

EXPERIENCES FATALES

Trois Enquêtes dans le Sinistre et le Macabre



Un supplément pour

L'APPEL de
CTHULHU

par Watts, Love, Miller, Bullman, Detwiler, Ross, Isinwyll, Dunn, Gibbons, Geier et Triplett-Smith



scanné par sambottes
pour france rpg
(lancedragon.no-ip.com)

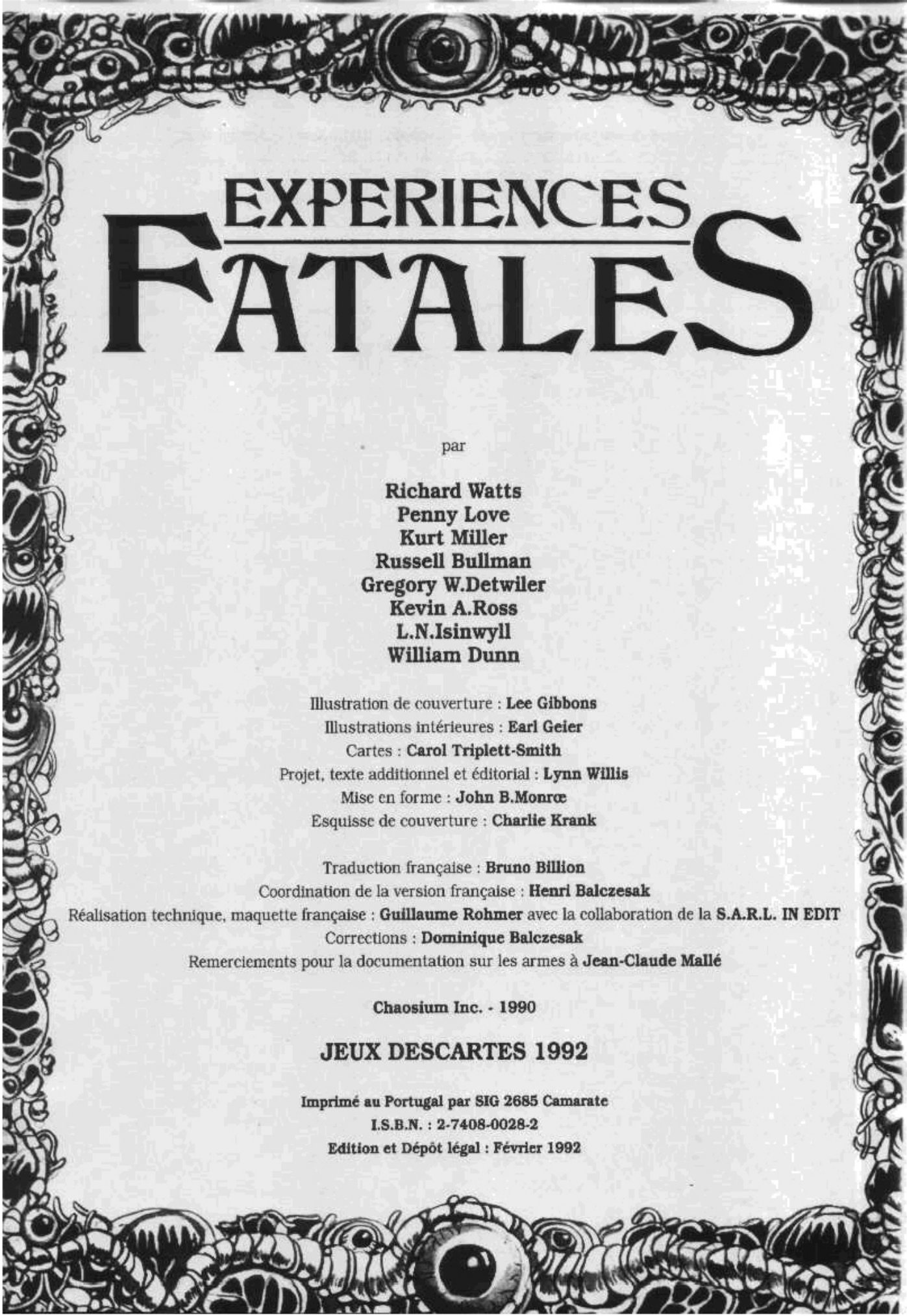


EXPERIENCES FATALES
Trois Enquêtes dans le Sinistre et le Macabre



Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

Centenaire de la naissance de H.P Lovecraft
1890-1990



EXPERIENCES FATALES

par

**Richard Watts
Penny Love
Kurt Miller
Russell Bullman
Gregory W. Detwiler
Kevin A. Ross
L.N. Isinwyll
William Dunn**

Illustration de couverture : **Lee Gibbons**

Illustrations intérieures : **Earl Geier**

Cartes : **Carol Triplett-Smith**

Projet, texte additionnel et éditorial : **Lynn Willis**

Mise en forme : **John B. Monroe**

Esquisse de couverture : **Charlie Krank**

Traduction française : **Bruno Billion**

Coordination de la version française : **Henri Balczesak**

Réalisation technique, maquette française : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN EDIT**

Corrections : **Dominique Balczesak**

Remerciements pour la documentation sur les armes à **Jean-Claude Mallé**

Chaosium Inc. - 1990

JEUX DESCARTES 1992

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

I.S.B.N. : 2-7408-0028-2

Édition et Dépôt légal : Février 1992

"Nous débattons sans cesse sur ce qui distingue l'investigateur expérimenté du novice, l'accompli du néophyte, le dur du compatissant, l'averti du naïf, le barbare de l'homme civilisé. Mais l'avantage de l'homme dans ce conflit titanesque commence par le courage et la persévérance."

- E.C. Fallworth, LES CONFERENCES UNIVERSITAIRES.



EXPERIENCES FATALES est une publication de Chaosium Inc.

Titre original : FATAL EXPERIMENTS

EXPERIENCES FATALES copyright ©1990 par Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'APPEL DE CTHULHU® marque déposée par Chaosium Inc.

Des similitudes entre des personnages décrits dans EXPERIENCES FATALES et des personnages vivants ou décédés ne seraient que pure coïncidence.

Les œuvres de H.P. Lovecraft sont copyright ©1963, 1964, 1965 par August Derleth et sont citées pour illustration. Shudde-Mell, les Cthoniens et toutes les autres inventions de Brian Lumley décrites dans ses ouvrages, notamment dans *The Burrows Beneath*, sont utilisées avec son aimable permission.

"Le Roi en Jaune" de Robert W. Chambers est copyright ©1895, F. Tennyson Neely. Tous droits réservés.

Les citations trouvées dans "Le Rôdeur dans la Crypte", provenant de "The Salem Horror" de Henry Kuttner, sont copyright ©1937, The Popular Fiction Publishing Company. Tous droits réservés.

Une version plus courte de "Tatterdemalion" a été présentée lors d'Arcanacon 6, à Melbourne, en Australie, en 1988.

La peinture de couverture a été réalisée par Lee Gibbons, copyright ©1990 Lee Gibbons. Tous droits réservés. Cette œuvre représente Krog-Rethok au travail dans "Les Sirènes de Fantarl".

Mr. Ken Pick a dessiné les premières versions des cartes et des plans du scénario "Le Rôdeur dans la Crypte".

Mr. Russell Bullman tient à remercier Mark Sawyers et Larry Chestnut pour leur aide et leurs conseils. Il remercie aussi Raymond's Gun Store, Herman Bockstruck et la bibliothèque municipale de East Alton, dans l'Illinois.

Les illustrations intérieures sont copyright ©1990 Earl Geier. Tous droits réservés.

Les cartes sont copyright ©1990 Carol Triplett-Smith. Tous droits réservés.

Martha J. McNulty a dessiné le portrait de H.P. Lovecraft.

La reproduction de matériel issu de cet ouvrage à but lucratif, personnel ou associatif, par photographie, électronique ou tout autre processus est interdite.

Edition française publiée par Jeux Descartes, avec l'aimable autorisation de Chaosium Inc.

SOMMAIRE

Des armes Anciennes et Nouvelles pour l'Appel de Cthulhu6 par Russell Bullman et L.N. Istwyll ; textes additionnels par William Dunn.	Le Rôdeur dans la Crypte.....58 par Kurt Miller
Tatterdemalion16 par Richard Watts et Penelope Lowe ; textes additionnels par Kevin A. Ross	Aides de Jeu106
Les Sirènes de Fantari41 par Gregory W. Detwiler et L.N. Istwyll	Cahier des Armes inséré à la fin de ce livre

ILLUSTRATIONS, PLANS, NOUVEAUX SORTS, ENTITÉS, COMPÉTENCES ET AUTRES DÉTAILS

Baïonnette, Première Guerre Mondiale6	En Carcosa33	La Maison Bishop74
La Poudre Noire8	Le Roi en Jaune36	Edward Walte75
Avant les Etuis en Métal9	Le Roi en Jaune, Forme humanoïde39	Négligez Nyogtha et périssez ! ...78
Fusil de chasse à canons basculables11	Le glaive de Nicolo41	Carte des égouts du Gardien80
Pistolet Flintlock13	Christofolo Coppolo42	Carte officielle des égouts80
Poturière à 24 canons15	Le père Matthias43	Frankie la Gâchette81
M. Anthony Carmichael17	L'île de Fantari43	Squelette et livre83
Le Dr. Frederick Archer18	Giovanni Badoglio44	Signe gravé dans la pierre84
"Votre nom, je vous prie..."22	Maria Cellani45	Il y a toujours de la place pour les amis dans la salle d'attente85
Algernon Chambers23	Helena DiGeorgio45	Six Choses-Sans-Cœur-Ni-Ame ..87
Jessica Barnsfield23	La Mosaïque46-47	Les tunnels des goules88
Les Baranof23	Le Chant des Strènes48	Le spectre90
La Signorina Vindict23	On amène un prisonnier49	Fred la goule90
Le Dr. Frederick Archer23	Krog-Rethok51	Les terriers des goules92
Dafydd ap Donal24	Bara-Rebokuk51	La salle à manger93
Lucinda Arbuckle24	La Caverne d'Alcibiades52	Les objets magiques de l'Ancien94
Faith Morgenstern24	Humain ensorcelé52	La Porte des Rêves95
Sylvia Morgenstern24	Les Humains sont si ennuyeux ..55	"Nous sommes perdus !"95
Adrian Reston24	New York59	Informations supplémentaires sur les Portails97
Tout aussi mort que son perroquet27	Miss Cassandra Bishop59	Le repaire d'Agatha98
Le cadavre de la pauvre Jessica 27	Nathaniel Bishop62	Le Livre Notr99
Le cadavre de la Signorina27	Simon Trask65	La Reine des Crânes100
Les cadavres des Baranof28	Le Cadavre Ambulant65	C'est votre ami101
Le cadavre du Dr. Archer28	Le Cimetière de Stanton Street ..66	Les objets magiques d'Agatha ..102
Le Roi en Jaune, de Castalgne ..29	Les Pompes Funèbres Bishop67	Les objets magiques de Nathaniel103
Qu'est-ce qu'un Oculus ?31	Vincent Tattaglia68	Réanimation104
Le Gentleman Bossu31	Le capitaine William Kidd70	Larve de Nyogtha (en cours de transformation)105
Nautile d'Aldebaran32	Le mausolée71	
	Une reliure de cuir rouge73	



Des Armes Anciennes et Nouvelles pour l'Appel de Cthulhu

Où l'on apprend bien des choses à propos d'armes à feu dépassées, de munitions dévastatrices, d'armes personnalisées et de curiosités dénichées chez des prêteurs sur gages. En bref, toute une panoplie de jouets terriblement tentants pour des investigateurs un peu cinglés - donc capables de tout - et leurs amis.

Les armes à feu de cet article sont présentées comme des objets de collection des années vingt. On supposera qu'elles proviennent d'héritages, ou qu'elles ont été trouvées dans des boutiques d'occasions. En général, leur intérêt tient à ce qu'elles sont d'excellents exemples de catégories entières d'armes oubliées. En d'autres occasions, c'est leur caractère "exotique" qui leur a valu de figurer dans cette sélection. Certains lecteurs seront sans doute surpris par les dégâts qu'une arme "dépassée" peut faire : le vieil ermite qui sort du marécage n'est peut-être pas aussi inoffensif qu'il le paraît !

Les Gardiens qui commencent ou développent des scénarios dans des pays pauvres ou dans des contrées du monde militairement moins fécondes que les Etats-Unis, ou ceux qui ont volontairement dédaigné de se tenir au courant des dernières nouveautés en matière d'armement, trouveront sans doute une aide précieuse dans ces notes.

Des illustrations et des commentaires concernant les armes évoquées ci-après pourront être trouvées dans le cahier inséré entre cet article et le suivant.

Depuis des siècles, les armes à feu sont l'objet de l'attention soucieuse des ingénieurs, des scientifiques, des hommes de l'art et des collectionneurs du monde entier. Néanmoins, jamais l'efficacité de cette technologie remarquable n'est aussi douteuse que lorsqu'on la contraint à se frotter aux créatures et aux entités du Mythe de Cthulhu. Tous ces engins destinés à semer la mort peuvent s'avérer des jouets utiles, à l'instar des télescopes ou des automobiles, mais ils ne font jamais la décision. Les monstres criblés de balles rugissent et chancellent, mais ils continuent d'avancer !

En regard des espoirs et des déceptions inhérents aux armes utilisées dans *L'Appel de Cthulhu*, seul le Gardien peut décider d'autoriser l'usage d'une nouvelle arme dans son scénario. Les informations livrées dans cet article sont des plus raisonnables. Rien n'interdit cependant au Gardien de les modifier à sa guise. Certains maîtres répugneront à permettre l'introduction d'une arme capable de faire d'épouvantables ravages, parce qu'ils redouteront que le joueur qui l'utilise prenne le contrôle absolu du jeu. D'autres auront plaisir à démontrer que des instruments aussi vulgaires ne sauraient résoudre des interrogations

métaphysiques. Par conséquent, ils autoriseront subtilement l'usage d'armes terrifiantes à seule fin de prouver leur inanité tout au long du jeu. D'autres encore doucheront l'enthousiasme des joueurs à propos des armes "matérielles" en les qualifiant d'ennuyeuses ou d'inutiles. A la vérité, ils n'auront pas tort, puisque c'est souvent à l'occasion de "rencontres" que les investigateurs auraient mieux fait d'éviter que les armes à feu servent vraiment à quelque chose. D'autres, pour finir, estimeront que toute augmentation du pouvoir de destruction des armes est indésirable, même si l'ajout de nouvelles armes ne modifie pas la puissance des anciennes.

Notons cependant que toutes les armes présentées dans cet article furent réellement fabriquées et vendues, et parfois utilisées. Il convient de comprendre l'histoire, et non de la contourner. Certains Gardiens encouragent les joueurs à réfléchir et à agir de la manière la mieux adaptée à la situation ; rien n'interdit de penser qu'une arme à feu puisse être occasionnellement la réponse adéquate à un problème !

Des informations complémentaires concernant les armes à feu sont fournies dans le chapitre "système de jeu" des règles de *L'Appel de Cthulhu* et dans la section "supplément". Référez-vous également à *Cthulhu 90* qui contient un chapitre admirable consacré aux armes des années quatre-vingt-dix, un exposé très utile aux Gardiens des Arcanes qui veulent présenter une version moderne du jeu. *Gaslight*, une autre publication Descartes sous licence *Chaosium*, offre quelques statistiques complémentaires sur les armes à feu. Le *Gun Digest* et la *Shooter's Bible* renferment également des trésors d'informations capables de stimuler l'imagination de la plupart des Gardiens.



Baïonnette, Première Guerre Mondiale.

ARMES A FEU A POUDRE NOIRE

Cette section distingue deux types d'armes à feu à poudre noire : celles qui se chargent par la bouche et celles qui se chargent par la culasse. Des milliers d'armes de poing et d'épaule ont été fabriquées en quatre siècles de recherches et d'expériences. Les commentaires suivants se limiteront par conséquent à des considérations générales.

En 1920, beaucoup de familles détenaient encore des armes à poudre noire de l'un ou des deux types. Déterminer si un investigateur est assez chanceux pour avoir hérité, ou être en mesure de se procurer de telles armes (1920 se situe 55 ans seulement après la fin de la Guerre de Sécession, et il était encore possible de les acheter pour un peu - ou beaucoup - d'argent) dépendra des qualités et de la condition de chacun, par exemple de la présence d'un passionné de chasse dans la famille, ou autres variables de ce genre.

Un investigateur démuné d'arme, éventuellement du fait de la police, pourrait parfaitement être tiré d'embarras par une arme à poudre noire. D'autre part, un personnage désirant une arme de gros calibre pour une mission spécifique a des chances de découvrir qu'une arme à poudre noire customisée est la solution la plus rapide et économique qui s'offre à lui.

La plupart des armes présentées dans cet article ont été fabriquées au dix-neuvième siècle, plus précisément durant la seconde moitié. Aux Etats-Unis, à partir de 1880, Colt et Winchester supplantèrent les armuriers indépendants parce que les étuis en métal facilitaient la production en série. Jusque-là, quelques armes étaient produites en série, mais la majorité demeuraient fabriquées sur commande par des armuriers locaux travaillant pour des clients individuels. La vitesse et la commodité de tir des armes utilisant des étuis en métal chargés à la poudre sans fumée occasionnèrent quasiment la mise au rebut des armes à poudre noire et conduisirent la plus grande partie des armuriers à se reconvertir dans la production en série.

Certains continuèrent cependant à pratiquer l'artisanat, et les chasseurs d'aujourd'hui tirent une grande fierté de leurs fusils à chevrotines à chargement par la bouche fabriqués sur commande !

En 1897 encore, Sears Roebuck présentait dans son catalogue une version à chevrotines du fusil Springfield ainsi que deux autres fusils à chevrotines à chargement par la bouche. Dans le même ouvrage, plusieurs pages vantaient les mérites des étuis en tissu, et des poudrières étaient également proposées à la clientèle.

La poudre noire, une nouvelle compétence

Cette compétence permet à un personnage de manipuler, de charger et d'utiliser avec précision une arme à poudre noire. Cette compétence concerne exclusivement des armes individuelles qui exigent ou permettent à la poudre d'être introduite manuellement. Ces armes ne peuvent pas fonctionner avec les étuis en métal très courants dans les années vingt, et peuvent - ou ne peuvent pas - accepter des étuis en tissu pré-remplis de poudre. (A l'origine, les étuis en tissu - comme ceux qui contribuèrent à la révolte de Sepoy en Inde - étaient ouverts et il fallait verser la poudre dedans.)

En règle générale, chaque canon de ces armes ne pouvait tirer qu'une seule fois, et il fallait ensuite recharger en suivant avec attention la procédure décrite dans la prochaine sous-section. Une technique et des connaissances spéciales sont indispensables pour charger et utiliser efficacement ces armes. Afin de simplifier les choses, servez-vous de la même compétence pour les pistolets d'arçon, les fusils et les fusils de chasse, qu'ils se chargent par la bouche ou par la culasse.

La probabilité de départ de posséder la compétence en 1920 est de 5%, sans doute à cause de l'héritage "culturel" que les investigateurs tiennent de leur père ou de leurs grands-pères. Un personnage né plus tard devra commencer à partir de zéro. Seule l'expérience permettra l'accroissement de la compétence.

Autorisez un personnage expérimenté en matière d'armes à poudre noire à recharger, viser et tirer tous les trois rounds. Pénalisez les débutants d'un ou deux rounds supplémentaires d'attente. Il est vrai que les meilleurs soldats étaient capables de tirer quatre ou cinq coups à la minute sur le champ de bataille lorsqu'ils effectuaient un barrage

DEFINITIONS

Calibre : Aux Etats-Unis, le diamètre nominal du projectile ou du canon de l'arme exprimé en centièmes de pouce. Les pays utilisant le système métrique expriment le calibre en millimètres. Le calibre sert parfois à indiquer la force de poussée de l'arme, mais la quantité et la nature de la charge, la vitesse de la balle, la conception de la chambre et du projectile jouent aussi un rôle essentiel dans cette équation.

Jauge : La jauge d'un fusil à chevrotines exprime la capacité de tir de l'arme exprimée en poids. Par exemple, un fusil de jauge 16 tire 1/16ème de livre* (soit 28,35 grammes). Un fusil de jauge 20 tire 1/20ème de livre (soit 22,68 grammes). Comme les tirs plus légers nécessitent une charge plus légère, le recul des fusils diminue proportionnellement à l'augmentation de leur numéro de jauge.

Poudre noire : Ou poudre à canon, telle que nous la connaissons depuis le Moyen Age. Au dix-neuvième siècle et avant, la poudre noire était parfois directement bourrée dans le

canon de l'arme. Mais, avec les progrès de la technique, les armes furent de plus en plus chargées à l'aide d'étuis en tissu, pour les armes à chargement par la bouche, et d'étuis en tissu ou en laiton pour les armes à chargement par la culasse.

Poudre sans fumée : A l'origine, elle était constituée d'une part égale de nitrocellulose et de nitroglycérine, et formait un propulsif qui brûlait bien mieux et bien plus proprement que la poudre noire, et avait un rendement (vitesse de la balle) bien supérieur. Cette poudre était parfois appelée cordite parce qu'elle était préparée sous la forme d'un long cordeau que l'on tronçonnait ensuite.

Etui : Un cylindre de tissu ou de laiton contenant de la poudre, une amorce et la balle. Grâce à l'étui, la quantité exacte de poudre pouvait être chargée rapidement. Cela améliorait nettement la précision et - surtout - la cadence du tir. A l'époque de la Guerre de Sécession, les étuis en laiton permirent l'utilisation de magasins qui augmentèrent considérablement la puissance de feu des belligérants (armes à répétition). L'ensemble formé par l'étui, la poudre, l'amorce et la balle s'appelle une cartouche.

*NdT : Il n'existe pas d'équivalent en mesures françaises pour la jauge d'une arme. La conversion entre parenthèses n'est faite que par souci d'indication.

A PROPOS DE LA POUDRE NOIRE

Il est clair que la poudre noire n'est pas un propulsif aussi efficace que la poudre sans fumée (cordite), surtout en ce qui concerne le rapport poids-puissance, mais pour des armes légères, et ce jusqu'à la fin du dix-neuvième siècle, elle permettait encore d'obtenir une bonne vitesse du projectile à condition d'utiliser des étuis assez grands. À l'origine, les armes légères modernes comme les revolvers ou les fusils à un coup et même les carabines à levier à chargement par la culasse (ainsi que certaines armes lourdes, par exemple les fusils à éléphants ou les fusils de chasse) ont toutes fonctionné avec de la poudre noire jusqu'à l'arrivée d'une véritable révolution technique.

Cette révolution fut la cordite (poudre sans fumée), qui supplantait sa vieille rivale à partir des années 1880. Rigby, le fameux fabricant anglais des cartouches 450 Express, adopta la poudre sans fumée en 1897 seulement. Dès lors, la firme fut capable d'augmenter le poids des balles, et d'améliorer considérablement leur vitesse. De plus, le recul ne devint probablement pas plus important, puisque celui provoqué par la cordite est inférieur à celui résultant de la poudre noire (à cause de l'explosion moins instantanée de la poudre sans fumée).

Le rapport vitesse-poids de la poudre sans fumée est supérieur de 1,5 : 1 à celui de la poudre noire. La cordite se consomme également plus lentement et plus complètement que la poudre noire, ce qui produit plus de gaz propulseur et accroît la vitesse du projectile, qui bénéficie d'un temps d'accélération plus long.

Pour provoquer des destructions (rochers, édifices, ponts), la poudre noire peut être plus efficace que la cordite, simplement

parce qu'elle explose plus vite et par conséquent plus violemment. Nous voyons là, une fois encore, la différence fondamentale qui distingue un explosif d'un propulsif. (N'oublions pourtant pas que la poudre noire reste un explosif bien moins efficace que la nitroglycérine).

À partir de 1860, la poudre noire fut généralement fabriquée sous forme de grains, une technique plaisamment appelée "salaison", qui permettait une combustion plus lente et plus totale. En réalité, à la fin du dix-neuvième siècle, la poudre noire était assez différente de celle utilisée à l'époque de Napoléon et antérieurement. La poudre noire "brute" est celle que l'on réserve habituellement aux feux d'artifice. Un investigateur qui déroberait ce type de poudre, ou qui tenterait de se servir d'un mélange à base de poudre à canon pour parer au plus pressé, obtiendrait une poudre de mauvaise qualité probablement inadaptée aux armes à poudre noire de l'époque qui nous intéresse.

Encore une remarque : la fumée produite par la poudre noire est un phénomène mineur, mais qui peut avoir son importance. En effet, une seule balle tirée avec un fusil du temps de la Guerre de Sécession produira un nuage de fumée de un mètre trente de diamètre à condition qu'il n'y ait pas - ou très peu - de vent. Seul le tir massif d'un groupe de combattants pourra provoquer ce que l'on nomme un "écran de fumée". Notons que le volume de fumée produit par la cordite est bien inférieur, comme cela put se vérifier lors de la Seconde Guerre mondiale, au grand désarroi des snipers alliés, privés ainsi de cette "protection naturelle".

d'infanterie, mais ils ne prenaient pas le temps de viser une cible particulière, puisque leur préoccupation était le "volume" de feu et non la précision.

Trois options

VERSION "CHARGER SEULEMENT" : Dans son interprétation des règles, le Gardien peut légitimement exiger un jet de compétence Poudre Noire pour que l'arme soit chargée et amorcée, puis permettre au personnage un jet normal de compétence (fusil, arme de poing, fusil à chevrotines) pour la visée et le tir. Examinez le problème, puis choisissez la solution que vous préférez.

MAUVAISES CONDITIONS : La poudre noire risque de faire long feu lorsqu'il pleut ou qu'il vente, et le tir deviendra hasardeux dans l'obscurité, ce qui réduit les chances de succès. Beaucoup de choses dépendent donc des conditions que vous décrivez et de la compétence Poudre Noire du personnage. Un pourcentage de compétence diminué de moitié constitue un niveau convenable de réduction.

