Si cela ne suffit pas et qu'un PJ est isolé, ils le font molester par deux acolytes brutaux. Enfin, si les PJ deviennent une menace sérieuse pour eux ou sécurisent au moins deux toiles, ils passent au cran au-dessus en tentant de se débarrasser définitivement des inopportuns, à l'aide d'un groupe équipé d'armes à feu, voire en utilisant les connaissances de Louis Sparr pour invoquer un traqueur invisible.

• **Fuite :** si les PJ parviennent à sécuriser les trois toiles ou mettent suffisamment à mal Incubis au point que le groupe en soit très affaibli, Warren Sharp lance ses hommes contre eux comme expliqué ci-dessus, rassemble les biens les plus précieux d'Incubis (le lait noir, des formules rituelles, des composants de sortilèges, des notes d'expériences, etc.) et va se mettre au vert dans le Massachusetts, dans la réserve de Blue Hills, où il possède secrètement une propriété, acquise sous un nom d'emprunt.

L'enquête

Qu'ils aient suivi la piste de la photographie de l'atelier d'Edward Stanford, de la carte de visite d'Henry Galway, qu'ils aient repéré d'éventuels individus les filant ou qu'ils aient suivi Louis Sparr et ses acolytes depuis la vente aux enchères, les PJ arrivent tôt ou tard à remonter jusqu'à Incubis ou un de ses membres. Si les adorateurs de Shub-Niggurath n'ont pas lancé leurs forces contre les PJ, voici les éléments et informations que ceux-ci peuvent trouver :

• Interrogés, les membres ne font pas de mystère sur leur appartenance à Incubis. Ils avancent tous un goût pour la fraternité, la camaraderie et l'art de vivre. Ceux qui connaissaient Edward Stanford ne s'en cacheront pas et se remémoreront « un peintre talentueux en devenir, malheureusement décédé trop jeune ». Ils tenteront de cacher l'existence de réunions secrètes chez Louis Sparr et chez Warren Sharp et nieront toute implication dans des activités sortant de l'ordinaire.

• En cas de fouille, de visite ou de perquisition, le siège d'Incubis de Mount Pleasant, ainsi que les domiciles de ses membres s'avèrent irréprochables et il ne s'y trouve nulle trace des activités cachées du club, hormis chez Warren Sharp.

• Des recherches particulièrement poussées sur les membres d'Incubis, ou l'accès à des sources policières ou journalistiques indiquent aux PJ que Robert Barlow est soupçonné de

corruption par ses collègues, ainsi que d'avoir des contacts assez réguliers avec des malfrats connus. Warren Sharp a une réputation irréprochable à Providence, mais son nom a été associé à la découverte des corps de trois jeunes filles violées, égorgées et partiellement écorchées dans le New Hampshire il y a une vingtaine d'années. Il n'a pas été inquiété par la justice, mais quelques semaines plus tard il venait s'installer dans le Rhode Island.

• Les membres d'Incubis, excepté Henry Galway, se rendent environ une fois tous les quinze jours au domicile de Warren Sharp à Neutaconkanut Hill, le soir, pour des réunions qui durent parfois plusieurs heures.