CARACTERISATION D'UN JET POUDRE NOIRE MANQUE : sur un jet de Poudre Noire manqué, utilisez 1D10 pour déterminer le résultat :

- 1-7 : Le personnage a manqué sa cible.
- 8 : Le coup n'est pas parti, sans qu'il existe d'explication. L'arme doit être déchargée, puis rechargée.
- 9 : L'arme ne tire pas immédiatement mais le coup part 1D10 rangs de DEX plus tard. Si le personnage décide de retirer la cartouche, exigez un jet de Chance : en cas d'échec, le personnage reçoit 1D3 point de dommages de

flash ou de brûlure et, avec un résultat de 00, le coup part pendant qu'il examine le canon.

- 10 : Plusieurs possibilités se présentent : 1) Arme insuffisamment chargée (pas assez de poudre) : la balle rebondit contre la cible, ou l'arme émet un *pffft* ! lamentable et la balle roule hors du canon et tombe sur le sol. 2) Arme trop chargée (trop de poudre) : avec un *jet de chance* réussi, le joueur a l'épaule cassée, ou se retrouve projeté à plusieurs mètres en arrière. Mais le tir cause un dommage de 1D3 en plus, ou a une plus grande portée. Avec un *jet de chance manqué*, l'arme explose, est détruite, et le tireur perd 1D10 points de vie. La perte d'un œil, de quelques doigts ou du nez peut être une caractérisation appropriée. Avec des armes très puissantes, la mort ou des blessures graves peuvent résulter de la décision du Gardien.

La gravité et la localisation des dommages doivent correspondre à l'arme utilisée et à la position de tir. Essayez de juger la situation selon le point de vue du personnage.

Armes à chargement par la bouche

Ces armes, lorsque c'est possible, doivent être chargées "à la maison", avant l'action. Pour les utiliser, il faut disposer de poudre, de moules pour les balles, de plomb, éventuellement d'étuis graissés en papier ou en tissu, de grenaille, d'amorces (qui peuvent être difficiles à trouver ou coûter fort cher), d'un creuset pour fondre le plomb, etc. En fonction des paramètres de quantité, de qualité et de chance, un investigateur pourra obtenir ce qui est nécessaire à l'emploi de la poudre noire pour 1D6 x 10 dollars de 1920.

Pour charger un fusil, commencez par introduire la quantité convenable de poudre, ou insérez dans le canon

un étui en tissu contenant une dose pré-établie de poudre. Puis enveloppez la balle dans une bourre enduite de graisse. (La graisse permet de lubrifier le canon et de le garder propre.) Puis utilisez une baguette pour pousser la bourre et la balle jusqu'à la poudre. Tenez le fusil horizontalement et tirez le chien vers l'arrière. Enfin, introduisez l'amorce dans le percuteur, ou versez de la poudre dans le logement de la pierre à fusil. Le fusil est enfin prêt à tirer.

Pour charger un fusil à chevrotines, la méthode est exactement la même, sinon que la bourre doit être introduite après les chevrotines afin de les maintenir d'une manière efficace. N'oubliez jamais que, dans le cas d'un fusil à deux canons, chaque canon doit être rechargé. Ajoutez deux rounds supplémentaires pour le second canon.

Adoptez la même règle avec les pistolets qui tirent un seul coup par canon, et ajoutez deux rounds par canon supplémentaire.

Pour les revolvers (munis d'un barillet) il conviendra de procéder différemment. Pour eux, vous supposerez que le chargement dure deux rounds, plus un round supplémentaire pour chaque cartouche introduite dans le barillet, plus un autre round pour refermer l'arme et la préparer au tir. Par conséquent, charger une chambre du barillet coûtera quatre rounds, charger deux chambres coûtera cinq rounds, trois chambres six rounds et ainsi de suite.

Notons enfin que ces armes ne sont pas étanches, à la différence des revolvers d'aujourd'hui, et sont très sensibles à l'humidité. Comme la poudre a également tendance à absorber et retenir l'humidité, les investigateurs devront conserver leurs réserves dans des conteneurs étanches.

Armes à chargement par la culasse

A vrai dire, les armes à chargement par la bouche seront rarement rencontrées dans les jeux de *L'Appel de Cthulhu*. En effet, celles-ci furent remplacées par les armes à chargement par la culasse, semblables à nos armes modernes, dès la fin de la Guerre de Sécession. Il n'est donc pas nécessaire de posséder la compétence Poudre Noire pour se servir d'armes à chargement par la culasse. Le film anglais *Zulu* présente un témoignage impressionnant des ravages que pouvait faire le 45 Martini-Henri, un fusil à chargement par la culasse.

Une arme à chargement par la culasse utilise un étui en tissu (la balle et la quantité adéquate de poudre sont enveloppées dans du tissu). Pour charger, il suffit d'ouvrir l'arme et d'introduire la cartouche dans la chambre (la balle se trouvant, naturellement, face au canon !). On ferme ensuite la culasse, qui coupe automatiquement le bout de l'étui en tissu et libère la poudre. Il ne reste plus qu'à armer le chien, à placer l'amorce si elle n'était pas incluse dans la cartouche, et à tirer.

En terme de jeu, traitez une arme à chargement par la culasse comme un fusil à chevrotines à canon basculable, à la seule exception que les étuis en tissu sont plus sensibles à l'humidité et plus fragiles. Utilisez les paramètres de tir habituels du jeu pour ces armes. Mais, s'il le désire, un Gardien peut appliquer une pénalité de 5 rangs de DEX si le personnage oublie de mettre l'amorce en place.

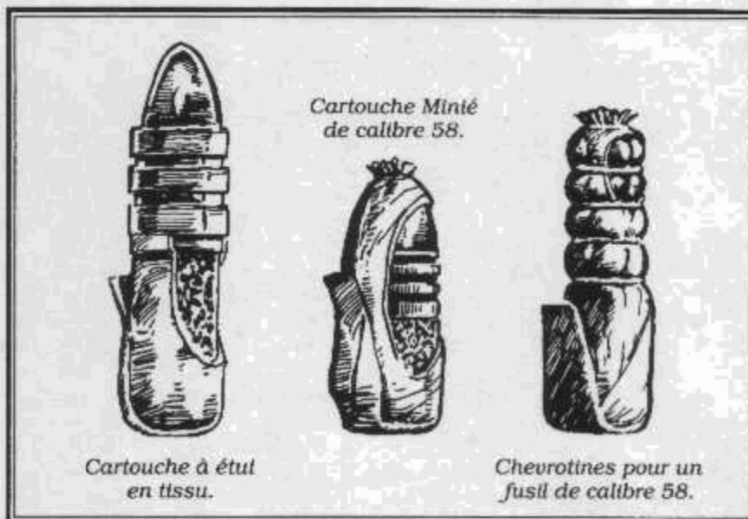
LES DERINGERS ET LES DERRINGERS

Au milieu du dix-neuvième siècle, le pauvre Henry Deringer imagina et fabriqua le premier exemplaire de ce qui allait devenir une nouvelle gamme d'armes à feu, c'est-à-dire le pistolet miniature qui porte son nom.

Malheureusement, Deringer ne pensa pas à déposer un brevet, et une multitude d'armuriers copièrent sans vergogne son invention. Ces plagiaires, comme ils avaient besoin de distinguer leur production de la sienne, écrivirent simplement le nom des pistolets avec deux R, et lui firent une concurrence parfaitement déloyale.

Par conséquent, il existe tellement de modèles et de sous-variantes de modèles qu'il faudrait un annuaire pour les répertorier. Contentons-nous donc d'énumérer les caractéristiques inhérentes à ces armes :

- Toutes sont très petites, puisqu'elles sont destinées à l'auto-défense, et doivent être faciles à dissimuler et à transporter (que l'on se souvienne des tricheurs, au poker, sortant un Deringer de leur manche).
- Toutes ont des canons très courts, et une portée extrêmement réduite (en fait, il suffisait qu'elles soient capables de tirer un projectile d'un bout d'une table de jeu à l'autre).
- Bien qu'un Deringer puisse être chambré pour toutes sortes de calibres de balles, il n'existe pas d'armes de cette sorte qui tirent du 45 ou de la chevrotine. La taille de ces pistolets, comme on le devinera, appelait plutôt des munitions de petit calibre.
- La majorité ont une seule chambre et une seule détente, mais il existe quelques exemplaires munis de quatre canons qui, selon les cas, peuvent tirer simultanément ou les uns après les autres, ou par paire, selon le système adopté par le fabricant.
- Toutes ces armes coûtaient un prix modique. Par exemple, entre 5 et 20 dollars pour un robuste modèle à deux canons.



Avant les Etuis en Métal

Ces pistolets de conception très simple connaissaient rarement des problèmes dus à autre chose qu'une cartouche défectueuse. Leurs propriétaires pouvaient les cacher dans leurs bottes, leur portefeuille, leurs chaussettes, leur chapeau ou leurs manches. Dans les versions de plus gros calibre, ou lorsqu'elles possédaient plusieurs canons, ces petites armes pouvaient développer une puissance redoutable.

Leur fabrication continua durant les années 20, et ils est encore possible de s'en procurer aujourd'hui aux Etats-Unis. Ces derniers temps, obtenir un permis pour ces pistolets relativement vicieux peut s'avérer délicat selon la politique pratiquée par les autorités locales. Depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, il est pratiquement impossible d'obtenir un permis de ce type dans une grande ville.

GROS FUSILS DE CHASSE

Aux Etats-Unis, les fusils de chasse modernes ne peuvent avoir un numéro de jauge inférieur à 10. Le Congrès, afin de préserver la faune et l'aspect sportif de la chasse, interdit l'usage de fusils plus gros dès 1898. Avant cette date, des fusils de chasse de jauge 2 (226,8 grammes !) étaient couramment proposés à la vente.

Bien qu'il soit toujours possible de les fabriquer aujourd'hui, des armes aussi dévastatrices ne pourraient servir qu'à ce que l'on nomme la "chasse commerciale", une pratique qui a mis en danger les animaux sauvages d'Amérique. Les chasseurs se spécialisaient dans l'abattage massif de certains animaux, surtout les gibiers d'eau et de terre, et vendaient le produit de leur chasse à des restaurants. Les pigeons voyageurs, par exemple, furent victimes de ce commerce. Si des mesures n'avaient pas été prises, il est vraisemblable que les canards auraient été menacés de disparition.

La manière la plus courante de chasser les canards et les oies pour en faire commerce était de monter un fusil (doté d'un numéro de jauge extrêmement bas) sur une barque. Les "chasseurs" avançaient très lentement sur l'eau, afin de faciliter l'approche, et leur procession ressemblait un peu à un défilé de kayaks. Il y avait généralement deux hommes par barque, qui ramaient ensemble. Puis l'un des deux s'occupait du fusil pendant que l'autre manœuvrait la barque pour rester dans la ligne de tir. Lorsqu'ils fondaient sur un vol de canards, les chasseurs pouvaient les massacrer alors qu'ils étaient encore dans l'eau, ou juste au moment de l'envol, car il est encore plus facile, et plus économique en munitions, de toucher des oiseaux lorsqu'ils se trouvent dans cette position.

Etant donné que la pollution, au siècle dernier, était bien moins grave, et qu'il existait davantage de zones marécageuses, un vol de canards pouvait compter des dizaines d'individus. Un exemple célèbre, qui contribua à la décision du Congrès, rapporte qu'un "chasseur" se vanta d'avoir tué ou blessé 138 canards avec une seule décharge de chevrotines tirée par un fusil de jauge 2.

Tous ces fusils de chasse "lourds" possédaient un canon basculable. Le fusil de jauge 2 dont nous venons d'évoquer les ravages était, selon toute vraisemblance, muni d'un seul canon et ne pouvait tirer qu'un coup à la fois. Sachant qu'il ne tirait que de la chevrotine, son rayonnement interdit aux investigateurs d'y avoir recours pour autre chose que le combat de masse (par exemple, lorsqu'un grand nombre d'ennemis les assaillent).

Bien que le fusil à chevrotines de jauge 8 ait été considéré comme une arme d'épaule, un fusil de jauge 4 est assez lourd pour que le Gardien se soucie de la question du

recul : fixez la TAI du tireur contre le recul de l'arme à 15 par canon sur la Table de Résistance. En cas de succès, le personnage aura l'épaule contusionnée ou douloureuse, et rien de plus. En cas d'échec, le Gardien choisira parmi une grande variété d'options : le tireur perd son arme, il est assommé, il perd 1D3 points de vie et se retrouve avec l'épaule luxée, ou perd 3 points de vie, voire davantage, en se fracturant une main, une côte ou la clavicule.

Tirer avec un fusil de jauge 2 (presque un petit canon !) en l'épaulant serait une véritable folie. La Table de Résistance donne un coefficient de recul de 25, le K.O. est inévitable, et la pénalité en points de vie pour un échec passe de 1D6 + 1 à 1D6 + 6.

Les gros fusils de chasse peuvent toujours être fabriqués spécialement, ou encore être découverts chez un armurier amateur de curiosités, ou dans une collection privée. Si une de ces armes a été commandée à un fournisseur étranger, le Gardien sera en droit de lever un sourcil à la douane, ou même d'en référer au FBI, puisque c'est à la fin des années 20 que le contrôle et la réglementation des armes sont passés sous juridiction fédérale.

Munitions pour les gros fusils

Ces munitions seront difficiles à trouver aux Etats-Unis. Bien qu'il ne soit pas illégal d'en posséder, en 1920 s'entend, les armuriers américains n'en fabriquaient plus depuis des décennies (en fait, depuis que le Congrès les avait déclarées hors-la-loi). Les investigateurs seront donc obligés de fabriquer leurs cartouches. Les étuis en laiton pourront avoir été trouvés chez des antiquaires, ou fabriqués par un artisan armurier. Les amorces, quant à elles, pourront être celles du commerce. Cependant, comme ce type de cartouches continue d'être fabriqué en Angleterre, les investigateurs auront pu passer une commande à l'étranger.

La fabrication de chevrotines nécessitera des moules spéciaux. Ne dit-on pas que le canon d'un fusil de jauge 2 est assez large pour qu'une pièce de 50 cents puisse y tomber sans toucher les bords ? Un plomb adapté à ce type de fusil ne serait pas loin d'avoir la taille d'un œuf !

ARMES EXOTIQUES

Les inventeurs, les armuriers et les bricoleurs ne se contentèrent pas seulement de fabriquer des armes plus petites ou plus grandes que la normale.

Depuis des siècles, des milliers de "gentlemen" tentent d'augmenter leur durée de vie en ayant recours à des armuriers qui transforment en pistolets à un coup les objets les plus anodins : canes, pipes, couteaux de poche, cravaches. En fait, tout objet de la taille appropriée qu'il peut être "agréable" d'avoir en main lorsque le danger menace. Naturellement, tout bon armurier des années vingt est capable de faire la même chose.

Une arme à poudre noire qui fut utilisée jusqu'au début du dix-neuvième siècle, la fameuse "patte de canard", présentait une multitude de canons disposés en éventail pour élargir le rayon de tir. Lorsque l'on appuyait sur la détente, tous les canons tiraient en même temps, et l'enfer se déchainait.

Au lieu de lâcher simplement une rafale momentanée de balles, les pistolets de type "polvière" qui existèrent plus tard permirent l'exécution de ce que l'on nomme un "tir fourni". Ces armes possédaient plusieurs canons (à chargement par la bouche) qui tournaient au fur et à mesure que l'on actionnait la détente, un système à ne pas confondre

avec celui des revolvers à barillet, qui ne possèdent qu'un canon. Afin de limiter le poids, les canons des polvières étaient généralement assez courts. La plupart des modèles tiraient cinq ou six coups, mais il n'existait aucune limite supérieure, et la fantaisie des armuriers pouvait s'exprimer sans réserve. Par exemple, la polvière montrée dans les planches d'illustrations disposait de 24 canons montés en cercles concentriques. Bien que le tireur ait dû faire tourner manuellement les canons pour les mettre en position de tir, ce petit bijou suffisait à faire la loi dans un salon, ou tout autre endroit fermé.

Le revolver LeMât, inventé aux États-Unis et arme favorite des officiers confédérés, offrait une intéressante combinaison entre la rafale et le tir fourni. Revolver à poudre noire, le LeMât était chambré pour du calibre 44 et alimenté par un barillet de neuf cartouches. Sous le canon de 44, était placé un canon de 65 à un coup (ce qui équivaut environ à une jauge 20) qui tirait de la chevrotine. Comme ce canon ne mesurait qu'une douzaine de centimètres, l'effet s'avérait dévastateur lorsque l'on tirait à bout portant. Moins de 3000 LeMât furent fabriqués, et leur association avec l'armée confédérée leur donne une grande valeur historique, même aux yeux des années 20, habituellement peu portées sur le sentiment.

Profitant de l'avancée technologique que représentaient les cartouches métalliques, la fabrique d'armes de Minneapolis, entre autres, vendit des milliers de "Protectors". Il s'agissait d'un pistolet défensif de forme ronde que l'on pouvait tenir dans le poing fermé. Le petit canon faisait saillie entre le majeur et l'annulaire, et il suffisait de serrer le poing pour tirer. Son utilité, on l'aura compris, était la même que celle des Deringer. Mais l'usage du Protector, pour les maladroits, pouvait s'avérer dangereux !

Un grand nombre d'armes à feu offensives ont été inventées durant les siècles. La Marine américaine fut équipée pendant un temps d'un pistolet couplé à un couteau, le tout étant destiné aux opérations d'abordage. Plus tard, certains pistolets, appelés "coups-de-poing", furent conçus pour faire également office "d'assommoirs". Le "coup-de-poing" de calibre 22 montré dans le cahier ci-après devait - selon toute vraisemblance - tirer lorsque l'on passait l'annulaire dans la boucle, puis que l'on faisait tourner le barillet entre le pouce et l'index avant d'appuyer sur le petit

Quelques Informations à Propos de la Loi

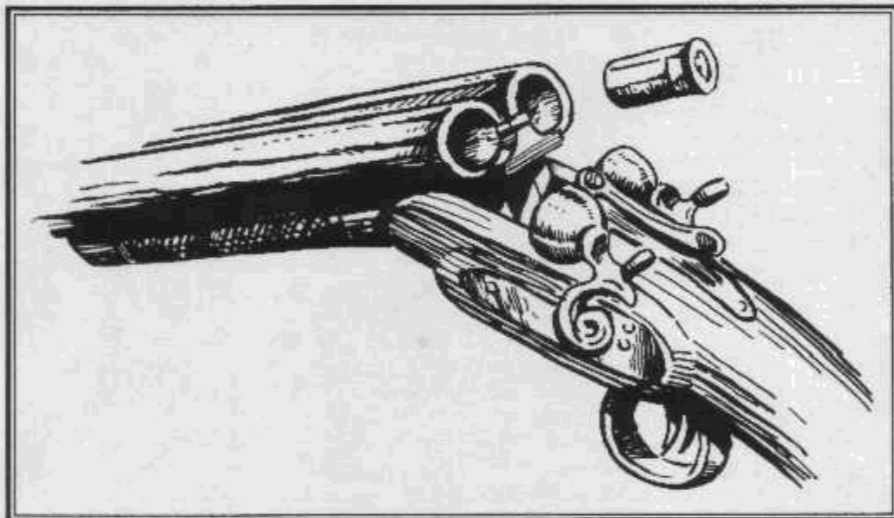
En 1934, le Congrès adopta la Charte Nationale des Armes à Feu, qui exigeait l'enregistrement de toutes les ventes d'armes semi-automatiques comme la mitrailleuse Thompson, et interdisait la production de pistolets à canons sciés, ainsi que de pistolets tirant de la chevrotine. La Charte Fédérale de 1938 paracheva ce travail en interdisant les revendeurs "sauvages" et en réglementant le transport des armes d'Etat à Etat.

Il s'agit de Chartes Fédérales, qui prévalent sur les réglementations propres aux Etats, aux comtés et aux municipalités. Avant 1934, plusieurs juridictions avaient édicté leurs propres lois, qui déterminaient quelles étaient les armes "légalles", les conditions de leur détention et de leur port, et les limites juridiques de leur utilisation. Etant donné qu'il est pratiquement impossible de connaître chacune de ces juridictions en détail, le Gardien des Arcanes devra créer les siennes. Mais les investigateurs auront le droit de demander des renseignements précis sur la juridiction appliquée dans une localité donnée.

bouton-détente avec l'index. Si un investigateur désire l'utiliser comme un coup-de-poing américain, il faudra exiger un jet de Chance pour qu'il ne se fracture pas l'annulaire (mais il est sans doute encore plus dangereux de se trouver à l'autre bout de cette petite massue !).

Pendant la Première Guerre mondiale, les militaires développèrent une version de combat du fusil de chasse Winchester 97. Il s'agissait d'un modèle à pompe de jauge 12 doté d'un canon court, mais non scié. L'arme tirait à une cadence infernale : le tireur actionnait la détente, "pompait", puis tirait à nouveau, et ainsi de suite. En fait, la cadence de tir dépendait uniquement de la vitesse avec laquelle le tireur se servait du mécanisme de pompe. On raconte que ce fusil fut jugé si dévastateur par les Allemands qu'ils menacèrent de fusiller sans autre forme de procès tout soldat ennemi qui serait fait prisonnier en sa possession. Une fois que l'on sait s'en servir, ce type de fusil est le compagnon idéal de toutes les opérations d'arrestations ou de surveillance qui échoient aux forces de police.

Plus tard (voir l'encadré ci-dessus), les pistolets à chevrotines furent interdits par la loi. Il y avait deux raisons principales. La première, c'est que ces pistolets, lorsqu'ils étaient de fabrication médiocre, avaient une fâcheuse tendance à exploser à la figure de leurs propriétaires. La seconde, c'est que lorsqu'ils étaient de bonne qualité, ils devenaient des armes meurtrières d'une efficacité terrible tout en étant extrêmement faciles à dissimuler. L'importance de ce dernier point explique aussi pourquoi les fusils de chasse à canons sciés furent interdits.



Chargement d'un fusil de chasse à canons basculables.

Le pistolet à chevrotines montré dans le cahier est un Remington destiné à tirer des fusées éclairantes. Remington avait fabriqué une cartouche de jauge 10 spécialement pour lui. Mais ce pistolet à canon basculable pouvait, en réalité, tirer n'importe quelle cartouche de chevrotines de jauge 10, une aptitude bien utile dans des circonstances menaçantes.

Ce pistolet, comme toutes les armes de la Grande Guerre, peut être acheté à l'étranger (au surplus !), ou ramené subrepticement par un investigateur, ou un de ses parents ou amis, sous prétexte de "souvenir". Les grenades et les obus qui n'ont pas explosé sont aussi de très populaires - et de très dangereuses - reliques !

Armes mixtes

Une arme dite "mixte" est un fusil de chasse personnalisé. Ce type de fusil était très populaire avant les années 20 et ne se rencontre plus beaucoup de nos jours. En réalité, les fusils "mixtes" fleurissaient surtout en Angleterre, où il n'existait pas de "saison" sur les terrains de chasse privés de la noblesse. Les fusils "mixtes" (c'est-à-dire capables de tirer des balles et de la chevrotine) que nous considérons ici auront toujours trois canons au moins et seront tous fabriqués sur commande. Par exemple, celle d'un chasseur de faisans qui désire pouvoir tuer un renard si l'occasion se présente !

Le fusil "mixte" le plus habituel présente un canon central à balles flanqué par deux canons à chevrotines. L'exemple cité dans le tableau des armes est d'une puissance peut-être supérieure à celle qui était habituelle aux Etats-Unis dans les années 20. Mais il est possible d'adopter toutes les combinaisons de calibre et de jauge imaginables.

Plus le fusil possède de canons, et plus il est lourd. Les fusils "mixtes", en outre, étaient généralement, comme les fusils de chasse à deux canons, munis de canons basculables. La configuration du calibre et de la jauge dépendait des besoins du propriétaire de l'arme. Dans les années 20, un fusil "mixte" à deux canons fabriqué sur commande coûtait environ cent dollars, selon les exigences du client et les prétentions de l'armurier. Pour un fusil à trois canons, il fallait compter au moins le double !

Certains fusils "mixtes", comme tous les fusils de chasse, présentaient quatre canons. Ces modèles restaient cependant rares et coûtaient une petite fortune (pas loin de mille dollars pour un travail de haute qualité, même dans les années 20 !). L'idée d'un fusil "mixte" à quatre canons faisant feu à bout portant a de quoi effrayer même les plus courageux !

En 1990, des fusils à canons basculables superposés sont encore en vente aux Etats-Unis. Il s'agit d'armes de chasse, généralement composées d'un canon supérieur de 22 long rifle et d'un canon inférieur de 410 ou de jauge 10 (chevrotines). Parce qu'ils équipent souvent la police et sont utilisés dans l'armée, ces fusils à canons superposés sont les dernières armes à feu qui jouent encore un rôle dans l'économie américaine. Tout le reste ne concerne plus que le domaine du sport ou de la fantaisie.

Munitions inhabituelles

La cartouche du diable

Nous ne possédons que des renseignements oraux au sujet de cette cartouche, bien qu'un collectionneur ait récemment confirmé son existence. Si vous étiez à Archon 13, et si vous avez parlé de cette cartouche avec un grand type barbu aux cheveux bruns, nous vous serions reconnaissants de nous le faire savoir !

Entre la Première et la Seconde Guerre mondiale, la cartouche du diable fut apparemment utilisée par la police d'un pays situé au centre ou à l'est de l'Europe. A cette époque, la chevrotine servait fréquemment à mater les foules, à cause de son efficacité et de son coût modique (cela se passait bien avant que les super-puissances vendent des fusils d'assaut comme d'autres font commerce des sucres d'orge !). Mais, pour l'un des tyrans de l'époque, le pouvoir de mort de la chevrotine semblait insuffisant !