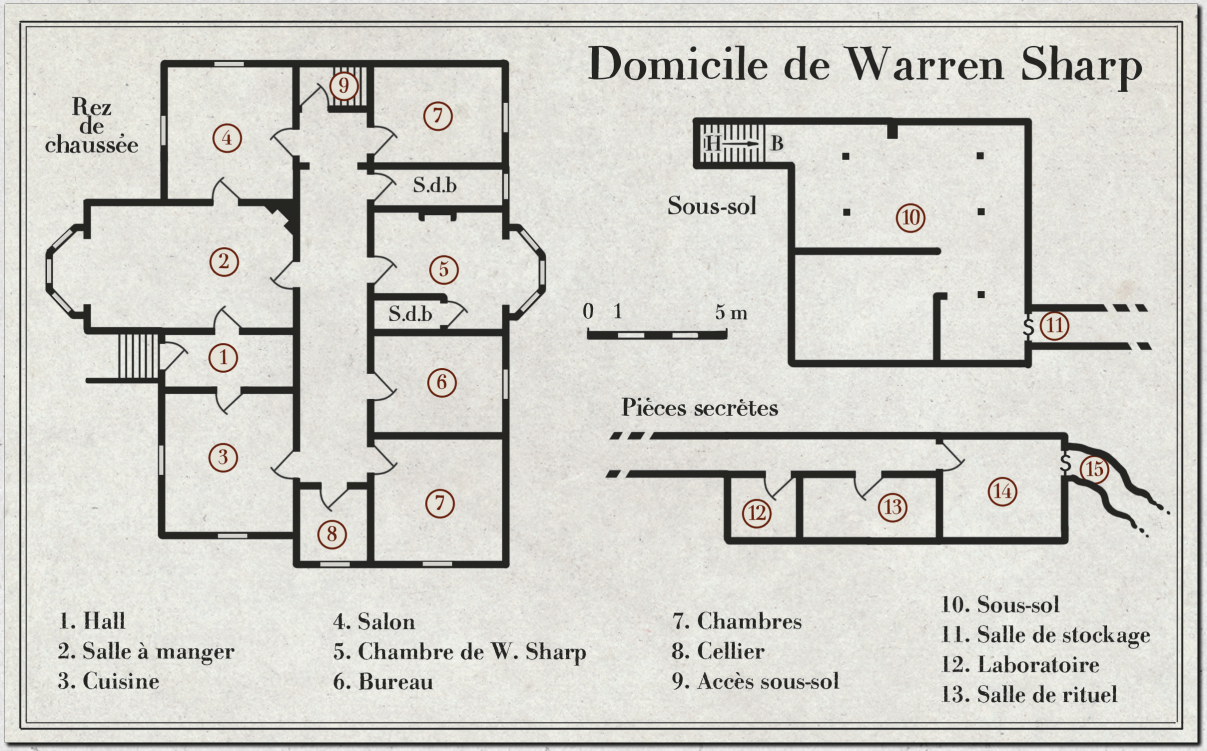
Le rituel

Une fois la vente aux enchères passée, si Incubis est en possession d'au moins une toile, une réunion est organisée au domicile de Warren Sharp. Dans le sous-sol de la propriété, le sorcier et les adorateurs de Shub-Niggurath tentent de contrôler la créature du tableau. En possession d'au moins deux toiles, ils procèdent à un rituel visant à faire fusionner les créatures.

Si les PJ ont suivi des membres d'Incubis ou surveillé le domicile de Sharp, ils peuvent remarquer que les membres du cercle privé se rendent tous à l'intérieur. Trois hommes de main montent la garde à l'extérieur, dans le parc (voir caractéristiques p. 159)

La propriété de Warren Sharp (voir **aide de jeu T13**) est une maison de plain-pied dans un petit parc arboré : le hall (1) ouvre sur une salle à manger (2) et une cuisine (3). Un couloir distribue le salon (4), la chambre de Warren Sharp (5), son bureau (6), deux chambres d'amis (7), un cellier (8) ainsi que l'accès au sous-sol (9). Celui-ci est constitué d'une grande pièce encombrée (10)

Aide de jeu T13



dans laquelle un passage secret derrière un établi (11) donne sur un long couloir. Il conduit à une salle où sont entreposés divers immondes composants de rituels et de sortilèges (12), une pièce aménagée en petit laboratoire (13) où Sharp conduit ses expériences contre-nature, et la salle de rituels aux murs couverts de lourdes tentures brunes (14). Une porte secrète derrière une tenture (15) mène à un goulet qui remonte à la surface dans un bosquet du parc.

C'est dans cette dernière pièce que sont rassemblés les adorateurs de Shub-Niggurath. Ils sont installés en cercle autour de Sharp, qui est prêt au sacrifice d'une chèvre ainsi que d'une jeune femme, visiblement droguée (il s'agit d'une prostituée ramassée par Robert Barlow). Devant lui se trouvent trois chevalets sur lesquels sont posées les toiles qu'Incubis a récupérées, ainsi qu'une vasque emplie de lait noir. Si les PJ parviennent à s'introduire dans le sous-sol et tentent d'intervenir, Robert Barlow, Louis Sparr et deux autres membres présents (prendre les caractéristiques des hommes de main ci-dessus) tentent de s'interposer.

La suite des événements dépend des actions des PJ ainsi que des toiles présentes :

• **Les PJ parviennent à stopper le rituel :** dans la confusion, Sharp tente de sauver sa peau en s'échappant par le parc. S'il y parvient, il deviendra un ennemi particulièrement rancunier. Les éventuels membres d'Incubis survivants avouent la nature de leurs activités et les plans de Sharp. La découverte de l'ensemble du matériel de la salle de rituel et du laboratoire apportent également un éclairage aux PJ sur la nature des activités du médecin.

• **Les PJ ne parviennent pas à stopper le rituel, Incubis est en possession des trois toiles :** les trois créatures apparaissent et sont instinctivement attirées par le lait noir dans lequel elles se fondent. Sharp parvient à les faire fusionner, mais le monstre qui en résulte est terrifiant : il emprunte à chacune des trois créatures leurs aspects, formant une masse informe élastique d'une hauteur de trois mètres, dont la base est constituée d'une multitude de vers, et

Et si le triptyque n'existe plus ?

Dans le cas où une toile est détruite (les PJ pourraient avoir l'idée, du reste assez efficace, de brûler une toile afin d'empêcher une créature de sévir) ou inaccessible, les membres d'Incubis continuent tout de même à chercher les toiles restantes afin d'opérer la fusion de deux créatures. S'il ne reste plus qu'une toile, l'intérêt pour la créature qu'elle contient reste une motivation suffisante pour le cercle occulte, malgré une grande déception. Si toutes les toiles sont détruites, Warren Sharp entre dans une rage folle. Si les PJ en sont responsables, il met tout en œuvre pour les tuer.

de laquelle émergent sans cesse des membres et des visages humains. Il est incontrôlable et décime tous les individus présents, hormis Sharp qui parvient à s'enfuir de justesse. L'aberration finit par remonter jusque dans le parc. Providence s'offre à elle...

• **Les PJ ne parviennent pas à stopper le rituel, Incubis est en possession de deux toiles :** la scène est identique, mais la créature qui naît de la fusion est soumise par Sharp, qui dispose désormais d'un puissant serviteur surnaturel. Son apparence dépend de la combinaison de toiles utilisée :

• Toiles 1 et 2 : Le monstre est une colonne de vers grouillants vaguement humanoïde.

• Toiles 1 et 3 : Le monstre est une flaque de limon élastique de grande taille dans laquelle apparaissent et disparaissent des formes de visages humains.

• Toiles 2 et 3 : Le monstre est un agglomérat de vers noirâtres qui parviennent à s'étirer jusqu'à former de longs appendices.

Les activités d'Incubis vont prendre de l'ampleur : Sharp multipliera les rituels pour convoquer des séides de Shub-Niggurath et utilisera son service d'obstétrique, pour tenter de féconder des femmes avec leur semence afin de créer des hybrides monstrueux.

Note au MJ : *le nom Incubis fait référence à Faunus, le dieu romain hybride, mi-homme, mi-bouc, dont il est l'autre nom, en raison des cauchemars qu'il inspirait aux humains.*

Personnalités

• **Warren Sharp**, le dirigeant d'Incubis, est un riche médecin doublé d'un sorcier. Âgé d'une soixantaine d'années, cet homme longiligne aux cheveux blancs clairsemés et à la moustache fournie exerce une spécialité d'obstétricien au Rhode Island Hospital. Il est également titulaire d'une chaire de médecine à la Brown University. Il a vécu antérieurement dans le New Hampshire, mais sa réputation a été entachée par la découverte des cadavres de victimes de ses sacrifices dans le sous-sol de la maison d'un de ses amis proches. Il a pu éviter d'être inquiété par la police grâce à d'influentes relations, mais a dû quitter cet État. Sous ses dehors mondains, Sharp est un homme aux idées dangereuses et ravagé par la folie. Il est convaincu que l'humanité est vouée à une destruction imminente et que la nouvelle espèce qui prendra sa place pour gouverner le monde au nom des Grands Anciens sera constituée d'être hybrides représentant la synthèse parfaite entre l'homme et les entités extra-dimensionnelles. Il expérimente ainsi ses théories dans des cérémonies ignobles où sorcellerie et chirurgie se mêlent en un odieux assemblage. Il n'hésite pas à conduire ses expériences terribles sur son propre corps et fascine autant qu'il terrorise les autres membres d'Incubis. Il a personnellement absorbé du lait noir de Shub-Niggurath, s'est greffé des morceaux de chair d'horribles créatures invoquées lors de rituels et se tatoue sur la peau des formules magiques censées produire des mutations contre-nature. Doté d'une estime de soi qui confine parfois à une prétention suffisante, il s'est pour l'instant « réservé » de telles expériences, malgré les souhaits de certains à partager davantage que les rituels habituels du club.