Pour dire les choses simplement, une cartouche du diable est un étui de chevrotines banal duquel on a retiré les plombs pour les remplacer par de la thermitite (un mélange d'oxydes métalliques et d'aluminium qui dégage une chaleur intense à l'allumage). Le résultat est un croisement entre les effets de la chevrotine et ceux du lance-flammes.

La cartouche a pu être fabriquée en différentes jauges. Pour le jeu, nous supposons qu'il s'agissait d'une jauge 10, puisque c'était celle de la plupart des fusils de chasse, et celle qui, contenant le plus de thermitite, offrait le meilleur rapport qualité-prix.

Toutes sortes de conditions conduisent la thermitite à s'allumer, y compris la chaleur, les étincelles et l'humidité. Allumé, ce produit dégage une chaleur incroyable. Au repos, la thermitite est potentiellement mortelle. Alors, n'achetez pas de thermitite, et n'essayez jamais de fabriquer une cartouche du diable !

En termes de jeu, pour se fabriquer une cartouche de ce type, un personnage devra avoir une compétence Fusil de Chasse considérable (disons 30%, ou au choix du Gardien), pouvoir se procurer le matériel normal qui sert à la fabrication de cartouches, être en mesure d'obtenir de la thermitite, et bénéficier d'un jet de Chimie et de Mécanique réussi. Chaque jet manqué coûtera 1D4 points de vie par brûlures infligées à l'artificier incompetent.

Lorsqu'une cartouche du diable est tirée, elle produit un effet de souffle dû à la thermitite enflammée qui produit 6D6 points de vie de dommages à distance moyenne (ne tenez pas compte de la règle du "bout portant" pour ce type de cartouche). Elle provoque beaucoup de dégâts de "surface", mais n'a pas un grand pouvoir de pénétration. Toute personne en bonne santé doit effectuer un jet de Santé Mentale (0/1D6 points de SAN) si elle utilise cette cartouche contre une autre personne, puisque le résultat est immédiat et terrible, et ressemble aux effets du napalm : brûlures générales, sourcils carbonisés, aveuglement, lèbres nécrosées, poumons attaqués par les inhalations, mutilations et terreur ! Les brûlures seront horriblement douloureuses. Les survivants pourront peut-être fuir, mais ils seront incapables d'entreprendre quelque action que ce soit. Les investigateurs touchés à la tête par une cartouche du diable pourront être autorisés ou non à tenter des jets pour échapper à la cécité ou à la défiguration permanente.

La cartouche du diable a une portée comprise entre 6 et 18 mètres dans des conditions idéales. Son feu peut être dévié sur le côté, ou revenir en arrière, sous l'effet du vent, ou même ricocher contre un mur voisin.

Puisque son effet est superficiel, elle peut carboniser un mur ou l'enflammer, mais le souffle ne pénétrera pas la pierre, ni même un matériau comme le cuir épais. Elle sera très efficace contre les zombies, mais pratiquement inopérante contre les créatures revêtues d'une armure. En fait, le Gardien pourra tout à fait appliquer un coefficient multiplicateur de 2 ou 3 en faveur de créatures en armure touchées par la cartouche du diable.

La température élevée et la suie produites par l'explosion de la thermitite détériorent rapidement l'arme qui tire la

cartouche du diable. A cause de la chaleur extrême, tirer plusieurs cartouches du diable avec le même fusil augmente considérablement les risques d'explosion. A partir de la deuxième cartouche tirée avec le même fusil lors du même combat, le risque de voir la cartouche exploser dans la chambre est de 20%, et augmente de 20% à chaque cartouche supplémentaire. Il faudra plusieurs minutes de refroidissement au fusil pour rendre cette règle caduque. De plus, le fusil risquera d'être inutilisable pour un tir normal.

Si une cartouche du diable explose dans le canon, le tireur pourra s'en sortir avec des brûlures aux mains, mais le fusil sera détruit. Un investigateur assez stupide pour se servir d'une cartouche de ce type dans un fusil à pompe pourra être sérieusement blessé, ou même tué, quand tout lui explosera à la figure.

La cartouche du diable souffre de la réputation (parfaitement méritée !) d'être inhumaine. Les militaires l'ont essayée, et rejetée parce qu'elle avait une portée ridicule, un faible pouvoir de pénétration, et n'était pas fiable. Mais, pour massacrer de pauvres péquenauds, elle faisait tout à fait l'affaire !

Précisons enfin que le Gardien décidera si cette cartouche a un quelconque effet sur les créatures du Mythe. Pour nous, qu'elle puisse faire du mal à des êtres visqueux comme les Shoggoths est extrêmement douteux !

Balles traçantes et cartouches similaires

Les balles traçantes laissent une trainée lumineuse visible de nuit qui permet au tireur, ou à la tireuse, d'ajuster son tir. Cet effet est obtenu par l'addition de matériel pyrotechnique dans la cartouche (d'où la trainée orange caractéristique).

Les cartouches qui contiennent un agent chimique dégageant de la fumée ou de la lumière au point d'impact ont à peu près la même fonction. On peut considérer que les cartouches de ce type font plus de dommages que les autres, peut-être 1D2 ou 1D3, mais les points de vie perdus par saignement peuvent raisonnablement être réduits.

Les cartouches incendiaires occasionneront des dommages supplémentaires, de l'ordre de 1D3/1D4, mais seront moins dévastatrices que les autres sur des cibles

d'un coefficient de blindage de 2 points ou plus (sauf si elles parviennent à transpercer l'armure).

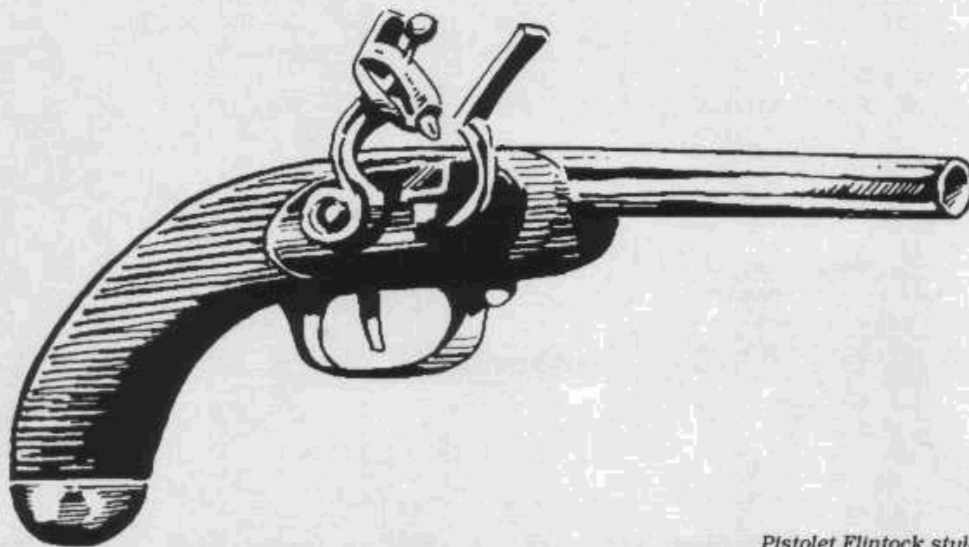
Il est difficile de dire si les cartouches dont nous venons de parler pouvaient être disponibles pour un "consommateur privé" dans les années 20 aux Etats-Unis. Dans l'affirmative, nous ne saurions avancer qu'elles étaient utilisables, car il se peut qu'elles n'aient été fabriquées que pour des calibres strictement réservés aux militaires.

Cartouches explosives

Pour le jeu, traitez de la même manière les cartouches à tête creuse et à tête en croix - les fameuses balles dum-dum - ainsi que tous les autres projectiles de ce genre. Les cartouches à tête creuse ont un aspect normal, mais une cavité concave est aménagée dans la balle elle-même. Les balles dum-dum sont généralement incisées en croix ou limées à plat. Les dommages causés par ces projectiles ressemblent à ceux que faisaient les balles de mousquet.

Bien entendu, ces modifications réduisent légèrement le poids du projectile. Cependant, lorsqu'elles atteignent une cible, ces balles explosent littéralement, ce qui réduit beaucoup leur pouvoir de pénétration, mais aggrave énormément les déchirures des tissus superficiels, et leur confère donc un pouvoir certain d'armes psychologiques (philosophie de la terreur). Ces cartouches seront donc créditées d'un coefficient de dommages nettement supérieur lorsqu'elles atteignent des cibles organiques (comme les êtres humains). Nous suggérons : + 1D3 pour les petits calibres et (si le Gardien le souhaite) + 1D4 ou même 1D6 pour les cartouches hyperpropulsées de plus gros calibre. Toutefois, ces cartouches auront un coefficient de dommages inférieur lorsqu'elles s'attaqueront à des cibles revêtues d'armure (nous conseillons une réduction équivalente à l'augmentation évoquée plus haut).

Une solution plus simple est d'ajouter (ou de retirer si la cible est en armure) 1D3 dans tous les cas. Un profit aussi négligeable aidera le Gardien des Arcanes à empêcher les investigateurs de passer leur temps à bricoler les cartouches au lieu de se consacrer corps et âme à jouir des horreurs délicieuses que leur propose *L'Appel de Cthulhu*.



Pistolet Flintlock style-Charlville

ARMES SELECTIONNEES POUR L'APPEL DE CTHULHU

Arme	Coups tirés par round	Dommages par coup	Portée (en M)	Nombre de coups mortal	Prix arme/ round en dollars 1990	Score de dysfonction
Chargement par la bouche						
Patte de canard, 18ème siècle	(7)*	1D6 + 1	3	7	VR/.03	JPN
Pistolet à silex, 18ème siècle	1	1D6 + 1	3	1	R/.03	JPN
Fusil 75 "Brown Bess", 18ème siècle	1	1D8 + 4	12	1	R/.03	JPN
Polvrière 4 canons, autour de 1850	1/2	1D10 + 4	4.5	4	VR/.03	JPN
Colt Navy Pattern 36, autour de 1851	1/2	1D8	4.5	6	VR/.03	JPN
Colt Navy Pattern 45, autour de 1851	1/2	1D10 + 1	4.5	6	VR/.03	JPN
Revolver Beaumont Adams 50, autour de 1851	1	1D10 + 3	3	6	VR/.03	JPN
Fusil de chasse 2-C Generic, chevrotines, autour de 1855	1 ou 2	2D6/1D8/1D3	3/6/12	2	20/.03	JPN
- Fusil de chasse 2-C Generic, balles	1 ou 2	1D10 + 3	9	2	10/.03	JPN
Fusil Springfield 58, autour de 1863	1	1D10 + 4	18	1	25/.03	JPN
Chargement par la culasse						
Pistolet Deringer 40, autour de 1850	1 ou 2	1D10	1	2	20/cc	00
Revolver Colt 45, 1860	1	1D10 + 2	4.5	6	R/cc	99
Revolver LeMât 42, autour de 1861	1	1D10 + 1	3.5	9	VR/cc	99
- LeMât jauge 16, chevrotines	1	3D6/1D6/1D3	1/1.5/3	1	-/cc	99
Carabine Spencer 52, autour de 1863	1/2	1D10 + 3	18	7	R/cc	99
Fusil Sharp 52, autour de 1863	1/4	1D10 + 3	18	1	R/cc	99
Fusil Martini-Henri 45, 1871	1/3	1D8 + 1D6 + 3	24	1	40/cc	00
Revolver Colt 45, 1873	1	1D10 + 2	4.5	6	20/cc	99
Gros fusils de chasse						
Sample jauge 8, chevrotines, autour de 1890	1 ou 2	4D6 + 6/2D6 + 4/1D10	3/6/15	2	30/.07	00
- Jauge 8, balles	1 ou 2	2D6 + 8	10	2	-/.05	00
Sample jauge 4, chevrotines, autour de 1890	1 ou 2	4D10 + 6/3D10 + 2/2D6	4.5/9/18	2	-/.07	00
- Jauge 4, balles	1 ou 2	4D6 + 8	13.5	2	R/.07	00
Sample jauge 2, chevrotines, autour de 1890	1	10D6 + 10/6D6 + 5/4D6	6/15/21	1	-/.10	00
- Jauge 2, balles	1	6D6 + 8	18	1	VR/.10	00
Armes militaires contemporaines (époque du jeu)						
Springfield 30, 1903	1/2	2D6 + 3	30	5	50/.07	00
Luger Modèle 08, 1908	3	1D10	6	8	70/.02	99
Mitrailleuse Lewis, 1911	1/2 ou rafale	2D6 + 3	60	47 ou 96**	IC/.10	99
Pistolet Taisho 04 (Nambu) 8mm, 1915	2	1D6	4.5	8	R/.02	93
Fusil Browning Automatique, Modèle 1918	1/2 ou rafale**	2D6 + 3	27	20	IC/.08	00
Armes exotiques						
Revolver "coup de poing" 22, autour de 1870	3	1D6	3	7	15/.01	99
Pistolet "couteau de poche" 22, autour de 1870	1	1D3/1D6	3	1	15/.03	00
Pistolet "Protector" 32, autour de 1891	2	1D8	3	7	25/.01	98
Pistolet lance-fusée, jauge 10, chevrotines, 1915	1/2	4D6 + 2/1D8	1.5/3	1	20/.04	00
- Pistolet lance-fusée, jauge 10, fusées	1/2	1D10 + 2	3	1	-/.50	00
Fusil à pompe+, jauge 12, chevrotines, 1917	1-3	4D6/2D6/1D6	3/6/15	5	IC/.04	96
- Fusil à pompe, jauge 12, balles	1-3	1D10 + 6	9	5	IC/.04	96
Cartouche du diable, autour de 1919	1 ou 2	6D6/3D6/1D3=	1.5/3/4.5	2	30/IC	90
Fusil Sample "mixte" 3 C, jauge 12, chevrotines	1	4D6/2D6/1D6	3/6/15	1	AC/.03	00
- (Mixte 3 C) fusil 30-06	1	2D6 + 3	30	1	-/.08	00
- (Mixte 3 C) jauge 12, chevrotines	1	4D6/2D6/1D6	3/6/15	1	-/.03	00

SCORE DE DYSFONCTION : Lorsqu'un jet d'attaque a un résultat égal ou supérieur au score de dysfonction de l'arme, le tireur ne manque pas sa cible : son arme refuse carrément de tirer ! Si l'arme est un revolver, un fusil à canon basculable, ou un fusil classique, le problème est probablement dû à une cartouche défectueuse. Si l'arme est automatique, semi-automatique, ou s'il s'agit d'un fusil à pompe ou d'une carabine à levier, la dysfonction est due à un enrayement. La réparation prendra 1D6 rounds de combat et demandera un jet de Mécanique réussi ou la compétence en arme appropriée (par exemple une compétence Fusil permettra de remédier à l'enrayement d'un fusil, mais pas à celui d'un pistolet ou d'un fusil de chasse). Le personnage peut essayer jusqu'à ce qu'il réussisse, ou qu'il ait détruit l'arme avec un résultat de jet Mécanique de 96-00. Lorsque l'on tire en rafale, la fiabilité de l'arme diminue de 3%. Par conséquent, quand le personnage utilise un Fusil Browning Automatique, l'arme s'enraye si l'on obtient un 94-00 sur un D100. Son score de dysfonction, pour un tir en rafale, est 94 et non 97.

1/2, 1/3, 1/4, 1/5 : L'arme peut tirer avec précision toutes les 3, 4, 5 secondes et ainsi de suite.

2-C, 3-C, 4-C : 2, 3 ou 4 canons.

JPN : Jet de Poudre Noire : Voyez cette compétence pour les coups manqués spéciaux et le tableau de dysfonction.

cc : Cartouches customisées faites dans les années 20. A défaut d'un autre chiffre, ajoutez 15% par round.

AC : Arme customisée. 100 dollars + 1D100 dollars pour chaque caractéristique significative déterminée par le Gardien.

IC : Introuvable dans le Commerce

R : Rare. Un jet de POU x 2 par semaine mise pour trouver l'arme. Le prix est 1D100 + 10 dollars, puisque l'état et la qualité de l'arme peuvent varier.

VR : Vraiment Rare, un jet de POU par mois mis pour trouver l'arme. Le prix est de 1D100 + 60 dollars puisque l'état et la qualité de l'arme peuvent varier.

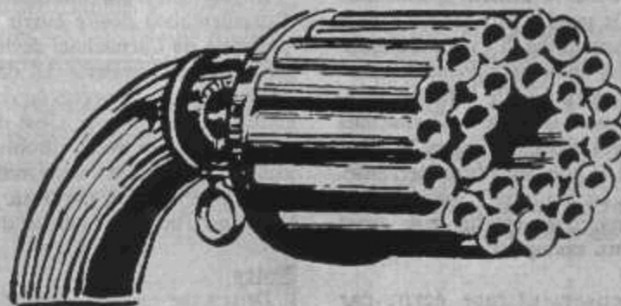
* Dotée de 7 canons qui tirent simultanément un éventail de balles. Chaque canon fait des dommages de 1D6 + 1, sauf à bout portant. Chaque coup au but sur une cible donnée diminue de 50% les chances de toucher une nouvelle fois cette cible.

** Les modèles de la Première Guerre mondiale n'avaient pas de trépieds de tir, adoptés seulement plus tard. Une rafale vaut 10 rounds.

*** Deux tailles de camembert étaient disponibles. Il s'agit de la première mitrailleuse installée dans un avion.

+ Le modèle à canon court est peut-être illégal.

= Supposez une jauge 10. La cartouche n'a pas de force de pénétration et ne provoque pas de déchirures. Son effet tient essentiellement à l'action des gaz enflammés.



Polurière à 24 canons.



Tatterdemalion

Tatterdemalion : un homme en haillons, un va-nu-pieds. Par extension, le vide au cœur d'une forme. Ici, un scénario qui amène les investigateurs au bord de la folie cosmique.

Ce scénario a été proposé pour la première fois lors de l'Arcanacon 6, à Melbourne, en Australie. Il a été revu pour EXPERIENCES FATALES.*

Introduction à l'Usage du Gardien

Ce scénario est prévu plus particulièrement pour des investigateurs qui ont une occupation artistique, ou qui ont des relations avec le milieu du théâtre dans une grande ville des Etats-Unis, si possible à New York : dilettantes, journalistes, écrivains, agents, artistes, comédiens et comédiennes, comptables, producteurs, danseurs, traiteurs, etc... Le protagoniste de l'aventure, Anthony Carmichael, est profondément intéressé par le théâtre, et n'invite que ceux qui, croit-il, lui ont causé du tort dans sa carrière florissante.

Il est utile que les investigateurs aient de bonnes compétences, mais les armes ne sont pas nécessaires. Des investigateurs débutants ont de bonnes chances de réussir, avec un peu de courage et de détermination, en raison du niveau uniformément élevé de leur Santé Mentale.

Le Problème

Dans le monde du théâtre, la gloire est épisodique, voire éphémère. Les premiers spectacles d'Anthony Carmichael ont connu un vif succès, et le producteur-dramaturge a reçu les louanges de ses contemporains. Il y a quatre mois, la presse, le public et même ses amis ont calomnié sa dernière œuvre, *Sodome*, qui a été retirée de l'affiche après deux représentations. Le psychisme instable de Carmichael s'était déjà révélé dans le passé. L'échec de *Sodome* l'a plongé dans une névrose profonde et une dépression nerveuse. Il est entré en clinique privée. Là, un intérêt soudain pour les incunables l'a aidé à recouvrer ses esprits, mais aussi poussé à rechercher, et lire, un exemplaire du légendaire *Roi en Jaune*.

Quand cette pièce fabuleusement rare, écrite par Castaigne un inconnu, a été publiée à Paris en 1893, le gouvernement français s'est immédiatement mobilisé pour la faire enlever de la vente. Néanmoins, une édition anglaise

parut dans l'année, sur un circuit relativement privé, et on peut supposer que des éditions de ce type paraissent depuis lors, dans une langue quelconque, tous les dix ans environ. Quelle que soit la langue de l'ouvrage, le scénario est si brillant et si terrifiant qu'une simple lecture conduit l'infortuné lecteur au désespoir, à l'homicide ou au suicide. Les autorités, alarmées par les conséquences atroces de l'ouvrage, tentent de détruire toutes les copies existantes.

Carmichael sombra dans la folie et ouvrit un passage pour le Roi en Jaune, un avatar d'Hastur, force éternelle hostile à l'humanité, et peut-être même à la vie. Cette entité l'a persuadé de se venger du milieu du théâtre, qui s'est ri de lui et l'a rejeté.

Dans ce but, Carmichael a invité la crème des cercles du spectacle, des arts et de la littérature londoniens et new-yorkais à ce qui promet d'être l'événement social de la saison, un bal masqué costumé, qui doit se conclure à minuit par une représentation du *Roi en Jaune* prévue pour plonger le public dans le même vide mental que celui qui torture Carmichael. Une vengeance adéquate !

Pendant les répétitions, Carmichael et sa pauvre troupe sont devenus les pions du Roi en Jaune, qui cherche spécialement à corrompre et réduire en esclavage les esprits capables de sensibilité artistique.

Depuis son trône interstellaire près d'Aldebaran, le Roi Tatterdemalion désire ouvrir un passage vers la folie. La propriété de Carmichael devient alors le cadre d'une nuit d'horreur et d'hystérie. La danse fait place au chaos, les rires deviennent des cris de vengeance, le rêve se métamorphose en cauchemar. C'est dans cette ambiance que les investigateurs doivent affronter les périls d'un hôtel particulier où même l'air sue le mal.

Ils peuvent aussi partir sur un monde lointain et tenter d'éliminer l'influence néfaste du Roi Tatterdemalion.

Notes

Deux annexes pour les joueurs sont fournies avec ce scénario. Le Gardien peut photocopier la première, le carton d'invitation de Carmichael, et la donner aux investigateurs tout en annonçant l'événement.

L'annexe 2 est constituée de résumés des informations contenues dans les sections "Renseignements dans les

*NdT : Arcanacon 6 est une convention de jeux de rôle.

Journaux" et "Renseignements à la Bibliothèque", et peut être donnée aux joueurs si ceux-ci cherchent des informations aux endroits appropriés. Le reste peut faire l'objet de conversations pendant le bal.

Le secrétaire de Carmichael, Eustace Fishe, sert en fait d'atout au Gardien : cadavre, guide touristique, charge de cavalerie, brave type qui se jette sur une arme au bon moment, etc... Utilisez-le comme bon vous semble.

Le Début de l'Aventure

Au moins un des investigateurs a rencontré Anthony Carmichael, un charmant dilettante intéressé par le théâtre. Peut-être est-il en affaires avec un des joueurs, ou peut-être se sont-ils rencontrés lors d'une manifestation théâtrale, ou bien ils ont pris ensemble un taxi. Il est plus probable qu'ils aient discuté lors d'une des réceptions de Carmichael. Si possible, jouez cette rencontre dans un scénario précédent.

De plus, chaque investigateur a un mauvais souvenir de l'homme, résultat d'une interaction qui aura inspiré à Carmichael un sentiment similaire. Demandez aux joueurs d'inventer cet événement, qui détermine le motif de l'invitation au bal.

Aucun des investigateurs n'a entendu parler de Carmichael depuis des mois. Des invitations dorées sur tranche, livrées en main propre, leur arrivent à tous.

Chaque carton propose à l'investigateur (et de façon implicite, à l'invité selon les standards de l'époque) de se rendre à un bal costumé de gala, dans la propriété de Long Island appartenant à Carmichael. La soirée se terminera par un souper à minuit, suivi d'une représentation en avant-première de la nouvelle production du dramaturge, qui ne porte pas encore de titre.

Lors de la réception du carton d'invitation, chaque investigateur est victime d'un accident : l'un se cogne dans une porte en le lisant, un autre se prend les pieds dans le tapis, ou renverse une lampe ou un vase, ou encore se coupe en ouvrant l'enveloppe, etc... Préparez à l'avance les incidents pour chaque investigateur.

Renseignements dans les Journaux

Si les investigateurs décident d'enquêter sur Carmichael, un jet réussi de *Bibliothèque* ou de *Baratin* au *Pillar-Riposte* de New York révèle un des points cités ci-dessous. Au moins une des critiques de ses pièces peut être trouvée à cet endroit, si le Gardien le désire.

Miss Magnussen ("Monkey Babel" pour les intimes) est archiviste au *Pillar-Riposte*. Choisissez un des investigateurs avec qui elle puisse se lier d'amitié, si vous le désirez, ce qui donnera aux joueurs l'accès aux archives

*Anthony Abbott Cabot Carmichael souhaiterait
avoir le plaisir de vous recevoir*

*à un bal costumé masqué, qui sera suivi
d'un souper de gala et de l'avant-première
d'une nouvelle production théâtrale.*

A Withywindele, Long Island

Huit heures

Samedi prochain.

- Aide de Jeu n° 1

nécrologiques et aux notes des journalistes.

Ces informations et celles contenues dans la section suivante constituent l'annexe 2.



M. Anthony Carmichael

- Carmichael descend d'une famille de Boston qui s'est enrichie pendant la Guerre Civile américaine. Riche dilettante fraîchement sorti d'Harvard, il est arrivé à New York en 1919, à l'âge de 28 ans. Ses parents et ses deux sœurs avaient trouvé la mort quelques années auparavant dans un naufrage au large des Bermudes tandis qu'il étudiait dans une école anglaise.
- Les rumeurs suivent Carmichael partout où il va : des histoires de drogue, d'amants des deux sexes, de rites pseudo-sataniques, d'orgies, et bien d'autres du même style. Dans tous les cas, il n'y a eu ni action judiciaire ni arrestation, ce qui donne raison à ceux qui pensent qu'il utilise ces insinuations et ces histoires savoureuses comme écran.
- Carmichael a écrit, mis en scène et produit cinq pièces de théâtre à New York. Quatre d'entre elles sont des drames convergeant sur la farce, et toutes, sauf la dernière (une satire surréaliste) des succès commerciaux. Voir la section "Renseignements à la Bibliothèque" pour les détails concernant chaque production.
- Peu de gens savent qu'il collectionne les pièces et les pamphlets du 17^e et du 18^e siècle, surtout ceux de la période de *L'Opéra des Gueux* de Gay, la dernière pièce britannique remarquable avant que la censure ne provoque la fuite du théâtre de qualité loin de Londres pour plus d'un siècle. Sa bibliothèque privée contient de nombreuses œuvres, parmi lesquelles des écrits shakespeariens, une tragédie attribuée à Christopher Marlowe jamais rééditée, des éditions rares de pièces obscures d'auteurs inconnus, des pamphlets vulgaires et diffamatoires sur la politique et la religion et des œuvres de la fin du 16^e à la fin du 18^e siècle, allant du paillard au pornographique.
- Carmichael est un excentrique solitaire, capable de crises d'enthousiasme dévorantes. Il a plus d'astuce qu'il n'en faut pour le théâtre, mais n'a pas le sens de l'humour et est enclin à la vengeance.
- Il y a quelques mois (le Gardien peut déterminer la date appropriée), Carmichael est entré dans une clinique privée, dirigée par le Dr. Frederick Archer, pour soigner une dépression nerveuse consécutive à l'échec de *Sodomé*.
- Le sujet et même le titre de la nouvelle production de Carmichael font l'objet d'une spéculation intense, mais on ne sait rien, à part la distribution. Le Gardien peut rajouter autant de rumeurs scandaleuses qu'il le désire.

- Le bal masqué costumé provoque déjà les commentaires les plus ardents. Il est certain que les plus grands noms théâtraux et financiers seront présents : les Chandler, les Rothschild et les Carlyle ont apparemment accepté l'invitation.

Renseignements à la Bibliothèque

Dès la première représentation de sa première œuvre, *Les Amours d'Outre-Tombe*, Carmichael est devenu célèbre. Sa vision pleine d'humour noir d'un monde monté en graine a laissé le public pantois et amusé, bien que ses implications eussent pu déclencher une réaction violente.

Ce qui suit et la section précédente constituent l'annexe 2.

- *Les Amours d'Outre-Tombe* : "On ne peut nier la force hypnotique de cette pièce, malgré ou peut-être à cause de l'amour fou grotesque qui en est le sujet." [Algernon Chambers, *New York Times*.] Durée : 188 représentations.
- *La Voix de Son Maître* : "Interprétation ennuyeuse du *Faust* de Marlowe. Toute l'originalité de ce texte semble avoir été perdue dans l'adaptation de l'œuvre à un public plus moderne. L'auteur s'est réservé le meilleur rôle, celui de Viktor, devenu le directeur d'une manufacture d'armes. J'ai trouvé l'interprétation forcée et le drame, trivial. L'idée qu'une unique bombe puisse détruire toute une ville est simplement ridicule." [Sergei Baranof, *Social Democratic Gazette*] Durée : 501 représentations.
- *Le Sang du Cœur* : "Une fois de plus, M. Carmichael jouit d'un succès certain, en dépit du manque total de mérite artistique de la pièce. Cette dernière production propose des récréations moqueuses de la vie des druides en Grande-Bretagne antique, des meurtres graphiques sur scène et un final orgiaque auquel le public est invité à participer avec insistance. Personne ne l'a fait lors de la première. Si cela avait été le cas, nous y serions encore." [Hiram Downey, *New York Pillar-Riposte*] Durée : 399 représentations.
- *L'Amour Empoisonné* : "J'avais trouvé que sa première œuvre débordait d'imagination, qu'elle utilisait les bases essentielles de l'intrigue et des personnages, et qu'elle disposait d'une narration subtile. Néanmoins, le succès de *L'Amour Empoisonné* m'étonne. Je l'attribue sans aucun doute à l'intérêt lascif du public qui désire connaître des détails de la vie de famille qu'on ne trouve pas dans les journaux." [Algernon Chambers, *New York Times*] Durée : 141 représentations.
- *Sodome* : "Pour une fois, le public de la première est en accord avec les critiques. Les tonnes de maquillage pourpre sur les yeux et les insinuations gratuites ne remplacent pas le dialogue. L'histoire ou une bonne performance des acteurs ! Bon débarras !" [Bosley Delapore, *New York Post*] Durée : 2 représentations.
- De nombreuses références en bibliothèque révèlent que Carmichael dispose de près de soixante-dix millions de dollars, en comptant ses investissements en exportation en Amérique du Sud, en pétrole dans le Texas et l'Oklahoma, ses investissements immobiliers à New York et

ses industries du bassin de Saar. Il monte une superbe collection d'art.

- Carmichael offre habituellement des donations généreuses aux institutions d'études supérieures, mais n'a jamais donné un cent à son alma mater, Harvard. Il prétend que son séjour à Boston et à l'université n'était pas des plus plaisants.

Les investigateurs qui négligeraient de lire les critiques avant de se rendre à la propriété peuvent découvrir les mêmes renseignements dans un dossier de presse, rempli de coupures, qui se trouve dans la bibliothèque privée de Carmichael. Les noms des journalistes qui lui sont défavorables sont cerclés de rouge.

La Clinique Madison

Un établissement réservé aux gens riches et célèbres, dirigé par le Dr. Frederick Archer. La clinique Madison se trouve au nord de la ville, dans une propriété agréable et retirée, entourée d'arbres. L'institution est importante et discrète. Ses patients viennent de familles connues dont la réputation pourrait être menacée.

Le Dr. Archer n'accepte pas de malades potentiellement dangereux. La plupart des patients sont alcooliques ou cocaïnomanes, ou encore sujets au stress : tous ces diagnostics vagues comme le "désordre nerveux", la "dépression nerveuse" et la "fièvre cervicale" remplissent les dossiers. Les résidents, habillés de blanc, se promènent sur les pelouses impeccables où on trouve des statues, et jouent au tennis et au croquet. Archer est un médecin qui se double d'un homme d'affaires, et son établissement sert de centre médical et de lieu où un ami vaut de l'argent.

Pour parler au Dr. Archer, les investigateurs doivent prendre rendez-vous ou venir de la part d'une personne importante de la jet-society de New York. Le personnel médical refusera poliment aux personnages d'attendre que le docteur ait le temps de les recevoir, de peur qu'ils troublent la paix des patients. Les caractéristiques du Dr. Archer se trouvent à la fin du scénario. Confiant et bedonnant, Archer dirige la clinique depuis dix ans et mérite sa réputation de donneur de soins efficaces et discrets. Pendant tout ce temps, beaucoup d'avocats, de journalistes, de détectives privés et de membres de famille vénaux lui ont offert de fortes sommes d'argent en échange d'informations. Mais Archer est un professionnel honnête qui ne discute jamais de cas particuliers, ni ne divulgue de détails personnels.

Il fait une exception, bien sûr, pour ses pairs qualifiés qui s'intéressent à ses méthodes médicales. Il parle longuement des cas qu'il a soignés, mais sans jamais révéler l'identité des patients, ce qui est normal en médecine.

Si le sujet est abordé, les investigateurs apprennent qu'Archer est invité au bal et qu'il pense s'y rendre. Il n'a vu aucune des pièces de Carmichael, mais la soirée est un événement de société.



Le Dr. Frederick Archer

Demandez un jet de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, un investigateur remarque un petit pansement sur la main droite d'Archer : c'est une coupure accidentelle survenue lors de l'ouverture de l'enveloppe contenant l'invitation de Carmichael.

En cherchant un peu (le Gardien peut s'amuser), les investigateurs peuvent découvrir qu'une des secrétaires de la clinique, May McClintock, n'est pas aussi honnête qu'Archer. Elle leur confiera le dossier médical de Carmichael le temps d'une journée, en échange de 1D100+20 dollars, ou du résultat de Marchandage des personnages (sa compétence de Marchandage est 60%). Un niveau de Crédit supérieur à celui du Dr. Archer la convainc immédiatement de trahir son employeur.

Le Contenu du Dossier

Carmichael est entré en clinique sur les conseils de son secrétaire, Eustace Fische. Carmichael était un patient résident. Le diagnostic d'Archer se résume à : "fièvre cervicale grave, due à un stress émotionnel provoqué par l'échec de la dernière pièce en date du dramaturge. Le patient a une personnalité obsessionnelle et hautement émotive, vulnérable au surcroît de travail. Sa condition est aggravée par la drogue et l'alcool." Le traitement prescrit se limite au repos, à une thérapie de massages et à l'élimination des occasions pour le résident d'absorber des stimulants ou des dépressifs.

Archer a aussi diagnostiqué une déviation morbide des énergies concernant les activités sexuelles, et suspecte que Carmichael est soit partiellement, soit complètement "inverti" (terme commun de l'époque désignant un homosexuel). Il a tenté de suggérer un traitement dans ce domaine, ce qu'a refusé catégoriquement Carmichael, en ridiculisant l'idée que cette prédilection puisse être une maladie par des arguments qu'Archer décrit avec embarras comme irréfutables.

Tout d'abord renfermé et dépressif, le dramaturge a rapidement recouvré ses esprits. Il s'agit peut-être d'une coïncidence, mais des colis contenant des vieux livres et des pamphlets lui ont été envoyés au même moment par son secrétaire (qu'Archer étiquette officieusement Inverti ; certainement un diagnostic par association). Au quatrième mois de son séjour, Carmichael était guéri. Il est parti de la clinique en laissant dans la main du Dr. Archer un chèque à cinq chiffres.

Les Autres Sources

Les investigateurs n'ont aucune raison particulière de vouloir fouiner dans le passé de Carmichael. S'ils le font, ils se heurteront à un mur. C'est un homme acerbé et intelligent qui a l'habitude d'obtenir ce qu'il veut, coléreux et même parfois vindicatif quand il est défié. Le Gardien peut inventer ce qu'il désire, mais aucune des situations ne doit être particulièrement dramatique ou cruelle. Le personnel de Carmichael à son appartement de New York et à sa propriété de Long Island a appris depuis longtemps à ne pas parler de lui à des étrangers. Son crédit est impeccable ; la police apprécie ses contributions généreuses à sa fondation ; il aide personnellement les bons acteurs qui connaissent des temps de vache maigre. Les commérages colportés par la haute société affirment qu'il en a blessés certains et qu'il aide les autres. Carmichael, par nature et par choix, est quelqu'un de très discret : il n'entretient pas de cour autour de lui et n'encourage pas les cireurs de pompes.

Se Déguiser

Les investigateurs d'APP 15 ou plus peuvent se contenter de porter un masque et une tenue de soirée sans pour cela voir diminuer leur score de Crédit au bal, mais la plupart d'entre eux ont besoin de costumes. Ils peuvent les louer, les faire eux-mêmes, ou les faire fabriquer.

Les costumes de location (1D6 dollar chacun) sont généralement mal coupés et mal ajustés. Ce n'est pas du tout le genre de tenue à porter en société. Un tel costume réduit l'effet du Crédit de l'utilisateur de 30%.

Si un investigateur dispose d'une DEX 13 ou plus, et qu'il arrive à convaincre le Gardien de sa compétence en couture, le costume résultant ne réduit pas, ni n'augmente son Crédit pendant le bal. De plus, il ne coûte rien.

Si le costume est confectionné par un professionnel, il faut offrir 20\$ au couturier pour obtenir une tenue qui ne change pas l'effet du Crédit. Par chaque 100\$ supplémentaires dépensés, ajoutez 2 points à la compétence du personnage pendant le bal, tant que le costume est porté.

L'atelier de n'importe quel grand couturier peut aussi fournir un costume rapidement, mais le travail coûte un minimum de 500\$. En échange, le fait de porter ce genre d'habit offre les 2 points de plus par cent dollars, et 10 points si le styliste est cité pendant le bal. Ainsi, un déguisement à 1 000\$ augmente de 30 points le score de Crédit.

Bien que le déguisement y soit cher, une visite chez Bartleméo Florani permet aux investigateurs de rencontrer certains des invités à la soirée : Algernon Chambers, Jessica Barnsfield, Sergei et Natacha Baranof et Blanca Vindici. Les essayages offrent des opportunités de discussions avec ces personnages. Tous désirent avoir le costume idéal pour le bal. Cette visite, ou une autre, plus tard, permet aux investigateurs de rencontrer un nouveau personnage entrant dans le jeu, ou un individu qui aura de l'importance dans un futur scénario.

Une fois les costumes terminés, assurez-vous que chaque joueur puisse vérifier avec ses amis la façon dont chacun est habillé. Demandez-leur de décrire leurs vêtements avec assez de détails pour qu'ils se souviennent de qui porte quoi, et n'oubliez pas de leur dire quelles sont les diminutions ou augmentations de Crédit appropriées pendant le bal. Bien sûr, une fois que la mort rôdera dans la propriété, tout le monde ignorera les costumes et les scores de Crédit reviendront à la normale.

LA PROPRIÉTÉ

Withywindele (la propriété de Carmichael à Long Island) se trouve à une heure de voiture de Manhattan, ou 45 minutes par le train ou le taxi depuis la gare Harmony de Long Island.

Les lumières de New York brillent à l'ouest, mais la nuit au-dessus d'Island est froide, claire et noire, et des milliers d'étoiles peuplent le ciel de la campagne. Une légère brume de sol serpente autour des racines des arbres, des palissades et des quelques constructions. Le tout semble flotter en direction du firmament.

La lune se lève tandis que les investigateurs approchent de la propriété. C'est une lune gonflée et ambrée d'automne. Elle semble suivre les personnages alors qu'ils passent les grilles.

Quatre policiers sont en faction devant le portail. Quelques journalistes ennuyés sont présents et tentent de prendre des clichés des membres de la crème de la société invitée.

Des lampions japonais pendent des arbres qui bordent l'allée et la maison, en répandant une chaude lumière jaune sur le sol embrumé. Mais quelle est cette forme étrange entr'aperçue à la lueur des phares, qui semble vouloir se réfugier dans l'obscurité ? Un chien ? Un renard ? Une marmotte ? Les arbres ont commencé à perdre leurs feuilles, et les lanternes de papier se balancent comme des fruits sur leurs branches.

Des centaines de limousines rutilantes sont garées le long de l'allée, et les chauffeurs discutent en groupes en fumant. Dans un virage, au travers de la végétation, l'hôtel particulier de Carmichael devient peu à peu visible. On peut entendre la mélodie feutrée d'une valse. Alors que leur véhicule approche de l'entrée principale, les investigateurs aperçoivent un lac décoratif sur le côté de la maison : sur sa surface noire et froide, la lune réfléchit l'image du visage gonflé d'un noyé.

L'Hôtel Particulier de Carmichael

Le manoir ressemble à une vieille maison anglaise. Il est en pierre, et l'escalier principal mène au premier étage. La décoration extérieure est discrète, mais du lierre, de la mousse et des arbustes adoucissent les lignes de la construction.

Tous les murs des étages inférieurs sont assez épais pour abriter les salles, les passages, les escaliers secrets, les caches d'espionnage et les bibliothèques à double-fond que pourrait désirer le Gardien. Si vous utilisez ce genre d'artifices, n'oubliez pas de tenir un plan détaillé de leurs emplacements. Les murs peuvent aussi étouffer les cris de terreur.

L'absence de plan du manoir est délibérée, de façon à permettre au Gardien une bonne qualité de narration au gré de son inspiration. Voici un sommaire des différents lieux de la maison et des alentours.

Les Caves

Elles contiennent une série de fours à charbon pour le chauffage et l'eau chaude, des pompes à eau, des réserves de charbon, des centaines de tonneaux de vin et des tas de vieux meubles. Des escaliers mènent vers l'extérieur, à l'arrière du bâtiment, et aussi au rez-de-chaussée.

Le Rez-de-Chaussée

On y trouve les quartiers des domestiques, les cuisines, les celliers, une grande chambre froide, ainsi que des placards où sont entreposées de la vaisselle, de la lingerie et la simple argenterie. Un escalier monte au premier étage. Un autre, de service, mène au premier et au deuxième étages. Une porte s'ouvre sur l'extérieur. Un petit monte-charge du côté ouest de la maison relie le rez-de-chaussée au premier et au deuxième étages.

Le Premier Etage

Les grandes marches face à l'allée y aboutissent directement. A l'intérieur, juste après le grand escalier, se trouve la salle de bal, haute de deux étages. Elle occupe le centre du bâtiment et s'ouvre à l'arrière sur une vaste terrasse de pierre qui surplombe le lac et le parc. A l'ouest se trouvent les commodités pour les invités, une salle de billard (où on peut fumer) et la grande bibliothèque de Carmichael. A l'est, il y a l'office et la salle à manger de gala (avec une table de 68 couverts), derrière laquelle on trouve un grand salon et un conservatoire de musique, avec des portes-fenêtres qui ouvrent sur trois côtés de la maison. Des terrasses font le tour du bâtiment, accessibles par des baies vitrées. Près du perron les escaliers de service accèdent aux différents étages, ainsi que le monte-charge.

Le Deuxième Etage

Les appartements de Carmichael occupent la plus grande partie de la façade est de l'étage : une chambre luxueuse, un petit salon, une salle de bains, un bureau. S'y ajoutent une autre suite, similaire (peu meublée), ainsi que six chambres d'amis agréables équipées de salles de bains. Des escaliers mènent au troisième étage. Le monte-charge, le grand escalier et celui de service descendent aux étages inférieurs. Un escalier secret relie l'appartement de Carmichael à sa bibliothèque.

Le Troisième Etage

On y trouve 14 chambres d'amis meublées, dont la plupart disposent d'une salle de bains mitoyenne. L'escalier officiel et celui de service descendent à l'étage au-dessous, tandis qu'une volée de marches de service, dissimulée, mène au grenier.

Le Grenier

L'aile ouest contient 12 petites chambres et deux grandes salles de bains, pour un personnel supplémentaire ou pour les domestiques des invités. Le mobilier est simple et peu coûteux, à part une armoire d'où s'échappent par moment des bruits de sabots. L'aile est composée de petites pièces remplies de meubles, d'espaces poussiéreux et résonnants où sont entreposés des objets hétéroclites. Des escaliers en colimaçon étroits mènent à des culs-de-sac ou à des trappes donnant sur la nuit fraîche, éclairée par les étoiles. Les plafonds sont bas et le plancher est nu. Il y a de la poussière et encore de la poussière.

Le Toit

Doucement incliné, mais constitué d'ardoises moussues et glissantes : la vitesse de mouvement sur le toit est de 2,4 m par round. Le personnage doit réussir un jet de Grimper tous les quatre rounds ou glisser et tomber 18 mètres plus bas, sur une terrasse en pierre. Il y a trois lucarnes sur le toit, séparées de 12 mètres. Il n'y a pas de rails de sécurité ni de poignées : les ouvriers et les ramoneurs utilisent des cordes de sécurité (entreposées dans un cabanon).

A l'Intérieur de la Maison

Même si la disposition des pièces de la maison est claire pour le Gardien, laissez les investigateurs s'émerveiller à chercher les portes dérobées, évoluer dans les méandres des corridors et les différents étages et fouiller les placards de lingerie profonds et sombres : c'est une maison de presque 100 pièces ; il peut y avoir un labyrinthe de couloirs, des escaliers et des chambres d'échos. Sur le perron

et dans le grand hall chaleureux, des domestiques s'affairaient, le sourire aux lèvres. La chaleur et le bruit de la réception assaillent les investigateurs depuis la grande porte d'entrée, où fourmillent des douzaines de Pagliacci, de Carmen, de Brunhilde, de Sir Lancelot et de Napoléon, qui observent les allées et venues. D'un côté, une femme raffinée prend les photos de ceux qui désirent voir leur portrait circuler dans la presse quotidienne. Il va sans dire qu'aucun journaliste n'a été convié à la soirée, car la jet-society ne tolérerait pas de frayer avec des invités de cette sorte.

Dans la salle de bal, les cris et les rires abondent. Le cristal, les chandeliers et les diamants brillent de mille feux, même si ce soir la pacotille a autant de cachet. Un orchestre de jazz joue un air entraînant, et le rythme des banjos attirent les danseurs sur la piste. Il y a près de deux cents personnes dans la pièce. La soirée a déjà bien commencé.

Des serveurs en noir et blanc, sans masque, conduisent les investigateurs à l'étage pour se rafraîchir, s'ils le désirent, ou pour se mettre en costume s'ils ne l'ont pas fait auparavant. Des masques sont à la disposition de ceux qui auraient oublié de s'en procurer. Déjà, toutes les commodités du premier étage sont occupées pour une raison ou pour une autre, et les investigateurs doivent monter au deuxième étage s'ils veulent se changer.

Des peintures expressionnistes originales et des dessins impressionnistes ornent les murs lambrissés des couloirs. Sur un des paliers, on ne trouve que des œuvres futuristes. Les corridors du deuxième étage sont plus étroits et plus sombres. Si les investigateurs décident d'explorer les couloirs du troisième étage, ils trouveront cette partie de la maison encore plus sinistre. Le sol n'est pas moqueté et les lames de parquet grincent.

Tout comme les corridors et les chambres, les peintures changent selon les étages. Au deuxième et au troisième, des portraits des ancêtres de Carmichael, à l'air sinistre, et d'autres personnages liés à sa famille apparaissent sur les murs dans des cadres noircis par les ans.

Les investigateurs seront sans aucun doute heureux de retourner à la chaleur et la lumière du premier étage, où, sans qu'ils le sachent, la terreur attend patiemment.

La Salle de Bal

La salle de bal est vaste, avec de grandes entrées et des portes-fenêtres ouvertes sur les terrasses et les jardins. Des chandeliers de cristal réfléchissent la lumière en myriades de gouttes sur le grand miroir qui occupe tout un mur de la pièce, ce qui l'agrandit encore plus. On danse, on bouge, on discute, on rit, on boit, on s'empiffre. Des centaines de costumes magnifiques et de masques colorés évoluent dans une marée humaine. Tous les âges et toutes les époques se mélangent dans une confusion malsaine. Les agneaux dansent avec les vampires ; les pharaons égyptiens avec les squaws indiennes ; et les reines avec les cow-boys. La chaleur corporelle, les parfums riches et la rumeur de centaines de conversations hurlées pour couvrir la musique s'élèvent dans un chahut presque douloureux. Les investigateurs les plus perspicaces remarquent que l'allégresse générale n'est qu'une façade : la musique et les

fétards sont en fait crispés, et leur liesse n'est que superficielle. Mais ils sont si riches, et leurs diamants brillent de mille feux !

La danse se termine par des applaudissements. L'orchestre enchaîne immédiatement sur un autre morceau entraînant, et des membres de la horde costumée continuent à évoluer au rythme des one-steps, des fox-trot, des two-steps, des one-bottom, des charlestons et d'autres pas moins évidents, tandis que d'autres se jettent sur la légion de serveurs armés de champagne glacé. Tout le monde rit, médite, se montre et observe les autres. Il y a bon nombre d'opportunités pour des interactions. Des notes pour une douzaine de personnages sont fournies au paragraphe suivant. Ajoutez-en, enlevez-en, ou changez-les selon vos désirs, sans oublier que la plupart d'entre eux sont destinés à mourir. Certains peuvent donner aux investigateurs les renseignements qu'ils n'ont pas découverts jusque-là.

Les Personnages

Les personnages suivants peuvent être rencontrés pendant la réception, dans la salle de bal ou à un autre endroit de la propriété. Sans compter Fishe, Carmichael, les Morgans et Reston, tous les convives ont des raisons de penser que Carmichael les a invités spécialement. Mettez les investigateurs au courant de cette raison, soit lors de la rencontre avec le personnage concerné, soit lors de la découverte de son cadavre plus tard, pendant la partie de cache-cache.

Quand les investigateurs entrent dans la salle de bal, ils aperçoivent leur hôte, Carmichael, et son secrétaire, Eustace Fishe. Tous deux forment le comité d'accueil officieux de la soirée.

Eustace Fishe

C'est un rouquin bien bâti avec des taches de rousseur. Calme et consciencieux, il travaille pour Carmichael depuis six ans. Malgré le comportement excentrique et le tempérament extrême de son employeur, il apprécie son poste, ne serait-ce que parce qu'il ne reconnaîtrait pas du sarcasme si on lui en apportait sur un plateau. Ses caractéristiques se trouvent en fin d'aventure.

Suite à la maladie de Carmichael, Eustace a plus de travail que d'habitude, tant en fait qu'il ne surveille pas les agissements de son patron. Fishe sait qu'il prépare quelque chose, mais ignore ce dont il peut s'agir. Il croit toutefois qu'il n'exagérera pas et qu'il se contentera de servir du punch trop corsé ou de mettre du gaz hilarant dans les ballons.

Fishe est l'atout du Gardien dans cette aventure. Même s'il est le secrétaire de Carmichael, c'est un jeune homme juste qui n'est pas sous l'influence de son patron. Si les investigateurs ont besoin d'aide ou de renseignements, il représente le candidat idéal. Il connaît parfaitement le manoir et une grande partie des invités. S'il n'est d'aucune utilité dans le scénario, on peut trouver plus tard son cadavre, ou encore il peut faire partie du public en transe devant la pièce à la fin de l'aventure. Ne l'oubliez pas.

Eustace, qui porte le costume et la faux de la Mort, coche les noms des invités avec cérémonie, bien qu'il n'ait pas de liste. Quelconque passe le barrage de police aux grilles (et



"Votre nom, je vous prie... pour la liste des morts !"

reçoit l'approbation de Fishe sur le costume et le style) peut se rendre où il veut pendant toute la soirée. "Heureux que vous ayez pu venir", dit-il vaguement, tout en surveillant la couleur du champagne.

Anthony Carmichael

Habillé du vêtement multicolore et du tricorne d'un fou moyenâgeux, et tenant une vessie de porc gonflée au bout d'un bâton, Carmichael profite de son anonymat pour ennuyer les invités et se moquer d'eux. Il n'est pas difficile de deviner qui se cache sous le masque angélique du pitre : les boucles blondes, la bouche agile et la voix lente et désabusée de Carmichael sont connues, et son charisme exceptionnel transparaît.