Warren Sharp

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 11

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaque : Colt M1911 (4 dégâts)

Capacités spéciales :

- Traits inhumains (voir tableau page suivante)
- Sorcier : Warren Sharp connaît les sortilèges Aversion (voir. *Cthulhu Hack*, p. 48), Émanations de Yoth (voir *Nuées*. p.45), Invocation d'un Chevreau (voir. ci-après), Invocation des êtres extra-dimensionnels et Transformation (voir. *Cthulhu Hack*, p. 49).

d4	Traits inhumains	Effets
1	Épines	Des épines poussent sur le torse, le dos et les bras du sorcier. Toute personne Au contact avec Warren Sharp subit 1 dégât additionnel.
2	Spores toxiques	Des poches boursouflées emplies de spores verdâtres apparaissent sur le corps du sorcier. Elles éclatent d'elles-mêmes au bout d'1 Moment ou sous des coups. Chaque nuage de spores incommode toute personne à son contact, qui subit 1 Désavantage sur sa prochaine action tant que la personne reste dans le nuage. Celui-ci disparaît au bout d'1d4 Moments.
3	Appendice monstrueux	Un horrible membre supplémentaire se déploie (tentacule, membre végétal, excroissance de chair) pour effectuer une attaque additionnelle qui cause 3 dégâts.
4	Chitine	Des plaques de chitine noirâtres se forment sur le corps du sorcier, lui attribuant 2 Points d'Armure.

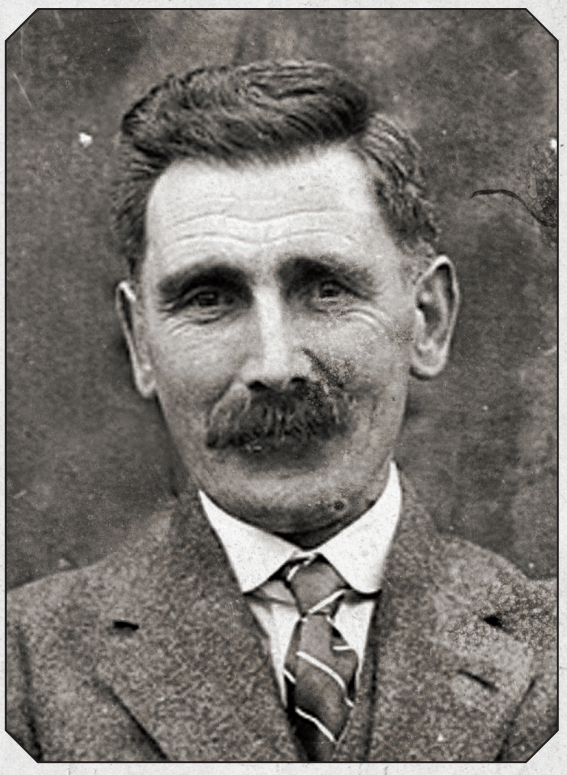
Invocation d'un Chevreau

Type : sortilège
Incantation : 4 Moments

Le sortilège nécessite la possession d'une corne de chèvre ayant trempé dans du sang humain. Lorsque le sortilège est prononcé, un Chevreau, une créature humanoïde hybride à l'odeur animale et végétale forte, émerge d'une brume verdâtre. Sa tête est une parodie de chèvre cornue, ses mains sont griffues et ses sabots semblables à ceux d'un bouc. Le Chevreau disparaît au bout d'1d4 heures.

Dés de Vie : 4
Points de Vie : 25
Points d'Armure : 1
Malus au toucher : -3
Attaque : Griffes (3 dégâts) x 2

• **Louis Sparr**, dépêché par Incubis à la vente aux enchères, est un proche de Warren Sharp. C'est un membre des premières heures du cercle d'adorateurs, un homme de confiance, connaissant lui-même un peu de magie impie. Le physique élégant, la moustache soignée, toujours vêtu sans



Louis Sparr

ostentation, mais avec des costumes de qualité, Louis Sparr pourrait inspirer confiance avec son air bonhomme, si sa santé mentale n'était pas dangereusement atteinte. Il est fanatisé par le projet de son mentor et se voit déjà faire partie de la future élite d'hybrides servant les dieux obscurs qui régneront prochainement sur la terre. Il n'a pas encore tenté d'expériences similaires à celles de Sharp, mais compte bien en faire la demande au médecin. Il travaille à temps partiel comme assistant de pharmacie.