Carmichael pourrait être un causeur intelligent et sociable, capable d'un grand enthousiasme et d'un hautain mépris. Des périodes prolongées de travail acharné et d'optimisme alternent avec des époques de profonde dépression et de fainéantise algué. C'est une personnalité difficile et talentueuse qui dispose d'un large cercle de relations, mais qui n'a pas d'amis.

Sous l'influence du Roi en Jaune, Carmichael a changé, mais son étonnante compétence d'acteur empêche de le remarquer. Un jet réussi de Psychologie révélera chez lui une excitation fiévreuse et une tension nerveuse qui pourraient s'expliquer par le trac.

Ses caractéristiques se trouvent à la fin du scénario.

Algernon Chambers

Un pirate qui porte un bandeau sur l'œil et un perroquet empaillé sur l'épaule. Le critique théâtral vaniteux et pompeux du *Times* a l'arrogance crédible d'un pirate. C'est un homme maigre de 63 ans, au visage d'aigle qui présente une ressemblance avec celui de Barrymore*, ce dont il est fier. Il croit avoir été invité à la soirée pour recevoir un pot-de-vin qui permettrait à Carmichael de s'assurer une bonne critique de sa prochaine pièce. Il n'y a pas de caractéristiques pour lui. Elles sont inutiles.

Jessica Barnsfield

Elle porte un costume insipide de fée, dont l'une des ailes est déjà cassée. Actuellement "entre deux contrats", comme disent les gens du théâtre, Miss Barnsfield est timide, jolie, pas très intelligente et croyante. Elle devait jouer dans

Sodome, mais a refusé lorsqu'elle a compris les déviances de la pièce. Sa décision a plongé Carmichael dans une rage folle, et il n'a pas pu trouver quelqu'un d'autre d'aussi naïf pour reprendre le rôle. Son compagnon, un jeune homme aux cheveux gominés, déguisé en arabe avec une djellaba, l'a déjà laissé tomber pour une bouteille de rhum. Miss Barnsfield croit que Carmichael a réalisé à quel point il avait été grossier envers elle, et qu'il l'a invitée pour s'excuser. Pas de caractéristiques.

Les Baranof

Deux chats de gouttière ondoyants, chacun âgé d'environ 35 ans, habillés de collants de soie noire impudiques, portant un collier de faux diamants, une casquette avec des oreilles, des moustaches peintes et une queue mobile. Sergei et Natacha sont des émigrés russes, respectivement critique et actrice-danseuse. Sergei démolit les gens avec son style décapant et sa langue de vipère ; Natacha arrange les choses et emprunte de l'argent à ses victimes. Les Baranof croient que Carmichael les a invités pour renouveler une expérience de ménage à trois le temps d'un week-end, comme ça s'était passé un an auparavant. Pas de caractéristiques.



Les Baranof

Signorina Bianca Vindici

Costumée en reine Elizabeth, et en grand danger de déchirer son corset, elle est arrogante, vieille (55 ans), obèse et surpayée. Vindici se plaint constamment, frappe par derrière et ment. Pourtant, sa *coloratura* vigoureuse reçoit toujours les faveurs du public. Elle adore la flatterie et les hommes jeunes. Son compagnon et impresario, Klaus Rubitnik, discute d'affaires sur l'une des terrasses. Signorina Vindici pense que Carmichael l'a invitée au bal pour lui offrir de financer la tournée dans l'Ouest Américain prévue par Rubitnik. Aucune caractéristique.

Le Docteur Frederick Archer

Il porte l'accoutrement d'une momie égyptienne couverte de symboles magiques. Il se peut que les investigateurs aient déjà rencontré ce personnage. Si tel n'est pas le cas,



Algernon Chambers



Jessica Barnsfield



Signorina Vindici



Dr. Frederick Archer

*NdT : John Barrymore est un acteur américain des débuts du cinéma parlant.



Dafydd ap Donal



Lucinda Arbuckle



Faith Morgenstern



Sylva Morgenstern

Il a bu trop de champagne et se trouve d'humeur à révéler un ou deux secrets concernant leur hôte. C'est une chance à saisir pour les investigateurs qui n'auraient pas réussi à soutirer d'informations au directeur de la clinique. May McClintock, qu'ils ont déjà rencontrée, l'accompagne. Il se peut qu'elle leur donne discrètement le dossier de Carmichael pendant la soirée. Archer croit avoir été invité par Carmichael en marque de gratitude pour les excellents soins qu'il a reçus à la clinique Madison. Les caractéristiques du Dr. Archer se trouvent à la fin du scénario.

Dafydd ap Donal

Un vampire sournois et en sueur, qui porte le costume d'un paysan et une cape rouge. Ap Donal a 26 ans, un âge précoce pour un portraitiste qui prétend à l'art. Il a réalisé plusieurs toiles pour Carmichael et a dessiné les décors de *Sodome*. Tout comme c'est visible sur ses œuvres, ap Donal broie du noir : ce soir, parce qu'il y a tant de gens autour de lui qui ne le remarquent pas. En fait, il n'est pas gallois. Quiconque réussit un jet de Linguistique le comprend. Il a choisi le pseudonyme d'ap Donal à cause de l'atmosphère du nom, il s'appelle Arnie Gloom et il est né à Brooklyn. Son humeur s'améliore dès qu'un amateur d'art enthousiaste ou qu'une investigatrice superbe s'approche. Il pense que Carmichael lui a demandé de venir pour s'excuser de ses commentaires de "Sabotage ! Traîtrise !" lancés lors de la première, à propos des décors de *Sodome*. Il n'y a besoin d'aucune caractéristique.

Lucinda Arbuckle

Costumée en bergère de l'époque de Marie-Antoinette, Miss Arbuckle a abandonné son bâton pour les bras des hommes qui l'emmènent danser. C'est une femme charmante, spécialiste des commérages, ballerine éminente et danseuse exquise. Elle est accompagnée d'un Autrichien musclé qui a disparu à l'étage avec une autre personne. Elle déteste Carmichael et refuse toutes ses offres de rôle. Elle pense avoir été invitée ce soir en excuse pour la crise de colère infligée par Carmichael quand elle a refusé de jouer dans *Sodome*. Il n'y a aucune caractéristique.

Faith et Sylvia Morgenstern

Les muses de la comédie et de la tragédie. Elles portent des robes blanches amples, qui ressemblent vaguement à celles de la statuaire grecque. Ce sont deux jumelles très belles, blondes et sveltes, âgées de 27 ans. De temps en

temps, elle échangent leurs masques en riant, pour ajouter à la confusion de leurs partenaires de danse. Les rumeurs affirment pourtant qu'elles n'ont d'yeux que l'une pour l'autre. Elles sont dans la distribution de la pièce de Carmichael, qui sera jouée ce soir, et elles portent en fait leur costume de scène. Elles suivent Carmichael avec persistance, le couvent et le sauvent des convives ennuyeux. Leur comportement n'indique pas la folie, mais les masques cachent leur visage. Elle ne répondront pas aux investigateurs. Les caractéristiques de l'une d'entre elles se trouvent à la fin de l'aventure.

Adrian Reston

Costumé en centurion romain, avec armure et épée, Reston porte aussi ce qui apparaît comme un loup domino (un masque à carreaux noirs et blancs). Il a 29 ans. Une discussion ou un jet réussi de Trouver l'Objet Caché révèle que le dessin est en fait peint ou tatoué à même la peau, et qu'il se réfléchit aussi dans ses yeux (certainement par un jeu de miroirs ou une astuce de ce genre). Reston fait aussi partie de la distribution de ce soir. Il est difficile d'évaluer sa santé mentale : il répond volontiers aux questions qu'on lui pose, sauf en ce qui concerne la pièce. Il promet simplement "une grande surprise". Des rumeurs courent selon lesquelles il serait le rival des Morgenstern pour l'affection de Carmichael. Ses caractéristiques se trouvent à la fin du scénario.

Un Gentleman Bossu

De temps en temps, les investigateurs aperçoivent un personnage encapuchonné, dont le manteau semble en haillons et poussiéreux. Son masque baroque est caché dans l'ombre la plupart du temps. Ils ne le voient jamais très longtemps. Son image se réfléchit dans un miroir, les investigateurs se retournent, et il a disparu. Le dos courbé et bossu est visible dans la foule, puis, au détour d'un hall, il disparaît avant l'arrivée des personnages. La foule joyeuse s'écarte pour le laisser passer, et peut-être que, derrière les masques de gloire, les visages se tordent d'une terreur indicible. Le Gentleman



Adrian Reston

Bossu est une personnification de l'horreur à venir : plus la folie envahit la maison, plus il devient réel, jusqu'à ce que la chose puisse agir. Le masque de bois sculpté qu'il tient à la main et qui représente un homme au regard fou, est en fait le vrai visage de l'entité. Ses caractéristiques se trouvent à la fin de l'aventure.

Les Autres Invités

Le Gardien peut rajouter tous les convives qu'il désire. Il peut choisir dans la liste des personnalités des années 20 qui se trouve dans le livre de règles, ou rajouter des personnages et des ennemis d'autres campagnes de jeu, présents pour des raisons mystérieuses, ou inventer de nouveaux PNJ sur le tas.

Cache-Cache

Alors que la soirée avance, la liste des convives s'enfle, et les gens les plus prisés arrivent à leur tour. Le champagne importé et les spiritueux coulent à flot : qui a parlé de prohibition ? La police, dehors, ne bronche pas. Elle sait que la prohibition, comme bien d'autres lois, n'est pas prévue pour les riches. Les plateaux de hors-d'œuvre et d'amuse-gueules circulent dans les pièces, prometteurs d'un souper opulent. Les danseurs tournent plus frénétiquement. Les parfums, la sueur, la cigarette et l'alcool remplissent l'air ambiant.

Quelques minutes après onze heures, les investigateurs voient Carmichael faire signe aux serveurs, qui quittent immédiatement la salle (ils se rendent à des postes préparés dans toute la maison, officiellement pour aider les invités, mais en fait de façon à être séparés les uns des autres quand ils succomberont à la drogue que leur a fait absorber Carmichael). Juste après, Carmichael saute sur l'estrade de l'orchestre, et la musique s'arrête brusquement. Il écarte les bras et sourit à tous les convives rassemblés.

Les investigateurs qui jettent un coup d'œil dans la salle aperçoivent le Gentleman Bossu, le visage toujours dissimulé, qui passe par une porte ouverte et traverse la salle en provoquant un mouvement léger de la foule. Le personnage sort sur la terrasse. La senteur parfumée des fleurs pénètre dans la pièce, mais l'odeur est plus charnelle que douce. Une brise légère se lève et les chandeliers de cristal tintent doucement. C'est alors que Carmichael parle :

"Mes chers amis, mes chers invités, merci de m'honorer de votre présence. Les événements des derniers mois m'ont beaucoup donné à réfléchir, surtout à toutes les attentions que les gens m'ont manifestées durant ces années.

"Bientôt vous allez assister à l'avant-première de ma nouvelle pièce, un présent qui, je l'espère, vous donnera ce que vous méritez.

"Mais, avant le souper et le début de la représentation, et surtout avant que nous enlevions nos masques à minuit - je sais que vous en mourez d'envie ! - j'ai pensé qu'un interlude plus romantique vous serait agréable. Mes amis, vous allez tous vous "cacher", et faites-le bien, ou alors vous devrez subir un gage amusant de la part de ceux qui vont vous "chercher". C'est-à-dire Eustace, ma troupe et moi-même.

"Explorez la maison comme vous le désirez. Nous ne vous chercherons pas à l'extérieur, aussi, les tricheurs pourront aller fumer dehors. Bien sûr, nous fermerons les portes, et

ils ne pourront plus rentrer... Ha Ha Ha ! En tout cas, restez dans la maison : vous êtes venus jusqu'ici et vous vous amuseriez bien plus tous ensemble.

"Si nous n'arrivons pas à vous trouver, la cloche sonnera à minuit pour rappeler aux chanceux qu'il est l'heure de souper et de se rendre au spectacle qui suivra. Nous allons compter jusqu'à 50, et c'est le temps qu'il vous restera pour vous dissimuler en haut, en bas, dans les pièces à côté... Où vous voulez ! Mes amis, faites attention où vous marchez, car nous allons maintenant éteindre les lumières !"

Tout l'éclairage s'éteint, à part les candélabres tenus par les serveurs à chaque porte de sortie. Flûte commence à compter jusqu'à 50. Les invités se précipitent, puis s'éparpillent lentement en gloussant. Les bruits de pas s'éloignent, les chuchotements suggèrent des cachettes. Les jeunes filles délurées poussent des petits cris en prétendant avoir peur du noir et la salle se vide pendant que le compte continue.

La suite des événements dans la maison prend en compte le fait que les investigateurs décident de se cacher dans les étages, afin d'attendre dans le confort.

Que Vient-il de se Passer ?

Créée par le Roi en Jaune, une bulle spatio-temporelle vient de se former autour du manoir et des terrasses, pour les isoler du monde extérieur en emprisonnant tous ceux qui se trouvent à l'intérieur.

Les appareils électriques de la maison ne fonctionnent plus, puisque l'électricité n'atteint plus l'endroit, et les communications téléphoniques sont impossibles. Il y a bien un générateur de secours dans la cave, mais Carmichael y a donné des coups de hache, et la machine est irréparable. Bien qu'il y ait un réservoir d'eau dans le grenier, les gouttières et les égouts ont été rompus par la bulle (les investigateurs auront la mauvaise surprise de l'apprendre s'ils tentent de se cacher dans la cave.).

Les obstinés qui désirent entrer dans le bâtiment peuvent tenter de traverser la bulle. L'expérience équivaut à se battre contre un vent soudainement vicieux (FOR 12), puis à subir une désorientation complète qui coûte 1D3 points de SAN et un drainage qui prive le personnage de la moitié de ses points de Magie.

Une fois à l'intérieur, ils pénètrent dans une habitation sombre et vide de sa population : celle que les investigateurs connaissent.

Ceux qui se trouvent dans la maison ne peuvent pas en sortir. Faire signe aux chauffeurs qui sont dehors ne sert à rien : l'hôtel particulier n'est pas perçu tel qu'il est actuellement, mais comme il était il y a quelques heures. Il y a aussi des déplacements physiques : descendre le perron amène le fuyard à 180° de l'endroit où il se déplaçait. Il se retrouve en train de monter les marches de la terrasse de derrière, vers la maison. Creuser dans la cave permet de sortir sur le toit, 18 mètres au-dessus (accrochez-vous !). S'il tente de descendre le long d'une corde depuis une fenêtre d'angle, le fuyard fait une chute de 3 mètres dans l'angle opposé de la cave.

Il est possible de sortir grâce à la magie (si quelqu'un se promène avec une Boîte Portail, par exemple) ou de communiquer télépathiquement, si quelqu'un dispose de ce pouvoir, mais la bulle ne peut être rompue par des moyens physiques ou des attaques magiques normales.

Le Chat et la Souris

CAMILLA : Messire, vous devriez ôter votre masque.

L'ETRANGER : Vraiment ?

CASSILDA : Il est grand temps. Nous avons tous abandonné nos déguisements, sauf vous.

L'ETRANGER : Je ne porte pas de masque.

CAMILLA (terrifiée, près de Cassilda) : Pas de masque, pas de masque !

- 1.2, Le Roi En Jaune.

Le jeu commence. Une partie de cache-cache, a annoncé Carmichael. Mais en fin de compte, il préfère jouer au chat et à la souris, un divertissement plus attrayant, avec certains de ses invités.

A première vue, les chasseurs sont humains, et les réfugiés nombreux. Plus d'une fois, ils entendent Carmichael annoncer à un perdant : "Votre gage est de retourner à la salle de bal, d'attendre et d'accepter un commandement de ma part."

Le temps passe et les investigateurs se retrouvent dans une partie déserte de la maison. Les bruits se meurent. Une fois les cachettes trouvées et l'isolement commencé, les chasseurs se font plus rares, et les investigateurs commencent à douter qu'ils sont poursuivis. Il y a des moments où il leur semble même que la maison est devenue le prédateur.

Au début du jeu, des gens courent dans tous les sens en riant, en se cachant, en cherchant à tâtons, saouls, dans les jardins et les étages assombris.

La chasse doit être bizarre, et donner les petites frayeurs amusantes communes aux parties de cache-cache. Puis l'atmosphère se fait sinistre jusqu'à devenir terrifiante.

Demandez aux investigateurs s'ils se séparent ou s'ils restent ensemble. Bien qu'il vaille mieux les laisser choisir puis résoudre le silence et l'inaction, notez leurs décisions et gardez-les en tête pour employer un des incidents suivants :

- Un investigateur se dirige vers une cachette et la trouve déjà occupée.
- Un investigateur discerne un mouvement furtif de l'autre côté d'une pièce sombre : c'est en fait son reflet dans un miroir.
- Un investigateur doit faire un jet de Santé Mentale ou crier s'il est surpris par un convive déjà dissimulé (*bouh !*).
- Un investigateur est poursuivi par Adrian et les sœurs Morgenstern : il lui semble apercevoir des couteaux dans les mains des chasseurs, mais, au dernier instant, ils tombent sur quelqu'un d'autre et l'emmenent en riant.
- Un investigateur est poursuivi et n'arrive pas à semer le personnage : il semble que ce soit le mystérieux Gentleman Bossu.
- A la lueur de la lune, un investigateur aperçoit les formes enlacées et dénudées de deux personnes. A l'autre bout de la pièce, il discerne des visages qui observent la scène, mais ceux-ci paraissent bizarres et tordus.

■ Un investigateur entend un battement d'ailes venant de derrière une porte close. Elle donne sur une pièce avec une fenêtre ouverte et les rideaux claquent au vent.

■ Un investigateur voit une porte s'ouvrir lentement, mais la pièce est vide. S'il la referme, la porte s'entrouvre à nouveau.

■ Un investigateur entend des grattements contre une fenêtre à l'étage, mais les arbres sont trop éloignés pour en être responsables.

Les minutes passent et la maison avale des centaines de gens, en laissant juste des ombres qui se précipitent dans les escaliers. Elles ne répondent pas aux appels. Les bruits de leurs pas et de leur respiration s'évanouissent rapidement, et des rires lointains se terminent par des larmes ou des cris étouffés.

Quand ils ressortent de leur cachette, les investigateurs ne trouvent dans la maison que les formes allongées des serviteurs, inconscients suite à l'absorption de la drogue de Carmichael. On ne peut pas les réveiller.

Les Cadavres

Adrian, les sœurs Morgenstern et Eustace recherchent honnêtement les convives, en demandant à ceux qu'ils trouvent de retourner dans la salle de bal pour subir un gage. Les investigateurs peuvent faire des jets de Discrétion et de Se Cacher pour leur échapper et observer la capture des autres invités. Carmichael, d'un autre côté, est à la recherche de victimes spécifiques. Il dispose d'une aide surnaturelle pour sa chasse. Les investigateurs ne tardent pas à trouver les preuves de son travail. Jugez vous-même du moment à partir duquel ils sont suffisamment prêts à voir le premier corps.

Le Premier Cadavre

Un investigateur entend, peut-être seulement s'il fait un jet d'Ecouter, des gloussements étouffés qui viennent de derrière une porte. Ceux qui entrent volent un petit salon dont les fenêtres sont cachées par des double-rideaux qui descendent jusqu'au sol. Il n'y a pas de lumière, sauf si les personnages en portent une.

En cherchant, les investigateurs peuvent découvrir, par exemple suite à un jet réussi de Trouver Objet Caché, une paire de chaussures qui dépassent des rideaux, à l'endroit où se cache quelqu'un.

Tirer les rideaux laisse entrer la lueur blafarde de la lune rousse et révèle le cadavre d'Algernon Chambers, critique théâtral, qui se balance au bout d'une corde. Ses pieds nus pendent à quelque trente centimètres au-dessus du sol, ses yeux vitreux sont exorbités et sa langue violacée et enflée sort de son visage bleu. Ses bottes et ses chaussettes ont été rangées auprès de lui, comme les investigateurs peuvent le constater. La perte de Santé Mentale est de 0/1D3 SAN.

(Un jet réussi de Connaissance, effectué sur le moment ou plus tard, rappelle que Chambers a attaqué les deux dernières pièces de Carmichael d'une façon que le dramaturge pourrait qualifier de malhonnête.)

Après avoir trouvé le pauvre Chambers, les investigateurs peuvent soit aller chercher de l'aide, soit continuer leur tour de la maison, ce qui paraît maintenant dangereux. S'ils demandent de l'aide, ils ne trouvent personne. Les domestiques ont mystérieusement disparu, ou sont



Tout aussi mort que son perroquet

dans un état léthargique. Quelques convives s'enfuient, saouls et rieurs, sans écouter leurs paroles. Ce qu'ils entendent le mieux, c'est un petit hennissement, très diffus, et : "Tire sur l'autre, il y a deux clochettes."

Un somptueux souper froid accompagné de champagne glacé est prêt à être servi à la lumière des chandelles dans la salle de bal. Il y a un pianiste qui improvise, tandis que les perdants discutent et spéculent sur leur gage. Des banderoles de papier jonchent le sol et remuent doucement au gré de la brise. Les portes extérieures sont verrouillées.

La boîte de fusibles et le compteur électrique principal se trouvent à l'office du majordome, tout à côté de l'immense salle à manger. L'installation fonctionne, mais le courant ne passe pas, puisque la bulle spatio-temporelle entoure désormais le manoir. Des ricanements étouffés accueillent les tentatives de réparation. Un jet réussi d'Électricité confirme que l'installation est en état de marche. Il n'y a tout simplement pas d'électricité.

Le Deuxième Cadavre

Qu'ils courent en criant à l'aide ou qu'ils serrent les dents et partent à la recherche de l'assassin, les investigateurs ne manquent pas de découvrir quelqu'un, recroquevillé derrière un canapé dans le corridor. En approchant, ils reconnaissent Jessica Barnsfield (s'ils l'ont déjà rencontrée) qui leur sourit depuis sa cachette. Elle ne répond pas si on lui parle.

Si les investigateurs bougent le sofa, ou s'ils tentent de l'aider à se relever, ils se rendent compte qu'elle est morte. Des cordes luisantes d'intestins pendent de son corps éventré, et son sourire inondé de sang, en fait, s'ouvre sous son menton, entre les deux oreilles. La voir inflige une perte de Santé Mentale de 0/1D3 SAN.

(Un jet de Connaissance, à ce moment ou plus tard, rappelle que Miss Barnsfield a refusé un rôle dans Sodome, décision pour laquelle Carmichael lui en voulait.)

Le Troisième Cadavre

Juste avant d'atteindre l'escalier qui descend au premier étage, les investigateurs distinguent une lueur rosâtre, peut-être rassurante par rapport à la lumière blafarde de la lune, qui vient de la première porte à droite, entrouverte.

Un jet réussi d'Écouter permet de détecter un claquement, comme celui d'énormes ailes membraneuses. Une brise glaciale provient de la pièce en transportant une odeur cuivrée.

Une fois dans la chambre, qui est somptueuse, la source du vent devient évidente. L'air froid nocturne pénètre par une



Le cadavre de la pauvre Jessica



Le cadavre de la Signortna

fenêtre qu'a brisée le cadavre de Bianca Vindicti, empalée sur un morceau de vitre. Elle a été frappée par derrière pour la dernière fois. Le sang encore tiède coule sur les carreaux en donnant une teinte rougeâtre au clair de lune.

Un examen du cadavre révèle plusieurs coupures profondes et meurtrières dans sa chair. Mais ont-elles été causées par le verre ou des griffes, personne ne peut le dire. En se retournant, les investigateurs découvrent des morceaux de verre fichés dans le mur opposé, neuf mètres plus loin : le cadavre a été projeté sur la vitre depuis le balcon. Ce qui ajoute un choc à la scène : perte de 1/1D4 points de SAN.

Un Coup de Main

Alors que les investigateurs arrivent enfin au premier étage, ils entendent les bruits rassurants qu'ils espéraient : des pas et des rires. Arrive Carmichael, accompagné d'un groupe d'invités. A l'exception du dramaturge, tous sont saouls, et le choc de voir un cadavre leur permettrait de recouvrer leurs esprits.

Quand les investigateurs lui apprennent ce qui vient de se passer, Carmichael blêmit, visiblement choqué (si un investigateur désire ne pas lui parler des meurtres, il doit réussir auparavant un jet de Chance pour éviter de débaler toute l'histoire). Si Carmichael est accusé, il nie une quelconque connaissance des assassinats. Un jet de Psychologie réussi ne prouve pas qu'il ment, puisqu'il est acteur, mais il n'indique pas non plus qu'il dit la vérité.

Carmichael laisse ses captifs partir seuls à la salle de bal et demande aux investigateurs si quelqu'un d'autre est au courant des meurtres. Il demande aussi qu'on n'en parle à personne, de peur d'une panique. Il conduit les personnages jusqu'à un téléphone dissimulé dans un salon (les appareils visibles ont été débranchés pour la soirée), apparemment pour appeler la police. Le fait que le téléphone ne fonctionne plus étonne plus Carmichael que les autres. Il ouvre un tiroir, prend un revolver et dit d'un ton calme et rationnel aux investigateurs de rester dans la pièce "de façon à ce que je sache où vous êtes."

Un jet de Psychologie réussi indique de l'inquiétude, de la surprise et un état de choc chez leur hôte : l'initiative imprévue des investigateurs lui pose un problème.

S'ils le laissent partir seul, il verrouille la porte derrière lui (FOR 9). Les investigateurs qui désirent sortir peuvent le faire en passant par la terrasse, pour entrer à nouveau par une autre issue.