Dés de Vie : 2
Points de Vie : 9
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -1
Attaque : Poignard (3 dégâts)
Capacité spéciale :
-Sortilège : Invocation du traqueur invisible (voir *Cthulhu Hack* p. 49)

• **Robert Barlow** est un homme de quarante ans, avec un léger embonpoint et un crâne dégarni. L'homme est un policier corrompu travaillant dans le West End. Il est le contact d'Incubis avec la pègre. Fidèle depuis de nombreuses années, il a assisté à trop de rituels et d'expériences menés par Incubis : il a basculé dans une folie sourde, mais profonde qui a fait de lui un individu dénué d'émotions, sadique et cruel. Chargé de l'enrôlement de nouveaux membres par Warren Sharp, il a pris sous sa coupe Edward Stanford après que celui-ci a été présenté au cercle par Henry Galway.

Robert Barlow

Dés de Vie : 2
Points de Vie : 10
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -1
Attaque : Smith & Wesson MP Victory (4 dégâts), Poing américain (2 dégâts)

• **Henry Galway**, un grand jeune homme brun à la démarche assurée, est un membre récent d'Incubis. Il travaille comme assistant entomologiste au musée d'Histoire naturelle de Roger Williams Park. Il fréquentait durant son

temps de pause une petite galerie d'art située non loin, où il a rencontré Edward Stanford. Ils se sont liés d'amitié, partageant des goûts pour des peintures abstraites étranges et des sculptures torturées aux formes obscures. Galway est fasciné par les théories et les discours du sorcier d'Incubis, qui viennent répondre à un profond mal-être personnel. Membre trop récent, il n'a cependant pas encore assisté à des rituels du cercle. Il est vraiment peiné par la mort d'Edward Stanford, mais sa fidélité à Incubis est plus forte encore, tant il aspire à participer à l'ensemble des actions du club privé.

Henry Galway

Dés de Vie : 2
Points de Vie : 8
Points d'Armure : 0
Malus au toucher : -1
Attaque : Poings (2 dégâts)

Protagonistes

Nom	Occupation
Barlow, Robert	Membre d'Incubis
Bolston, Jimmy	Voleur, second couteau d'Incubis
Brook, Randall	Commissaire-priseur
Dover, Mary Jane	Comptable de l'Institut Mary Pierce
Duncan, Dorothy	Pensionnaire décédée de l'Institut Mary Pierce
Fulson, Jane	Marchande d'antiquités, organisatrice de ventes aux enchères
Galway, Henry	Ami d'Edward Stanford, membre d'Incubis
Gavin, Prudence	Mécène de l'Institut Mary Pierce
Gavin, Sean	Connaissance d'Edward Stanford
Hodges, Emmet	Inspecteur de police
Mitchell, Suzan	Surveillante de l'Institut Mary Pierce
Moore, Arvin	Homme à tout faire de l'Institut Mary Pierce
Patterson, Milly	Cuisinière de la Maison Wilkins
Patterson, Scarlet	Fille de Milly Patterson, domestique de la Maison Wilkins
Pritchard, Walter	Majordome et chauffeur de Thomas Wilkins
Sharp, Warren	Sorcier, dirigeant d'Incubis
Sparr, Louis	Membre d'Incubis
Standford, Edward	Artiste peintre décédé
Stanford, Margaret	Soeur d'Edward Stanford
Webster, Enola	Directrice de l'Institut Mary Pierce
Wilkins, Thomas	Rentier collectionneur

Merci aux souscripteurs qui ont permis l'édition des Libri Monstrorum !