S'ils désirent l'accompagner, Carmichael accepte, en disant que l'union fait la force et qu'ils seront plus en sécurité en groupe. Quoi qu'il en soit, d'une ombre à l'autre, Carmichael disparaît, comme avalé par le manoir.

Les Cadavres Suivants

Quelques minutes, ou peut-être même quelques instants après que le dilettante les a laissés, les investigateurs entendent deux coups de feu. Un jet réussi d'Ecouter les conduit à la source du bruit, le croisement de deux couloirs. Les corps des deux gentils



Les cadavres des Baranof

Russes sont effondrés là, l'un sur l'autre. On leur a tiré dans le dos, une preuve possible de la culpabilité de Carmichael. Voir les deux morts inflige une perte de 0/1D3 points de SAN (un jet de Connaissance au sujet de feu Sergei rappelle sa critique désastreuse de Sodome).

Dehors

A présent, les investigateurs commencent à penser à l'armée de chauffeurs, de domestiques, de gardes et de policiers qui se trouvent sur l'allée entre l'hôtel particulier et la route. Ils n'ont malheureusement rien remarqué. A l'extérieur de la bulle, la maison apparaît telle qu'elle était quelques heures auparavant : illuminée, remplie de musique, avec des gens costumés qui arpentent les terrasses.

Voir le paragraphe "Que Vient-il de se Passer" ci-avant, pour une description complète des effets de la bulle.

Le Sixième Cadavre

Comme nous l'avons déjà dit, la terrasse arrière est très large, avec des rebords, des bancs et des buissons qui forment des dizaines d'espaces intimes. Dans les ombres, les investigateurs passent entre des statues blêmes avec les sourires parfaits du marbre. Entendent-ils des bruissements d'ailes au-dessus d'eux, ou est-ce le vent dans les arbres ?

Quelque chose frôle la joue d'un des personnages, des fibres douces. C'est une banderette. Empalé sur la lance d'une statue de Zeus, le corps sans tête du Dr. Archer, toujours déguisé en momie, remue au gré du vent. Le voir cause une perte de 0/1D3 points de SAN. Les Gardiens qui aiment ce genre de détails peuvent placer la tête d'Archer à un autre endroit, pour qu'elle soit découverte plus tard. Un jet de Connaissance réussi, sur le moment ou plus tard, rappelle que le Dr. Archer a soigné Carmichael.



Le cadavre du Dr. Archer

L'Horreur dans la Bibliothèque

Alors que les investigateurs recherchent ou fument Carmichael, des formes innommables et horribles se rapprochent, toujours à la limite du champ de vision, et disparaissent dès qu'on les regarde directement. Les portes et les fenêtres commencent à s'ouvrir et se fermer toutes seules, et des rafales d'air chaud et fétide assaillent au hasard les visages des personnages. Dans les pièces adjacentes, et peut-être même dans les ombres, des voix murmurent et gémissent. Quelque chose se précipite sur eux du fond d'un couloir et disparaît avant d'être vu. Dehors, un papillon de nuit avec des ailes de plus d'un mètre se heurte à une fenêtre.

C'est à ce moment que les personnages arrivent dans la bibliothèque de Carmichael. S'ils décident d'ignorer les indices de la bibliothèque, la maison se métamorphose rapidement. Des corridors ne mènent plus nulle part, des pièces se retrouvent sans issue. Des escaliers aboutissent à des murs ou à de nouveaux étages et des ailes du bâtiment jusqu'alors inconnues. Des couloirs se prolongent sur des



*Le Roi en Jaune,
de Castagne*

kilomètres et des chambres se rejoignent pour former un labyrinthe qui, malgré tous les efforts des investigateurs, les renvoie dans la bibliothèque encore et encore. Cette pièce est le centre de la folie.

Une Option

Si le Gardien désire faire une pause à ce moment, pour répondre aux questions des investigateurs sur tout ce qui vient de se passer, ou préparer la section sur Carcosa, décrivez la bibliothèque comme ci-dessous, mais rajoutez un certain nombre de journaux intimes et de quotidiens sur le bureau de

Carmichael, qui peuvent être examinés pour donner les renseignements supplémentaires nécessaires pour l'instant. Tout a été écrit dans les deux mois précédents et relate les expériences de Carmichael sur sa distribution pendant les répétitions de la pièce ou ses confrontations mentales avec le Roi en Jaune. Une fois la lecture de ces documents terminée, l'odeur de l'affreux livre portant le signe

jaune peut être détectée et l'ouvrage être lu sans interruption.

La Bibliothèque

Cette vaste pièce s'étend par endroits sur deux étages, et elle est reliée aux appartements de Carmichael du deuxième étage par un escalier. Des portes sur les deux niveaux mènent à d'autres parties de la maison. Deux balcons métalliques courent tout le long de la pièce. Elle est remplie de portes et d'ombres, de balustrades ornées, de marches de bois usées et d'échelles. Il y a aussi des livres, une profusion de couvertures de cuir qui respirent des pensées d'hommes maintenant morts.

Des lampes à huile anciennes sont posées sur des tables de chêne, en attente d'être allumées pour répandre leur lumière vacillante et feutrée dans toute la pièce. Elles semblent souhaiter la bienvenue aux yeux fatigués de l'obscurité.

Avec la lumière, les ombres se retirent derrière des cabinets de cuivre qui contiennent des curiosités théâtrales et dans les visières abaissées d'antiques armures. Une énorme horloge de nos grands-pères, dans son coffre d'acajou poli, résonne de son tic-tac imperturbable. L'odeur du cuir, du parchemin, du papier moisi et de l'encre remplit l'endroit, accompagnée d'un certain relent lourd et désagréable.

LE ROI EN JAUNE

*Le long du rivage les vagues nuageuses éclatent,
Les soleils jumeaux derrière le lac plongent
Les ombres s'allongent
en Carcosa.*

*Etrange est la nuit d'étoiles noires constellée.
Le cycle des lunes est aussi singulier,
Mais l'insolite règne
en Carcosa oubliée.*

*Les airs entonnés par les Hyades chanteurs
Mourront bien avant qu'on entende leurs clameurs,
Là où flottent les bannières du Roi,
en sombre Carcosa.*

*Chant de mon âme, ma voix se meurt,
Péris dans le silence, tandis que mes larmes
Sèchent et disparaissent
en Carcosa perdue.*

- Le Chant de Cassilda, *Le Roi en Jaune*.

Ces informations ont été rassemblées pour la plupart par Kevin Ross.

La seule édition anglaise connue du *Roi en Jaune* se présente sous la forme d'un fin volume noir in-octavo, dont la couverture est ornée d'un grand Signe Jaune. Si un investigateur n'a jamais vu ce symbole, il perd 0/1D6 points de SAN. Ce signe maudit paraît remuer sur la reliure, comme pour attraper le lecteur.

Le livre contient une pièce de théâtre, qui peut être lue en 25-EDU heures, traduite du français en anglais. Sur la page de garde, aucune date, aucun auteur et aucun éditeur ne sont cités. Le lecteur de l'ouvrage perd 1D6+1 points de SAN, rajoute 1D6-1 à sa compétence de Mythe de Cthulhu, et comprend qu'il existe un rapport entre Hastur, le Roi en Jaune et le Signe Jaune.

D'un autre côté, le texte donne des informations ambiguës et parfois même contradictoires, contenant des allégories si compliquées que deux personnes comprendront deux choses différentes.

Le lecteur choisit invariablement un rôle de la pièce avec lequel il s'identifie, ce qui le conduit à l'horreur en apprenant le sort terrible du personnage en question.

Intrigue de la pièce

L'œuvre parle des habitants d'une cité décadente extraterrestre, apparemment appelée Yhtill, qui se trouve près d'Aldebaran qui domine le ciel nocturne.

Les personnages principaux appartiennent à la famille royale de la ville (la reine, Cassilda, Camilla, Uoht, Thale, Aldones et Alar) et la plus grande partie de la pièce est consacrée à leur lutte pour la succession au trône de Yhtill.

Durant l'une de ces querelles, la famille royale entend parler d'un étranger au Masque Pâle qui arbore ouvertement le Signe Jaune interdit et qui, porté par des démons, est arrivé récemment en ville. (Un jet réussi de Mythe de Cthulhu identifie ces créatures comme étant des byakhees.) Des visions d'une cité-fantôme irréaliste, sur l'autre rive du lac Hall, coïncident avec la venue de l'étranger. Les plus hautes tours de cette ville disparaissent derrière une des deux lunes de la planète.

La reine et ses enfants convoquent l'étranger, et leurs questions hautaines à l'être masqué provoquent des allégories confuses, mais peu de réponses cohérentes. Il se proclame émissaire de l'entité redoutée connue sous le nom du Roi en Jaune, ou l'Ultime Roi. Plus tard, lors d'un bal masqué en l'honneur de la famille royale, tout le monde se démasque sauf l'étranger, qui révèle que le Masque Pâle est son vrai visage. La reine offensée et son grand prêtre Naotalba emprisonnent et torturent sans succès le Masque Pâle, qui se nomme aussi le Fantôme de la Vérité.

Il meurt, et le vrai Roi en Jaune arrive de l'autre côté du lac Hall. Ceux qui ne deviennent pas fous de terreur remarquent que la ville morte sur l'autre rive a disparu. Décharné et en haillons, le Roi les informe qu'une seule ville existe maintenant sur le rivage du lac Hall. Cette cité est Carcosa, autrefois appelée Yhtill.

La pièce se termine avec la résolution du problème de succession par le Roi en Jaune, tandis que tout le monde attend, horrifié, d'apprendre quel sera son sort.

Paradoxalement, Hastur fait référence à une entité et à un lieu.

Si et quand un investigateur allume une lumière non-protégée, que ce soit une lampe, une bougie ou une allumette, la flamme se tord et s'agite, révélant une légère brise qui vient d'une étagère proche.

Ce vent odorant émane d'un livre relié de noir, dont la couverture est gravée d'un simple symbole couleur jaune-canari, qui coûte une perte de Santé Mentale de 0/1D6 à l'investigateur qui ne l'a jamais vu auparavant. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu identifie le volume comme étant un exemplaire de la pièce de théâtre de Castaigne : *Le Roi en Jaune*. En tirant le livre de l'étagère, l'odeur s'amplifie pour devenir une véritable puanteur, et les ombres se rapprochent à nouveau en murmurant. (Un encadré résume la pièce et en décrit les effets.)

Une flamme non-protégée recule du livre. Les investigateurs constatent avec une impression désagréable que le vent provient du volume qu'ils tiennent entre leurs mains.

Le Roi en Jaune est une pièce qui évoque un mal si beau et si irrésistible que sa simple existence répand une onde de désespoir dans le monde. La lire invite à la folie, car les quelques élus fascinés par le texte n'arrêtent leur étude impatiente qu'une fois qu'il est trop tard, beaucoup trop tard.

La plupart des pages de cet exemplaire sont annotées à la main dans la marge. Ceux qui sont familiers de l'écriture de Carmichael la reconnaissent. Les notes ressemblent à des abréviations ou à des codes, mais un jet d'Idée réussi permet aux investigateurs d'identifier des détails de mise en scène. Quelques notes se réfèrent à des gens : *Faith, Sylvia, Adrian et moi*. Elles se trouvent en rapport avec des personnages spécifiques de la pièce, et il n'y a aucun besoin de jet d'Idée pour que les enquêteurs devinent que la nouvelle production de Carmichael n'est autre que *Le Roi en Jaune*, et que les quatre acteurs jouent les rôles principaux.

Tout investigateur ayant lu une page du livre, ou ayant reconnu la distribution, est prisonnier de sa lecture, et ne peut s'en échapper qu'en réussissant un jet de POUx1.

Si un investigateur possède un Signe des Anciens, il peut le placer sur le livre pour rompre le lien qui unit le Roi en Jaune à Carmichael, et réussir ainsi à effacer la bulle spatio-temporelle qui isole le manoir. Carmichael et sa distribution tentent tout de même de jouer l'horrible pièce, mais leur interprétation devient rapidement incohérente. Privés du pouvoir du Roi en Jaune, ils s'effondrent, en proie à une crise de folie. Une fois la bulle détruite, la police apprend la présence des cadavres qui jonchent la maison et la réception se termine par un scandale. Il n'est pas possible de créer un Signe des Anciens dans la bibliothèque, comme le montrent les paragraphes qui suivent. Si le symbole est utilisé, passez directement aux sections de conclusion de l'aventure. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet de comprendre comment se servir du Signe des Anciens.

Les investigateurs qui ne lisent pas la pièce peuvent tenter d'empêcher leur compagnon de le faire, mais en vain : même s'ils réussissent, s'ils arrachent les pages de l'ouvrage, l'influence maléfique du Roi Tatterdemalion est trop puissante en cet endroit. Le papier du livre ne brûle pas. La personne qui tient une page doit réussir un jet de Chance pour se retenir de lire involontairement et de comprendre ce dont la pièce parle.

Comme le vent putride s'en échappant le suggère, l'ouvrage est un Oculus par lequel le pouvoir du Roi en Jaune se déverse, un Portail qui attire maintenant ceux qui, dans la pièce, ont lu ne serait-ce qu'une page, ou même le poème cité dans l'encadré.

La salle commence à tourner, la puanteur devient insoutenable et les ombres s'avancent en glissant : puis les élus ne se trouvent plus dans la bibliothèque, ni même dans la maison... ni même sur Terre !

Pour des raisons pratiques, le Gardien peut choisir de transporter la totalité des investigateurs en Carcosa, qu'ils aient lu ou non le livre. S'il ne le fait pas, il doit être prévenu que le chapitre sur Carcosa est assez long, et qu'il en résulte un dédoublement des événements du scénario.

Où Tout le Monde a-t-il Disparu ?

Si certains des investigateurs ne se trouvent pas dans la bibliothèque au moment de la lecture du *Roi en Jaune*, la suite de leur soirée est très différente. A la place des tours spirales de Carcosa, ils affrontent les couloirs tordus de la maison de Carmichael. A l'heure de la représentation, on entend des chuchotements faire écho le long des corridors et des bruits de pas redevenir ordinaires. Les lampes à huile éclairent la maison, chacun peut se sentir coupable ou étonné de s'être endormi mystérieusement. Il ne reste aucune trace des meurtres.

Les invités convergent en vagues vers la salle de bal pour assister à la pièce de théâtre. L'effet de la représentation sur le public et les actions possibles des investigateurs pour s'y opposer forment le final de l'aventure, qui ne peut pas avoir lieu tant que les malchanceux partis dans les étoiles n'en reviennent pas.

CARCOSA PERDUE

Les investigateurs aspirés en Carcosa par l'Oculus reprennent conscience en roulant sur les pavés usés d'une ancienne cour. Les étagères ont disparu pour être remplacées par des murs effondrés de pierre jaune.

Chaque investigateur a perdu un point de Magie pendant le voyage de près de soixante-dix années-lumière qui l'a transporté sur une hideuse planète crépusculaire près de l'étoile Aldebaran. Ils ne trouvent aucun Portail, ni même un indice pouvant leur montrer comment rentrer chez eux.

Les voyageurs sont éparpillés autour d'une fontaine tarie, au centre de la cour. Au milieu du monument se dresse la statue de pierre d'une créature ailée. Autrefois, sa bouche crachait de l'eau. Maintenant, elle se contente d'être ouverte, comme si elle voulait dire quelque chose. Ses lèvres érodées s'effondrent sur le côté, en entraînant la joue. La tête suggère un visage depuis longtemps effacé.

S'en approcher provoque un vertige. La toucher transfère la personne sur Terre : voir le paragraphe "Fontaine-Oculus" ci-après.

L'état de délabrement des constructions, vides et inaccessibles, environnantes fait écho à celui de la fontaine. Des blocs de pierre sablonneuse se sont effondrés parmi des herbes sèches et jaunies. L'odeur remarquée dans la bibliothèque chevauche les vents gémissants.

La cour et les constructions se trouvent au bord d'une falaise érodée par le temps, qui plonge de plusieurs centaines de mètres sur une plage rocheuse lavée par l'eau huileuse d'un grand lac noir, le lac Hall.

A quelques kilomètres de là, une ville est tapie le long du rivage et les ombres de ses tours spirales se découpent sur les soleils couchants. L'un des deux, rouge et gonflé, remplit la moitié du ciel de sa lumière diffuse. Le plus brillant est le plus petit. Il éclaire les lieux d'une lueur verte perçante. Tandis que les investigateurs observent la scène, le petit soleil disparaît rapidement à l'horizon en laissant derrière

Qu'est-ce qu'un Oculus ?

Un Oculus est une construction hyperphysique qui reste ouverte selon la volonté (POU minimum 25) d'un dieu ou d'un grand sorcier. Alors qu'en réalité, les procédures d'initialisation et d'opération d'un tel portail sont très différentes, elles sont pratiquement identiques en termes de jeu. Il n'existe aucune instruction permettant d'en construire un sur Terre (mais les renseignements existent certainement dans un autre lieu, peut-être dans la grande bibliothèque située près de l'étoile Celeano). Les différences entre l'Oculus et le Portail sont les suivantes :

(1) Un Oculus est alimenté par des points de Magie comme l'est un Portail, mais les points requis peuvent être issus d'une autre source que ceux qui le traversent. En conséquence, le POU d'un personnage n'impose pas de limite effective à la distance parcourue (pour atteindre la région stellaire d'Aldebaran par Portail, il faudrait au voyageur 14 points de Magie).

(2) Aucun signe ni symbole existant ou dessiné n'est nécessaire pour garder un Oculus ouvert. Le processus est purement mental, il s'ouvre ou se referme selon les désirs du créateur, une fois établi. Un Oculus peut, par exemple, être en service entre 13h 30 et 14h le mardi, si le lanceur l'a prévu ainsi.

(3) De même, selon les desiderata du créateur, un Oculus peut être à deux sens ou à sens unique.

lui une faible luminosité rougeâtre, tirant sur le gris, seule source de lumière. Au-dessus, le ciel tourbillonnant agit en maître. Il s'agit, se charge de nuages humides qui forment une bouche irréaliste aspirant les étoiles, en une masse cyanosée de milliers de teintes huileuses.

Un jet réussi de Mythe de Cthulhu identifie la cité lointaine comme étant Carcosa, mais l'attention des investigateurs est attirée par la silhouette encapuchonnée qui danse et virevolte sur la plage, plus bas : c'est le Gentleman Bossu remarqué pendant le bal costumé. Il se précipite vers Carcosa et ne prête aucune attention aux cris ou aux gestes que les personnages pourraient faire.

Les eaux du lac commencent à onduler à la fin du jour, comme si une chose sous-marine s'éveillait. La lumière du dernier soleil diminue, sans pour cela qu'il disparaisse. Dans les couleurs écœurantes du ciel apparaissent une par une des étoiles noires, qui jettent sur la terre leur luminosité malade. La couleur de la peau des investigateurs devient blanche comme l'os.

D'étranges lunes traversent le firmament. Un vent froid se lève. Si les investigateurs font une pause pour observer le paysage, profitez-en pour modifier leur Santé Mentale : 1D3/1D10 SAN.

En réussissant un jet de Trouver Objet Caché, un des investigateurs aperçoit une lumière bleue vacillante, qui émane de la plus haute tour de la cité lointaine. C'est une teinte ténue et incomplète, mais c'est aussi le seul signe visible de vie sur cette terre désolée.

La Fontaine Oculus

Bien que cette fonction dépende des décisions du Gardien, la fontaine asséchée de la cour contient dès à présent, ou dans le futur, un Oculus qui conduit à la bibliothèque dans l'hôtel particulier de Carmichael.



Le Gentleman Bossu

Sur la base de la statue, un jet réussi de Mythe de Cthulhu révèle des symboles à demi effacés qui semblent receler le nom de la sculpture : "Celle qui Apporte la Vie".

Si les investigateurs s'en approchent, ils sentent sous leurs pieds les pavés commencer à remuer lentement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Où qu'ils regardent, le mouvement n'est pas visible, seulement perçu. A quelques mètres de la statue, la sensation de mouvement devient une force spiralee, aspirante, qui les attire vers le bas.

A ce moment un jet de DEX x3 est requis pour rester debout, autrement l'investigateur est projeté avec force sur le sol (et perd un point de vie). Il est probable que le personnage veuille se rattraper à la sculpture. Toucher la pierre aussi chaude que le sang frais active l'Oculus et transfère l'investigateur dans la bibliothèque.

Il n'y a aucun moyen pour les investigateurs de savoir si l'Oculus exige un nombre de points de Magie mortel pour rentrer. Il serait plus sage de rester à cet endroit le temps d'une journée, pour récupérer la totalité des points de Magie. Un des personnages a-t-il une montre ?

Le temps sur Carcosa et sur Terre évolue de façon différente. Quand ou si les investigateurs reviennent chez eux, apparemment après des jours d'aventures, ils arrivent à minuit, peu de temps après leur départ.

La Falaise

Les investigateurs qui ne trouvent pas l'Oculus, ou qui craignent une perte fatale de points de Magie, ou qui pensent pouvoir revenir près de la fontaine, explorent la cour et marchent sur les terres herbeuses qui bordent la falaise (qui s'étend, usée, jusqu'à l'horizon) ou encore descendent la pente vers la plage pour rejoindre l'endroit où ils ont vu le Gentleman Bossu, afin de le suivre jusqu'à la ville.

Les terres herbeuses sont pleines de terriers dans lesquels des animaux, bizarres et invisibles, caquettent et grognent. Des journées de marche ne révèlent rien de différent.

Plus intéressant : le Gentleman Bossu est encore en vue. Il saute et pirouette dans la pénombre, toujours à la limite de la vision, sur le chemin de la cité perdue.

La descente de la falaise, une pente de 21 mètres environ, est facile. La roche ocre est douce, d'une consistance proche de la pâte à modeler, et il est facile de creuser des prises. Les Gardiens qui demandent des jets de Grimper doivent aussi permettre des jets de Chance pour se rattraper en cas d'échec, et doivent réduire de moitié les points de dommages en raison de la constitution de la pierre.

La roche de la falaise est habitée, comme le comprennent les investigateurs lors de leur périple. Leur passage effraie des sortes de coquillages, des créatures rocaillieuses plates aux rebords tranchants et aux sens inconus sur Terre. Ce sont des Nautilles, capables de s'élever par lévitation sur de courtes distances, et qui utilisent cette capacité pour rebondir d'un point à un autre de l'escarpement. Certains s'éloignent des investigateurs, d'autres s'en



Nautille d'Aldebaran

approchent. Ils sentent des proies et poussent des petits cris stridents. Laissez-les attaquer, mais sans pour cela trop handicaper les personnages. Des choses pires les attendent : peut-être 1D4-1 attaques par investigateur, ou pas plus de 3 points de vie de dommages par personnage. Puisque nos héros descendent la falaise, ils ne peuvent pas esquiver. Les caractéristiques et les attaques des Nautilles se trouvent à la fin de l'aventure.

La Promenade au Clair de Lune

La plage s'étend sur quelques centaines de mètres depuis la falaise jusqu'au rivage du lac Hali. Elle est recouverte de dépôts schisteux glissants et irréguliers qui rendent la marche difficile et décourageante.

Le lac est encore plus inquiétant de près que du haut de la falaise. Quel que soit l'étrange liquide qui le remplit, ce n'est pas de l'eau. Des vagues visqueuses déferlent lourdement en faisant un bruit de succion sur la roche, et elles semblent suivre les investigateurs comme pour tenter de les surprendre. Une brume noirâtre glisse à la surface dans un mouvement incessant. De temps à autre, une chose trop grande pour être sagement contemplée soupire et remue dans les flots répugnants du Hali en provoquant des convulsions paresseuses sur les vagues.

Là où le lac et la plage se rejoignent, une masse noire gélifiée, dans laquelle grouille un amas de têtards armés de dents, remue lascivement. Les créatures se dévorent les unes les autres, pour être ensuite avalées par une lame de goudron rejetée par les flots.

Tandis que les personnages avancent sur la plage, le globe gigantesque d'Aldebaran diminue à l'horizon. La brise putride souffle pendant quelques instants, puis se meurt. Seule la lumière grise des étoiles d'ébène reste présente, une obscurité croissante, mais qui laisse assez de visibilité.

Quoi que les investigateurs fassent pour le rattraper, le Gentleman Bossu continue d'évoluer à une certaine distance de là, et ce à une vitesse plus grande qu'on pourrait penser possible. Le vent froid fait claquer son manteau noir en haillons comme des ailes. Et, plus loin, dans la tour la plus haute de Carcosa, un feu bleu magique vacille, tel la lumière d'un phare.

Enfin, les investigateurs arrivent sur une large route noire, pavée de pierres octogonales qui se collent parfaitement les unes aux autres. C'est impossible : s'apercevoir de ce phénomène coûte 0/1 point de SAN. La voie sépare les ruines mégalithiques d'un port de l'entrée de la cité noire. Devant eux, les personnages voient le Gentleman Bossu qui passe les portes de la ville. Les attendait-il ?

Carcosa

La cité-charnier cyclopéenne est construite en pierre noire et ancienne. Elle domine les investigateurs, leur donnant l'impression d'avoir la taille de parasites. Les portes ouvertes sont larges et hautes de trente mètres. Elles pèsent des centaines de tonnes.

L'atmosphère de la ville est chargée d'une puanteur palpable et pourtant psychique. En respirant cet air pollué, les personnages absorbent lentement la même folie que celle qui s'est emparée de Carmichael et de sa distribution : tant qu'ils restent dans la ville, le Gardien peut choisir de leur enlever 1 point de Santé Mentale lors de chaque passage dramatique, ou selon des intervalles réguliers correspondant à une heure de temps perçue.

Dans la ville, les rues tournent de façon confuse, presque malicieuse. Des ouvertures béantes jettent leur œil concupiscent aveugle au détour des constructions. Quelquefois, un mur devient mince et grassex au toucher : de ces endroits émane une douce lueur nacré. C'est la seule lumière, à part l'éclat gris et pestilentiel des étranges étoiles sombres.

Il n'y a ni plan touristique ni poteau indicateur. Sauf si les investigateurs trouvent un moyen de marquer leur chemin, ils se perdent rapidement. Même les cartes et les marques échouent en fin de compte, car la forme de la ville est instable et ses habitants respirent le mal. De hautes tours et des bâtiments dominant, grossiers, cannelés, inhumains : les escaliers sont trop étroits, les marches trop profondes et trop hautes pour avoir été construites pour des pieds humains. Les pièces à quatre murs ont neuf coins. Des spectres étranges glissent sur les canaux asséchés. Les ombres des investigateurs prennent une vie propre. Des statues de créatures innommables s'effondrent sur le passage des personnages, puis se reconstituent. Les empreintes de pas s'effacent et laissent une poussière non dérangée.

Si les personnages choisissent d'emprunter les passages qui descendent dans les méandres ténébreux de la ville, Carcosa trahit alors son cruel héritage. Elle est construite sur les ruines d'autres cités, et chacune d'entre elles plonge les caveaux ancestraux de ses prédécesseurs dans une nuit empoisonnée éternelle. Ces nécropoles s'enfoncent dans des puits sans fin. Il y a toujours des marches qui descendent encore plus bas. Des formes putrides grouillent sur la pierre humide qui ne réfléchit pas la lumière. Dans les sépultures perverses, les morts vengeurs s'éveillent au gré du Gardien.

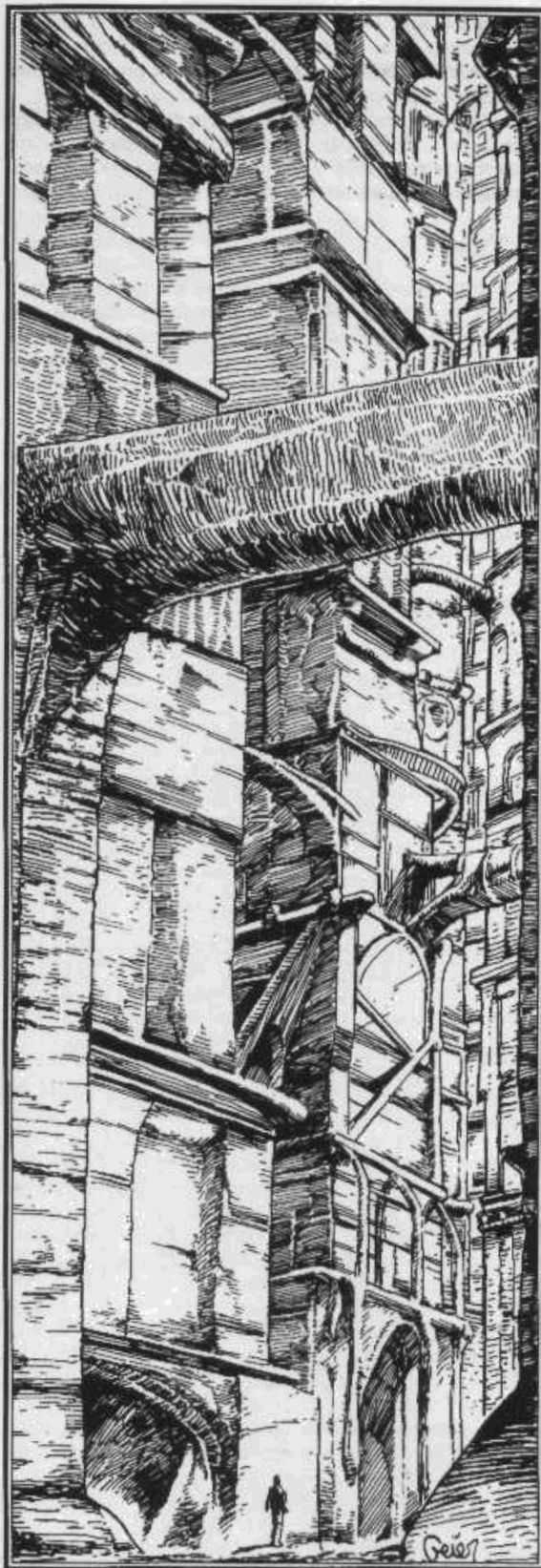
Des êtres volants nocturnes battent des ailes au-dessus de la cité. On ne peut discerner ce qu'ils sont, mais ils tournent sans cesse autour de la tour élanée qui frappe régulièrement l'obscurité de son éclair bleuté.

Pendant un certain temps, les investigateurs ne rencontrent personne dans les rues, bien qu'ils entendent des myriades de chuchotements, de grattements, de bruits de pas, et qu'ils évitent une fois ou deux des pierres descellées qui tombent.

Tenter de se rendre directement à la tour de l'éclair bleu est un effort futile. C'est seulement s'ils suivent le Gentleman Bossu que les investigateurs arriveront à leur but. Au choix du Gardien, cela nécessitera un jet réussi de Suivre Une Piste, d'Ecouter et de Trouver Objet Caché. Quel que soit leur choix d'action, le résultat est le même : tandis qu'ils progressent, il devient apparent que le Gentleman Bossu les conduit vers la tour.

Carcosa devient de plus en plus surréaliste et ressemble davantage à un labyrinthe. Des escaliers plongent tout droit, puis tournent à des angles impossibles pour s'enfoncer dans l'obscurité, tout en laissant les investigateurs au sommet d'un édifice, ou en les faisant retourner dans la même rue, quelques centaines de mètres avant l'endroit qu'ils viennent juste de quitter. Les marches suivent des chemins inexplicables : les personnages baissent les yeux vers leurs compagnons qui les observent, les yeux exorbités. Ils avancent sur les murs ou sur les plafonds. La gravité n'a plus de sens. Qui est sur le sol ? Qui est au plafond ? Le groupe qui rate le plus de jets de Chance tombe.

Après beaucoup de frayeurs et de confusion, du moins nous l'espérons, ils arrivent à un coin de rue et découvrent leur but : la tour vertigineuse paraît mince et menaçante, en se découpant sur les étoiles d'ébène. C'est une forme



En Carcosa

noire qui bloque le passage de la lumière de ces redoutables points fixes, qui atteignent une hauteur défilant les lois rationnelles, si l'on considère la profondeur probable de ses fondations de pierre qui percent le sol impur.

Tandis qu'ils avancent vers le centre de la place où jaillit la tour, le Gentleman Bossu se retourne, puis entre dans l'ouverture étroite de la construction, suivi par le flottement des plis de son manteau.

La Tour

L'intérieur de la colonne circulaire est vide, à part un escalier étroit, large de 60 centimètres, sans rampe ni rambarde, fixé le long des murs extérieurs humides. Les investigateurs vont devoir monter dans la pénombre, certainement jusqu'au sommet. Ceux qui effectuent des jets d'Ecouter entendent des pas précipités grimper les marches, ainsi que l'écho faible d'un rire essoufflé. Les investigateurs peuvent à leur tour monter l'escalier tortueux, ou fuir et errer dans Carcosa... pour en devenir les résidents.

Ceux qui ont la terreur des hauteurs peuvent choisir de rester à l'entrée de la tour... rester... rester en Carcosa.

Les marches de pierre sont fermes bien qu'usées en leur centre. Elles grimpent en spirale. Il y a facilement 2 500 marches à monter. Les investigateurs doivent se reposer tous les CON x 10 degrés de 30 centimètres de haut. L'écho de leur respiration haletante et du battement de leur cœur rempli de soupirs l'intégralité de la tour.

Il est impossible que l'édifice soit si haut : peut-être grandit-il autour d'eux pour les emporter vers une destination inconnue ? Les investigateurs les plus raisonnables ont peut-être commencé à ramper, plutôt que marcher. Après tout, un pas manqué envoie le personnage à une mort certaine au bas de la tour.

Enfin l'escalier se termine sur un petit palier. Il y a une porte qui ouvre à travers le mur extérieur de la construction.

La Cour du Roi en Jaune

Lisse et brillante, la substance qui constitue la porte est inconnue sur Terre. Gravé dans la matière qui ressemble à de l'ambre, le symbole hideux du Signe Jaune ondule en évoquant la folie, la nausée et le désespoir. Quand les investigateurs le regardent, il prend de nouvelles configurations encore plus abominables. La perte de Santé Mentale pour ceux qui n'ont pas encore vu le signe est 1/1D6.

La porte s'ouvre seule, doucement et silencieusement, et son mouvement inspire la terreur. Si tous les investigateurs entrent, sans laisser quelqu'un derrière eux, le panneau se referme, puis disparaît dans le mur uni qui l'entoure.

Un couloir s'étend devant les personnages, vaste et rempli d'échos, trop haut, trop grand, trop impensable pour exister au sommet d'une tour. Une brume jaunâtre et vaporeuse avance sur le sol, à hauteur des genoux, tandis que la lueur vacillante familière hante régulièrement l'air qui s'épaissit.

Tout a un aspect dérangeant dans ce lieu : les sons ont un écho plat, des ombres planent à la limite du champ de vision et la perspective est faussée. Ces fenêtres en arches, derrière lesquelles on devine des formes allées, sont-elles petites et proches, ou est-ce seulement un effet de leur éloignement du sol ? Les murs sont-ils hauts ? Sont-ils proches de la brume ? Eloignés ? Peut-être les parois sont-elles en fait le sol, et

les investigateurs évoluent-ils au plafond, de façon incroyable, comme des mouches ? Nous vous faisons un prix pour la perte de Santé Mentale dans cet endroit, pour l'instant : juste 1/1D4.

Au milieu de la pièce, cachée par l'obscurité jusqu'à l'approche des personnages, se trouve l'horloge de la bibliothèque de Carmichael. Ses aiguilles indiquent presque minuit.

Contre le mur du fond est appuyée une pyramide d'obédience de 15 mètres de haut, faite de cubes de 60 centimètres de côté. En son sommet se trouve un trône de proportions humaines.

Avachie sur le siège, les membres pendants, se trouve une silhouette habillée de milliers de bandes de tissu jaune. Un jet réussi de Trouver Objet Caché détermine que le personnage ne bouge ni ne respire, et que son visage est recouvert d'un masque aussi pâle que le ventre d'un poisson mort qui pourrit sur le rivage.

Si les investigateurs ne bougent pas, les lumières s'éteignent et seule la silhouette assise sur le trône reste éclairée par un simple rayon brumeux.

S'ils relèvent le défi et qu'ils grimpent les marches jusqu'au siège, le brouillard commence à se dissiper et la lumière qui les entoure les suit vers leur destination.

Les investigateurs qui montent reçoivent un choc s'ils regardent vers le bas. Car, dès que les derniers remous de brume disparaissent, ils voient que le sol n'est plus visible, ainsi que les murs, comme si la pièce n'avait jamais existé. Ceux qui arrivent en haut de la pyramide constatent avec effroi qu'ils se trouvent sur la dernière marche de l'escalier de la tour, qui court maintenant à l'extérieur de l'édifice !

Des milliers de mètres plus bas s'étendent les toits hantés de Carcosa redoutée. Et seuls le vide et le vent frigidant les séparent des personnages.

Ceux qui ont attendu à la porte ou en bas de la tour se retrouvent à différentes hauteurs de l'escalier. Suite au choc de ce déplacement, les investigateurs perdent chacun 0/1D3 points de SAN et jettent les dés sur les phobes adéquates.

Tandis qu'ils observent la scène, quelque chose grandit à la base de la tour : une tour d'ombre aux rebords déchiquetés qui se précipite vers eux. En réussissant un jet d'Ecouter, on discerne qu'il en émane un bruit faible d'applaudissements. Une horloge proche sonne les douze coups de minuit. Au centre de l'ombre apparaît un œil jaune tourbillonnant qui s'approche en devenant de plus en plus intense. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu l'identifie comme un autre Oculus dans l'espace-temps, au travers duquel le Roi en Jaune transfère de l'aide à Carmichael pour sa représentation imminente du Roi en Jaune.

Le Roi en Jaune

Les investigateurs obstinés atteignent le trône précaire où repose la forme sans vie, ses vêtements en haillons battus par le vent.

La surface lisse du Masque Pâle ne comporte aucun trait humain. L'être ne bouge pas, ni ne respire, tandis que les personnages s'approchent. Un jet de Trouver Objet Caché ne révèle pas si le personnage est un homme ou une femme, ni même s'il est humain. Il est impossible de savoir où s'arrête son corps et où commencent ses vêtements.

Un investigateur hardi peut le savoir, du moins pour le visage, en ôtant le masque. Les yeux du Roi s'ouvrent alors, d'un seul coup. Sa transe a été dérangée. Sous le masque

brille un regard inhumain, au milieu d'une mer de bouches fourmillantes telles des vers, qui pullulent sur une chair liquéfiée, gélifiée et boursouflée de tumeurs malignes, coulant et se reformant : perte de 1D3/1D10 points de SAN pour avoir choisi de porter un regard inutile sur cette horreur. Si un investigateur fait un mouvement brusque, peut-être pour infliger une attaque physique, le Roi dispose d'un certain nombre de parades. Son attaque favorite utilise son visage, qui explose en une vague de pseudopodes garnis de pustules et frappe la cible en s'enfonçant dans sa chair, son crâne, son cerveau et son esprit : dommages 1D6+1 POU par round. Il ne peut faire qu'une attaque de ce type par round.

Consultez les caractéristiques du Roi : il dispose d'autres attaques, si le Gardien le désire.

Contrecarrer les Plans du Roi

Il existe plusieurs moyens de bloquer le Roi en Jaune. On encourage les Gardiens à lire cette section dans son intégralité, chaque paragraphe comportant des considérations uniques.

Un Signe des Anciens Posé sur le Livre

Comme indiqué à la fin de la partie sur le manoir, si un investigateur transporte sur lui un Signe des Anciens déjà préparé, le fait de le placer sur l'exemplaire du *Roi en Jaune* dans la bibliothèque coupe le lien qui unit le Roi en Jaune à Carmichael et détruit la bulle spatio-temporelle qui isole la maison. Si l'objet est utilisé ici, le Roi en Jaune commence à bouillir, puis se dessèche avant de s'évaporer.

Carmichael tente de présenter l'horrible pièce, mais la représentation devient rapidement incohérente, les acteurs étant privés de l'influence du Roi en Jaune, et la troupe s'effondre en proie à la folie.

Une fois la bulle effacée, la police apprend l'existence des cadavres qui jonchent la maison et les terres environnantes, et la réception est interrompue en grand scandale. Il n'y a pas assez de temps pour construire un Signe des Anciens dans la bibliothèque. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu donne toutes les indications d'utilisation du symbole.

Tuer le Roi en Jaune

Sans magie importante, les investigateurs disposent de peu de chances de détruire Tatterdemallion. S'ils y réussissent, d'une façon ou d'une autre, les Oculus vers la Terre se referment rapidement et ce de manière permanente (les Gardiens gentils laisseront assez de temps aux investigateurs pour qu'ils rentrent). Carmichael et ses sbires, libérés de l'influence du Roi en Jaune, sombrent dans la folie.

Même si les invités de la réception sont sauvés, les personnages restent prisonniers de Carcosa. Ils ne peuvent pas survivre longtemps dans cet endroit. Les Gardiens peuvent proposer un cristal magique ou un miroir au travers duquel ils peuvent avoir au moins la satisfaction de voir qu'ils ont sauvé les convives d'une mort atroce. En mourant, les investigateurs deviennent des spectres qui hantent la ville morte de Carcosa pour l'éternité.

Les personnages qui peuvent créer un Portail et qui disposent de 14 points de Magie pour rentrer sur Terre peuvent encore être sauvés, tout comme ceux qui savent préparer l'Hydromel de l'Espace ou invoquer un Byakhee, ou tout autre moyen hyperphysique de transport. S'ils ont de bonnes chances de pouvoir revenir sur leur

monde, laissez-les essayer. Si leurs aventures deviennent trop compliquées, l'affaire Carmichael se conclut sans eux, et leur retour devient leur récompense.

Fermer les Oculus de Carcosa

Les deux Oculus vers la Terre, celui de la fontaine où sont arrivés les investigateurs et celui, plus grand, de la tour, doivent être scellés par des Signes des Anciens. L'un doit être placé sur la fontaine, l'autre lancé au travers de l'Oculus au sommet de la tour du Roi en Jaune. Une fois les deux passages fermés, le pouvoir et l'influence de Tatterdemallion sont bloqués et, là encore, Carmichael et sa troupe sombrent dans la folie.

Les Oculus scellés emprisonnent les investigateurs en Carcosa jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen de rentrer sur Terre. Peut-être que le Gentleman Bossu leur offre une traversée en toute sécurité en échange d'une nouvelle mission à vous faire dresser les cheveux sur la tête en un endroit inimaginable... Quoi que décide le Gardien, des investigateurs qui se sont dévoués pour créer deux Signes des Anciens méritent le respect et la considération, ainsi qu'une mort due à la vieillesse.

Arrêter la Pièce

Peut-être l'option la plus facile, ainsi que celle qui requiert le moins de sacrifices.

Un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme peut suggérer les horribles conséquences du *Roi en Jaune* pour son public admiratif. Les investigateurs peuvent aussi comprendre le besoin d'empêcher la représentation la plus vite possible.

Le retour à la propriété de Carmichael peut être rapide si les investigateurs ont le courage de plonger dans l'Oculus semi-transparent situé à quelques milliers de mètres au-dessus de la place de Carcosa. Autrement, retourner à la fontaine tarie de la falaise peut être une idée évidente, qui peut même être suggérée par un jet d'Idée ou de Mythe de Cthulhu. Ou encore le Gentleman Bossu peut les pousser dans l'un ou l'autre.

Même si la fontaine les transporte sur Terre, les investigateurs trop prudents qui choisissent ce chemin doivent faire face à la fureur de Carcosa et du Roi en Jaune : le vent hurle et les repousse, des choses innommables jaillissent du rocher pour les saisir, le lac noirâtre bout sous l'action de formes indescriptibles qui s'élèvent des profondeurs, des êtres blasphématoires ailés fondent sur eux depuis les nuages gonflés du ciel (des byakhees, par exemple), le Gentleman Bossu, immense et horrible, les pourchasse du haut de ses quinze mètres de jambes osseuses.

Terrifiés et chancelants, le cerveau bouillant dans leur crâne, les investigateurs réussissent enfin à grimper le long de la falaise, se précipitent vers la statue maléfique et disparaissent.

RETOUR SUR TERRE

Quel que soit le choix du mode de retour des investigateurs, l'expérience est plus que dramatique : une noirceur tourbillonnante dans laquelle évoluent des traits de lumière jaune défile devant leurs yeux, et chaque personnage sent une ardente, dévorante faim à la lisière de sa conscience, prête à exploser. Une flûte joue une mélodie effrayante qui provoque une perte de 0/1D3 points de SAN. Tous les investigateurs se sentent tirés, manipulés et étirés, et ils prennent chacun 1D6 points de dommages sous l'emprise



Le Rot en Jaune

de la puissance du Roi en Jaune. Puis une rafale d'énergie les plonge dans une inconscience miséricordieuse.

Au réveil, les personnages sont revenus dans la bibliothèque de la maison de Carmichael. Chacun perd 1 point de Santé Mentale suite au choc du voyage. Leurs vêtements et leurs cheveux sont couverts par le gel. Tous frissonnent du froid ressenti entre les étoiles.

La première chose que remarquent les investigateurs, c'est l'horloge. Alors qu'ils ont voyagé en Carcosa pendant plusieurs jours, les aiguilles de la pendule marquent minuit cinq.

Celui qui ouvre le premier la porte de la bibliothèque est accueilli par une nuée tourbillonnante de jaune. Ce ne sont pas les haillons du Roi, mais une masse de prospectus éparpillés par le courant d'air, des publicités pour la nouvelle pièce d'Anthony Carmichael, qui commence à minuit : *Le Roi en Jaune*.

Une fois la porte ouverte, les investigateurs entendent des bruits de voix qui se répercutent dans toute la maison, des sons qui montent et descendent à une cadence étrange. En cherchant la source, ils s'aperçoivent que les voix appartiennent à Carmichael et à ses trois associés, tout en n'étant pas les leurs. Quelque chose semble parler avec eux, à travers eux.

Si les investigateurs ont refermé les Oculus, ou s'ils ont éliminé le Roi en Jaune, ils reviennent pour restaurer la normale : devant eux règnent l'illusion, la distorsion et la mort, mais (tandis qu'ils avancent) ils laissent derrière eux un hôtel particulier ordinaire rempli de cadavres, qui n'est plus isolé du reste du monde.

Il n'est pas difficile de suivre les voix, puisque l'endroit d'où elles émanent correspond à la seule source de lumière, une lumière jaunâtre bien sûr.

Si les investigateurs n'ont pas annihilé les Oculus, ni détruit le Roi en Jaune, ils descendent le long de couloirs aux murs polis et d'escaliers chuchotants. Puis ils entendent d'autres sons, tout d'abord faibles, qui montent rapidement en clameurs tumultueuses : des gémissements, des soupirs, des cris perçants, les pleurs des morts et des damnés. Des bruits misérables qui causent chez ceux qui les entendent une perte de 0/1D3 points de SAN.

Mais, tandis que le tumulte augmente encore, les voix des comédiens deviennent plus claires, elles-mêmes surpassées par celle de l'inconnu. Enfin, les investigateurs arrivent aux portes de la salle de bal, d'où provient toute cette cacophonie.

Arrêter la Pièce

CASSILDA : *Je te le dis, je suis perdue, vraiment perdue !*

CAMILA (elle-même terrifiée) : *Tu as vu le Roi ?*

CASSILDA : *Et il m'a ôté le pouvoir de diriger et d'échapper à mes rêves.*

-11.6, *Le Roi en Jaune*

Cette section prend en compte le fait que les investigateurs n'ont pas rompu le lien avec Carcosa ni détruit le Roi. S'ils ont réussi l'un ou l'autre, passez directement à "Dissolution".

La salle de bal a été transformée : les miroirs sont maintenant recouverts de tentures de velours jaune, des sièges rembourrés sont alignés tels des soldats devant la scène, des clowns, des cow-boys, des princesses et des chevaux de pantomime démasqués y sont assis, rigides d'attention. L'orchestre de jazz a été remplacé par des toiles de décor peintes et des colonnes grecques et les

comédiens de Carmichael ont pris la place des musiciens, pour donner la meilleure représentation de leur vie.

Des vagues de mots tentent de s'infiltrer dans l'esprit des investigateurs, en se liquéfiant en mares d'horrible noirceur et en réveillant tous leurs souvenirs d'humiliations, de défaites et de désespoir.

La pièce a commencé à influencer sur le public. Les convives dans leur costume chatoyant observent la scène, le cerveau vidé, et leur visage réfléchit la folie qui se déroule devant eux. Ceux qui étaient déjà proches de la démence y ont basculé : certains hurlent, d'autres sanglotent et d'autres encore pleurent silencieusement. Un artiste devenu fou peint sur le mur des scènes avec son propre sang : une poétesse s'arrache les yeux plutôt que de voir l'horreur ; un couple s'affronte à coups de dents et d'ongles, pris d'une rage destructive et jouissive.

Subjugués par la beauté insoutenable de la pièce, les spectateurs ne remarquent pas l'entrée des investigateurs. S'ils n'agissent pas rapidement, ils deviendront eux aussi victimes de la représentation.

Le Gentleman Bossu

Quand les investigateurs entrent dans la salle de bal, ils sont suivis immédiatement par le Gentleman Bossu, qui tape sur l'épaule du dernier personnage. L'apparition est indéniablement solide et réelle. Elle n'a pas de visage, seulement un masque horrible et orné qui leur sourit : 1/1D6+1 points de SAN en la voyant.

Même si toute attaque magique le met en déroute, les attaques physiques ne peuvent rien contre lui : si après quelques rounds il n'est pas affronté magiquement, le Gentleman Bossu attrape l'investigateur ayant le plus haut POU et commence à monter dans les airs. Ce faisant, les deux personnages deviennent transparents.

Après quelques nouveaux rounds sans attaque magique, les deux silhouettes disparaissent pour retourner dans la terrible tour de Carcosa perdue, en laissant derrière elles un manteau noir déchiré et le masque. Si un investigateur garde ce dernier, il lui donne des cauchemars incessants jusqu'à ce que l'objet soit détruit.

L'Art Obscur

Pour sauver leur vie, ainsi que celle des centaines d'invités qui composent le public, les investigateurs doivent interrompre la représentation. Un certain nombre d'actions sont possibles.

- Se boucher les oreilles ne sert à rien. La signification de la pièce vibre dans toute la bulle spatio-temporelle.
- Ils peuvent tenter de fuir la maison et les horreurs qu'elle contient, mais la bulle reste intacte. Aussi, ils sont bientôt submergés par la force du Roi en Jaune et ils deviennent fous, où qu'ils fuient dans le manoir.
- Il est inutile d'essayer d'interrompre la pièce par la violence. Les acteurs mortels peuvent être blessés ou tués, mais les voix, maintenant sifflantes, étranges et désincarnées, prennent force et conviction, et la représentation continue.
- Par contre, avec des jets réussis de compétences, les investigateurs peuvent utiliser l'art pour combattre l'artifice : Crédit, Eloquence, Discussion, Baratin, Chant, ou tout autre compétence de communication et de présentation. Il leur faut réussir à englober le texte

maléfique du Roi en Jaune dans une vague de paroles et de capacités personnelles. Les Gardiens gentils peuvent par exemple accepter un jet de DEX x3 comme preuve de la compétence en Danse, ou un jet de POU x3 pour montrer la profondeur des sentiments lors de la lecture d'un poème.

Pour accomplir cette dernière tâche, ils doivent se rendre là où le public regarde : sur scène. Personne ne s'y oppose, mais les comédiens, comme des robots, continuent la représentation.

Si cela amuse le Gardien, la réussite à un jet de dés comme preuve de la compétence d'un investigateur peut être insuffisante. Faites réciter le poème par le joueur, faites-lui déclamer son discours ou encore effectuer sa danse. Pour ajouter à la tension, limitez le nombre de jets de compétences, en tenant compte du nombre d'investigateurs conscients et de l'éventualité de leur réussite.