Patrick ABITBOL, Malik ALLAOUA, Jeff-clyde ANDERS, Gilles AVIGNON, Vincent BECKER, Paul BERNARD, Aymeric BESSET, Pierre-Antoine BIGGIO, Serge BILLARANT, Ivan BIZOUARN, Xavier BONNEAU, Michael BONNIER, Timothée BOSSIN, Christophe BOURCET, Laurent BOURMAUD, David BURTIN, Philippe CANITROT, Jean CARLES, Laurent CATINAUD, Jacques CHARLET, Florent CHEVALIER, Michel CHEVALIER, Pierre CHIMY, Jean-Marc CHOSEROT, Edouard CONTESSE, Matthieu COTTINET, Florent CRAYSSAC, Jean-Francois DABOMPRE, Hervé DAIRE, Olivier DE BROYER, ECHO DE L'ORANIE, Olivier DEBUIRE, Stephane DELAFOSSE, Jean DESCARPENTRIE, Nicolas DOBIN, Hadrien DOMINAULT, Maxime DROUOT, Benoit DUBOSCQQ, Eric DUBOURG, Alexis DUFRENOY, Arnaud DUROY, Jean-pierre DUVIGNEAU, Salive ERIC, Florian ERZAR, Guillaume ESCRIVANT, Laurent FERREBOEUF, Claude FÉRY, Dominique FORESTIER, Antoine GANDILHON, Yoann GARDIE, Franck GARNIER, Olivier GATHIER, Fabrice GATILLE, Pierre GAVARD-COLENNY, Stephane GELGOOT, Aimery GIRAUD, Bruno GOMIERO, Axel GOTTELAND, Jean-paul GOURDANT, Yann GOUZIL, Laurent GRIMBERT, Sébastien GUEISSAZ, Etienne GUERRY, Jérémy GUILBON, Pierre-Yves HAINAUX, Guillaume HATT, Sebastien HAUGUEL, Ludovic HEINRICH, Julien HÉLIX, Gaël HENRY, Reynald HERITIER, Laura HOFFMANN, Denis HUNEAU, Sébastien JEANNE-BROU, Frederic JOLY, Mohamed KAF, David KAHN, Yann KERNEN, Philippe KLEIN, Sabrina LACOMBE, Morgan LATERRADE, Nicolas LAUB, Maxence LE PEUCH, Guillaume LE SEACH, David LEAL DOMÍNGUEZ, Antoine LEBIODA, Stéphane LEBONNOIS, Romain LECLERCQ, Arnaud LECOINTRE, Vincent LELAVECHEF, Mickael LETERTRE, Jean-françois LOQUEN, Rémi MANTOVANI, Christophe MARINIER, Freddy MARTINEZ, Thomas MARY, Laurent MASSOTTE, Laurent MENU, Benjamin MEQUIGNON, Patrice MERMOUD, Thomas MICHELIN, Marc MILEUR LE PLAINE, Fabien MODESTE, Emmanuel MONTECOT, Eric MOREL, Eric MORICEAU, Eddy NAZET, Eric-Olivier PALLU, Olivier PERRONNY, René PINSON, Frédéri POCHARD, François RAYMOND, Félix REINMANN, Thomas RENAUDIER, Quentin RICARD, Brice RIGOT, Olivier RIO, Olivier ROISIN, Nicolas RONVEL, Christophe ROSSIGNOL, Stéphane ROY, Florent RUARD-DUMAINE, Jérémie RUEFF, Philippe SALLERIN, Stéphane SAR, Stéphane SAUGOULT, Séverin SCHAEFER, Eric SCHALLER, Eric SCHMID, Claude-nathanael SCIBOZ, Frank SERRA, Thierry SILHOL, Yves STEVENS, Samuel SZYMANSKI, Jerome TOUSSAINT, David TRIREGNO, Jean-baptiste TYLCZ, Simon VALLEE, André VAN MALDER, Guillaume VASSEUR, Frederic VELASCO, David VIAL, Alban VILLANI, François ZUNSHEIM.

Boutiques

Bazar du Bizarre, Boutique Casus-Belli, Dédale, Jeux Descartes, Librairie Martelle, L'Oeuf Cube, Philibert.

Open Gaming Licence

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: The Cthulhu Hack logo, The Cthulhu Hack and Just Crunch Games are all trademarks of Paul Baldowski. All trademarks, artwork, logos and layout are product identity. All text not related to game mechanics descriptions is Product

Identity, including Mythos 101. Elements specifically in the public domain or previously designated Open Game Content are not included in this declaration.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this product are Open Game Content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor

to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor.

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a chYYYYge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. THE BLACK HACK, Copyright 2016, Gold Piece Publications;

Author: David Black.

ADDITIONAL THINGS, Copyright 2016, Author: David Black

THE CTHULHU HACK, Copyright 2016, Just Crunch Games; Author: Paul Baldowski.