Pour chaque jet réussi, environ un quart du public s'agite. Les visages perdent leur regard voyeur hypnotisé pour se remplir de haine envers soi, de panique et (finalement) de compréhension. Un par un, ou par troupeaux, les gens s'enfuient de la salle pour échapper à la folie.

Par contre, si un investigateur est devenu fou, il tente d'empêcher ces interférences (passez une note au joueur concerné afin de l'informer de ses actions). Il n'inflige pas de dommages physiques ou magiques, mais peut essayer avec son Eloquence ou sa Discussion de tenir tête à celui qui libère le public.

La pièce se défend. Pour chaque round passé sur scène, les investigateurs perdent un point de Santé Mentale. Leur victoire ou leur défaite dépend uniquement de leurs compétences : s'ils perdent, ils finissent la nuit morts ou fous ; s'ils gagnent, ils suppriment l'emprise de la pièce sur l'audience.

Après que trois-quarts des spectateurs ont été libérés, les comédiens perdent confiance. Ils hésitent et sautent des répliques. Un par un, ils s'effondrent en sanglotant, vidés de leurs pensées. La perte de points de Santé Mentale des investigateurs s'arrête. Au bout de quatre jets de compétence successifs réussis, un bruit terrifiant retentit dans la salle de bal, un cri de rage et d'impuissance qui vient des espaces vides entre les étoiles. Tatterdemallion apparaît brièvement, ses vêtements en haillons secoués par un vent que personne ne sent. Puis il devient flou et disparaît.

En même temps que la vision, la bulle spatio-temporelle disparaît elle aussi, et les investigateurs entendent les cris, les gens qui courent, les tentatives infructueuses pour faire démarrer des automobiles. Les lumières reviennent miraculeusement. Un téléphone sonne quelque part. La police entre pour nettoyer tout ce désastre. Les personnages font leur déposition, peut-être en omettant les passages hyperdimensionnels. Le soleil se lève, et ils rentrent en ville. L'aventure est terminée.

Dissolution

Cette partie prend en compte le fait que les investigateurs ont soit fermé les Oculus, soit détruit le Roi en Jaune. En revenant à l'hôtel particulier, leur odyssée est presque terminée.

Lorsque les personnages entrent, le Gentleman Bossu les suit et il tape sur l'épaule du dernier investigateur. Il est indéniablement réel et solide. Il n'a pas de visage, seulement un masque horrible et orné qui leur sourit : 1/1D6+1

points de SAN en le voyant. Mais il s'effondre dès qu'une attaque physique ou magique est entreprise : même un jet réussi de Discussion détruira le Gentleman Bossu une fois déconnecté du Roi en Jaune. Il ne laisse derrière lui qu'un manteau noir en guenilles et un masque. Si un investigateur garde ce dernier, il lui donne des cauchemars incessants jusqu'à ce que l'objet soit détruit.

Tandis que les personnages s'avancent vers la scène, les spectateurs dans leur sillage redeviennent conscients : les gens s'étirent, clignent des yeux, mais l'emprise de la pièce n'est pas encore annihilée.

Les investigateurs doivent interrompre la représentation d'une façon décisive : en montant sur scène, en criant, en tirant un coup de feu en l'air, en prenant des photos au flash, en frappant la mâchoire de Carmichael d'un crochet du gauche, ou en ordonnant la dispersion. Sans l'aide du Roi en Jaune, les comédiens n'ont plus de prise sur le public et peuvent être vaincus de la même façon que le Gentleman Bossu. Dès que la représentation s'arrête, le public se réveille complètement. Les invités ont perdu de la Santé Mentale, mais seuls ceux qui étaient déjà fous continuent de souffrir.

La police arrive. Elle trouve Carmichael et sa distribution la bave aux lèvres, et les embarque dans des camisolles de force. Les témoignages sont enregistrés, les photos prises, les corps recouverts et emportés. L'aventure est terminée.

Conclusion

Si les investigateurs échouent dans leur tentative d'interruption de la représentation avant sa conclusion écorçante, la bulle spatio-temporelle se dissout, et tous ressortent de la maison, prêts à répandre la folie qui ronge maintenant leur cerveau. Même si ce n'est pas visible au niveau individuel, la corruption, la trahison et la cruauté augmentent à New York, tandis que s'approche à grands pas l'heure où s'accomplira la prophétie, dès que les étoiles seront alignées. Les investigateurs survivants perdent chacun 1D10 points de SAN suite à leur échec.

Si la représentation est interrompue d'une façon ou d'une autre, les gros titres des journaux, les jours suivants, parlent de disputes et de meurtres dans l'élite de la société. Des inculpations de meurtres s'ensuivent rapidement, mais les principaux suspects (y compris Carmichael) souffrent d'amnésie et de démence. Les avocats se demandent si une drogue ne serait pas responsable de leur comportement.

Quant aux investigateurs, leurs souvenirs de l'affaire sont on ne peut plus clairs. Récompensez les survivants d'un maximum de 2D10 points de SAN. Dans les années qui suivent, des rêves obscurs hantent leur sommeil, et ils ne se réveilleront jamais de certains de ces cauchemars.

CARACTÉRISTIQUES

Dr. Frederick Archer, 59 ans

FOR 12	CON 11	TAI 10	INT 16	POU 13
DEX 9	APP 14	EDU 22	SAN 65	PdV 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Aucune

Compétences : Baratin 30%, Bibliothèque 45%, Biologie 50%, Chimie 40%, Comptabilité 40%, Crédit 85%, Discussion 55%, Diagnostiquer Maladie 62%, Médecine 75%, Pharmacologie 47%, Premiers Soins 75%, Psychanalyse 20%, Psychologie 45%, Soigner Empoisonnement 25%, Soigner Maladie 55%.

Eustace Fische, 26 ans, Secrétaire Particulier

FOR 14	CON 16	TAI 15	INT 14	POU 11
DEX 14	APP 15	EDU 16	SAN 55	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Poings 60%, dommages 1D3+1D4

Compétences : Administration 30%, Anglais 78%, Attitude 55%, Baratin 30%, Bibliothèque 45%, Comptabilité 30%, Conduire Automobile 60%, Crédit 60%, Discussion 15%, Droit 15%, Ecouter 60%, Esquiver 35%, Flatterie 35%, Français 30%, Grimper 50%, Histoire 30%, Lancer 55%, Marchandage 40%, Monter à Cheval 25%, Nager 50%, Psychologie 40%, Sauter 45%.

Anthony Abbot Cabot Carmichael, 35 ans

FOR 14	CON 12	TAI 13	INT 16	POU 15
DEX 11	APP 17	EDU 15	SAN 0	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver .32 50%, dommages 1D8

Compétences : Anglais 85%, Baratin 65%, Bibliothèque 40%, Chanter 65%, Comédie 76%, Comptabilité 45%, Conduire Automobile 30%, Crédit 90%, Discrétion 77%, Ecouter 52%, Eloquence 20%, Esquiver 31%, Français 15%, Marchandage 65%, Monter à Cheval 28%, Mythe de Cthulhu 6%, Psychologie 70%, Se Cacher 28%, Séduction 65%, Trouver Objet Caché 50%.

Faith et Sylvia Morgenstern, Jumelles, 27 ans

FOR 9	CON 11	TAI 8	INT 13	POU 12
DEX 14	APP 17	EDU 15	SAN 0	PdV 10

Bonus aux dommages : +0

Armes : Aucune

Compétences : Chanter 76%, Comédie 65%, Danser 73%, Eviter les Débauchés 35%.

Adrian Reston, Comédien, 29 ans

FOR 16	CON 10	TAI 11	INT 12	POU 8
DEX 10	APP 16	EDU 10	SAN 0	PdV 10

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Aucune

Compétences : Chanter 70%, Comédie 70%, Danser 60%.

Nautille d'Aldebaran

FOR 3	CON 20	TAI 1	DEX 10	PdV 10
-------	--------	-------	--------	--------

Mouvement 10 (glisser)

Armes : Claque Kinésique* 50%, dommages 1

*La créature se propulse sur une cible pour infliger des dommages kinésiques, puis se nourrit du sang laissé sur le rocher.

Compétences : Creuser 60%, Se Cacher 70%, Sifflet Strident 90%

Perte de points de SAN : 0/1

Le Gentleman Bossu, Héraut du Roi en Jaune

FOR 25	CON 30	TAI var.	INT 30	POU 25
DEX 25	PdV infini*			

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Prise 100%, dommages limités au transport en Carcosa, 1 point de Magie.

Armure : *Lié au Roi par l'Oculus, immunisé contre les attaques physiques mais repoussé par les attaques magiques pendant POU du lanceur/minutes. Séparé du Roi en Jaune, il s'effondre devant d'importe quelle attaque de compétence.

Sort : Invoquer un Oculus.

Compétences : Disparaître Mystérieusement 100%, Ennervier 100%, Glousser 100%, Détaler 100%, Grandir/Rapetisser 100%, Menacer 100%.

Perte de points de SAN : Aucune, sauf s'il sourit, 1/1D6+1.

Le Roi en Jaune

(forme humanoïde, avatar d'Hastur)

Description : Généralement, il a la forme approximative et la taille d'un humain, vêtu des haillons jaunes et du Masque Pâle. Les bandes de vêtements sont en fait des extensions de la chair de l'entité, et le Masque couvre d'horribles pseudopodes qui s'attachent à une cible et aspirent son POU. Par-dessus tout, le roi Tatterdemalion possède une écorante plasticité de formes, qui lui permet de s'étirer et de changer à volonté.

Notes : Dans la cité morte de Carcosa, construite il y a des éons par les vivants inhumains et les morts humains, le Roi en Jaune attend patiemment. Il ne dispose pas de culte organisé : ses adorateurs sont des fous solitaires, des poètes et d'autres du même genre. Ceux qui sont atteints de démence en lisant *Le Roi en Jaune* rejoignent ses cohortes, inspirés par la beauté cruelle de la pièce. L'expérience humaine est sans saveur en comparaison des œuvres d'art morbides qu'ils peuvent créer. C'est ainsi que s'étend le culte du Roi en Jaune.

Ceux qui deviennent fous à la vue du Roi Tatterdemalion ou des phénomènes en relation avec lui ne lui rendent hommage qu'en atteignant la démence extrême. Celle-ci s'épanouit à partir de problèmes psychiques latents ou de folies passagères exacerbés par le pouvoir du Roi. Leur sensibilité redouble et se transforme en une disposition morbide et perverse. Ces victimes ne peuvent plus se passer de plaisirs et de sentiments inhabituels. Autrement, leur vie reste telle qu'elle était auparavant. Le

Gardien peut, s'il le souhaite, permettre aux joueurs de choisir leur perversion ou leur morbidité. Mais les investigateurs ne sont jamais guéris, même s'ils recouvrent leur Santé Mentale.

A bout portant, le Roi en Jaune peut attaquer en enlevant le Masque Pâle, ou par magie. Mais l'entité peut choisir une danse hypnotique de pouvoir inhumain pour créer un art glorieux d'insanité.

Des investigateurs puissants peuvent vaincre le Roi en Jaune par magie. Il n'est pas nécessairement détruit, et pourra revenir plus tard, selon la volonté d'Hastur.

Le Roi en Jaune, Forme Humanoïde, Avatar d'Hastur

FOR 25 CON 106 TAI 14 INT 50 POU 35
DEX 27 PdV 60

Mouvement 15, ou à volonté

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Danse* jet POU contre POU, dommages 1D4 par round d'attaque.

Tentacules faciaux 100%, dommages 1D6+1 sur le POU de la victime par round.

Lutte 90%, 1D6+1D6+Regard spécial**.

* La victime doit réussir un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance face au Roi en Jaune. Si elle le rate,

elle est hypnotisée. Dans le round suivant l'envoûtement, les filaments déchiquetés du corps du Roi prennent vie et attaquent la victime immobilisée dans un maelström jaune de lames de rasoir. La cible perd 1D4 points de vie par round d'attaque. Après chaque round, la victime peut tenter de se libérer de l'emprise de Tatterdemalion en réussissant un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance.

** LE REGARD DU ROI EN JAUNE : Le Roi provoque des paroxysmes de peur chez son ennemi en le touchant et en le fixant du regard, ce qui lui fait perdre 1D6 points de SAN par round. Chaque round d'attaque coûte au Roi 3 points de Magie. Pour éviter le regard pendant un round, la victime doit réussir un jet d'1D100 inférieur à son POU x2. Pour déterminer les folies temporaires que subit la victime, additionnez les pertes de SAN infligées à chaque round. Le Roi peut infliger des dommages de Lutte tout en regardant sa cible, s'il le désire. Le Regard est un moyen sûr de conversion.

Armure : aucune

Sorts : Tous les sorts d'Appel, d'Invocation, de Contrôle et de Contact, mais aussi invoquer une Bulle Spatio-temporelle, Créer un Portail, invoquer un Oculus et tous les autres sorts déstrés par le Gardien.

Perte de Points de SAN : Voir le Roi en Jaune masqué sur son trône ne coûte aucun point de SAN, dans les autres cas 1D3/1D10.





Les Sirènes de Fantari

Où nos héros visitent une île paradisiaque de la Méditerranée, terre ancestrale des Fantari. Des pêcheurs locaux ont mystérieusement disparu, les illens sont inquiets.

Notes sur le Scénario

Cette aventure est prévue pour des joueurs débutants et des investigateurs expérimentés. Aucune compétence ou connaissance particulière n'est requise. Si c'est utile, le Gardien peut stipuler que le comte a fait apprendre l'anglais à tous les habitants de l'île. Jugez vos joueurs : s'ils sont assez matures, mettez plus l'accent sur les problèmes de langage, de temps, de religion et de classes sociales. Pour des joueurs immatures, choisissez un de ces sujets (le meilleur reste la barrière de la langue) comme friction de réalité à laquelle les investigateurs doivent être confrontés.

Si les investigateurs sont expérimentés, et plus particulièrement s'ils ont l'habitude d'utiliser la magie, ce scénario ne représentera aucun défi à moins d'augmenter le nombre des Profonds. Examinez leurs caractéristiques et faites un équilibre des forces, selon la quantité de magie utilisable.

Si le Gardien désire étendre l'action durant le scénario, les personnages du père Matthias et de Maria Cellant offrent des possibilités d'intrigues secondaires.

Informations Destinées au Gardien

Six pêcheurs et un ramasseur d'épaves ont disparu dans des circonstances mystérieuses sur l'île italienne de Fantari. D'autres disparaissent durant l'enquête. Ces enlèvements sont causés par un groupe de Profonds qui sont revenus dans des cavernes sous Fantari, pour effectuer des recherches scientifiques de base sur les Humains.

Tandis que les investigateurs progressent dans leur mission, ils se trouvent confrontés aux pièges des Profonds, et peuvent eux-mêmes être capturés.

Informations Destinées aux Investigateurs

Le comte Vito Fantari, noble italien et unique propriétaire de l'île de Fantari, contacte les investigateurs. Il désire qu'ils enquêtent sur les mystérieuses disparitions de pêcheurs de ses terres ancestrales.

Il leur explique que les petites barques de pêche ont été retrouvées à la dérive, et que ni tempête ni phénomène inhabituel ne peuvent donner d'explication. Comme de

plus, un ramasseur d'épaves a lui aussi disparu, la population de Fantari ajoute rumeur sur rumeur à la superstition déjà galopante.

Le comte connaît les investigateurs de réputation, ou par référence : un cousin si l'un des personnages est de souche italienne, ou encore un ami européen ou américain pour qui les investigateurs ont déjà travaillé.



"Le glaive de Nicolo... Un héritage précieux."

A Propos du Comte Fantari

La fabuleuse fortune des Fantari s'est formée durant le treizième siècle quand Nicolo Fantari menaçait et pillait en alternance les cités riches d'Italie du Nord. Nicolo était le second fils du "prince" héréditaire de Fantari, qui avait reçu son titre de Dimocles d'Athènes et de Dyonysius I de Syracuse. Le titre avait tout d'abord été considéré comme une plaisanterie par le Sénat romain, puis distraitement officialisé par le Pape Sergius II en 844 après J.C.

Les réalités politiques ont abaissé les Fantari au titre de comte, mais au treizième siècle, Nicolo a élevé la famille à la gloire fiscale. En accédant au titre suite à la mort douteuse de son frère aîné, Nicolo, puis son fils Garigo ont transporté de l'or dans toute l'Europe. Pendant quelques décennies, les Fantari ont disposé d'autant d'influence que la célèbre banque Fugger d'Augsbourg.

Des renversements, puis la Réforme, ont confiné les Fantari dans l'arène de l'Italie et de la Méditerranée jusqu'à la Révolution Industrielle, durant laquelle de grands profits ont été accumulés en Ecosse et en Angleterre tout d'abord, puis dans les chemins de fer américains et argentins. Comme leur capital augmentait sous la direction de conseillers financiers avisés, les poches des Fantari débordaient d'argent. Leurs bénéfices et leurs profits ne cessaient de s'accroître.

Le Comte

C'est un homme au cœur généreux, quelque peu flamboyant, qui est vraiment soucieux de tous ceux qui habitent sur l'île. Il est fier des anciennes souches de sa famille, qui remontent dans les légendes jusqu'à un certain Alcibiades d'Ephesus, père légendaire de Fantari.

Le manoir actuel des Fantari est construit sur d'anciennes fondations qui remontent à l'Antiquité. La fameuse mosaïque des caves est une relique de l'époque.

Bien que le comte apprécie le calme de la vie sur l'île, ce n'est pas un ermite, et il quitte Fantari pendant les chaleurs de l'été et l'isolement de l'hiver. Il passe un certain nombre de mois par an à Rome et dans d'autres capitales financières et culturelles, mais les Fantari retournent toujours sur Fantari, "où la vie est pure", comme le dit l'adage familial.

• *Akte de Jeu* n° 1

Il désire qu'ils visitent son île, qu'ils retrouvent les hommes qui ont été enlevés ou qu'ils déterminent la cause des disparitions et qu'ils ramènent la tranquillité à Fantari.

Cet aristocrate est issu d'une vieille famille très riche, et en marque de sa considération vertueuse pour ses serviteurs et employés, il offre à chaque investigateur 1 000 en or pour résoudre l'énigme. Il paie aussi le logement, la table et le voyage.

Fantari est petit, trapu et précis. Ses mouvements habiles et confiants suggèrent que c'est un homme utile en combat. Un jet réussi de Psychologie l'identifie comme un allié digne de confiance. Les caractéristiques du comte se trouvent à la fin de l'aventure.

Sur l'île de Fantari

Quelle que soit leur présente localisation, les investigateurs peuvent emprunter les transports commerciaux pour se rendre sur l'île.

Selon les désirs du Gardien, le yacht privé du comte Fantari peut aussi transporter tout ce joli petit monde. Décrivez le bateau de 50 mètres de long comme il vous plaît. Il

n'a pas un rôle important dans le scénario, même s'il peut être utilisé comme réserve mobile : il y a certainement des marins entraînés à bord, vraisemblablement choisis en partie pour leur loyauté et leurs prouesses au combat.

Il est probable que les investigateurs ont accepté l'offre du comte respectueusement et promptement. Ils partent tout de suite après en Italie et arrivent sur l'île de Fantari sans encombre.

Fantari est un petit rocher au large de la Sicile, au nord de Palerme. Le terrain vallonné permet des pâturages pendant la majeure partie de l'année mais, à part quelques oliviers et les plantations qui entourent le village, il y a peu de végétation plus haute que des buissons sur l'île. Des cactus poussent en de nombreux endroits. La faune de l'île comprend des lapins et d'autres petits rongeurs, ainsi que les oiseaux de mer qui se nichent dans les falaises côtières.

On connaît l'existence de nombreuses cavernes dans les collines, mais elles sont réputées dangereuses, parfois humides et occasionnellement occupées par des insectes et des serpents venimeux. Peu d'autochtones s'aventurent en exploration à part les amoureux, et personne n'ose braver l'obscurité au-delà de l'entrée des cavernes.

Le comte tolère la présence des habitants sur Fantari. D'ailleurs, tous travaillent directement ou indirectement pour satisfaire ses besoins. Certains arrondissent leurs fins de mois en vendant du poisson séché et du fromage de chèvre à un marchand de Palerme, dont le bateau accoste toutes les deux semaines pour livrer et prendre le courrier, des marchandises et des passagers. Le prochain navire pour Palerme entre au port neuf jours après l'arrivée des investigateurs.

Si aucun des personnages ne parle italien, le Gardien peut les faire accompagner par le comte Fantari dans leurs déplacements sur l'île, ou le noble peut encore leur confier un jeune impatient, Cristofolo Coppolo, âgé de 15 ans, comme interprète. A part le comte et Cristofolo, seul Giovanni Badoglio parle anglais sur l'île.

Une fois les investigateurs installés dans de luxueux appartements du manoir Fantari, ils voudront questionner le comte, le père Matthias (la seule personne de l'île disposant de capacités intellectuelles remarquables), les domestiques et les autres habitants. Ils apprennent autant de choses que souhaité par le Gardien dans la liste suivante. D'autres opportunités pour connaître ces renseignements interviennent au long du jeu.

- **RUMEUR, FAUSSE** : Des légendes de Fantari rapportent les apparitions fréquentes de serpents de mer, de grands reptiles mesurant plusieurs mètres de long. Rien de tout cela n'intervient avant 1309 après J.C.

- **RUMEUR, FAUSSE** : Maria n'a qu'un œil, une vieille femme morte il y a moins d'un an, était proscrite dans le village et considérée comme une sorcière. Pour ses péchés, le père Matthias lui a refusé la confession, un acte vindicatif consternant. Sa petite hutte dans les collines a été brûlée. Les investigateurs qui se rendent à l'endroit indiqué ne trouvent rien à part un chaudron et des morceaux de poterie,



Christofolo Coppolo

mais le conteur de l'histoire affirme que Maria-n'a-qu'un-Ceil a juré sur son lit de mort qu'elle se vengerait, et il rajoute que sa promesse hante actuellement l'île.

- **RUMEUR, VRAIE** : Dans des temps reculés, les eaux autour de Fantari abritaient des diables des mers qui s'emparaient des pêcheurs imprudents et des marins. La famille de Fantari les a combattus et commémora l'événement par une ancienne mosaïque située dans les souterrains.

- **RUMEUR, FAUSSE** : Les fantômes d'Autrichiens morts noyés près de l'île pendant la Grande Guerre ont choisi d'exercer leur vengeance sur des sujets loyaux de l'Italie. Cette idée est venue à l'esprit des habitants suite au naufrage d'un bidon de 10 litres de gazoline, qui portait le nom allemand *BENZINE* écrit au pochoir sur un côté.

- **RUMEUR, FAUSSE** : La marine française (ou turque) expérimente un nouveau sous-marin et élimine de façon expéditive les témoins. Quoique tout le monde colporte cette rumeur, un jet réussi de Psychologie démontre que personne n'y croit.

Le comte est à l'origine du bruit qui court. Il espérait, en effet, apaiser la peur des villageois en leur donnant une explication logique. Mais il avouera d'un air triste que sa tentative a échoué.

- **VRAI TEMOIGNAGE** : Des gens faisant partie des domestiques du comte, des bergers et des villageois affirment que trois petites barques de pêcheurs ont été trouvées à la dérive, près des côtes, abandonnées, et qu'un homme qui parcourait les plages à la recherche de bois a, lui aussi, disparu. Il n'y avait aucun signe de lutte, ni d'indices concernant la cause des disparitions.

Sur Fantari, les pêcheurs sont généralement des hommes : aucune importance ne peut être immédiatement attachée au fait que seuls des hommes aient été enlevés. On trouve toujours les bateaux dans le même secteur, à l'opposé du village et du manoir Fantari, et on pense que le ramasseur d'épaves était parti dans cette direction, lui aussi. De nombreux courants convergent en cet endroit, et on y trouve beaucoup de bois rejeté sur la plage par le flux et le reflux.

Le Père Matthias

Il a été prêcheur, confesseur et instituteur sur Fantari pendant près d'un demi-siècle. Autrefois vigoureux, gentil

et ouvert, sa santé s'est détériorée et son équilibre émotionnel est rompu. Il est devenu têtu, borné et occasionnellement cruel. Après le comte Fantari et sa femme (qui est en déplacement à Milan. Des emplettes ? Une séparation ? Une grossesse difficile ?), le père est la personne la plus importante de l'île. Pourtant, quand il se promène lentement dans la rue pour se rendre à la nouvelle église que lui a offerte le comte, personne ne l'appelle, ni même ne lui sourit, et les gens s'écartent sur son passage.



Le Père Matthias



En ce qui concerne les disparitions, le père Matthias raconte les mêmes histoires que celles qu'il colporte aux villageois : ceux qui ont disparu ont été châtiés par le Seigneur qui veut ainsi faire réfléchir les habitants de Fantari sur les péchés qui polluent leur vie quotidienne. Pour éviter la mort, il leur recommande le jeûne, la prière et le repentir.

Un jet réussi de Psychologie indique que le religieux croit et ne croit pas à la fois à ses propres paroles. En répétant ce qu'il a déjà dit maintes fois, il est balayé d'émotions vénéneuses, sur lesquelles il ne se pose aucune question. Quand il doit réfléchir à une proposition ou une situation, ces sentiments s'évanouissent, et il devient plus ouvert.

Quand les investigateurs le quittent, il tombe à genoux et se met à prier avec ferveur, en espérant maîtriser la haine et la déception qui l'habitent.

Le père Matthias ne joue plus d'autre rôle dans l'aventure, à moins que le Gardien ne lui trouve une quelconque utilité. Matthias, tout comme Fantari, peut exhorter les villageois à agir, en dépit de leurs hésitations.

Une Interruption

A un certain point de l'enquête, un jeune homme bien habillé et apparemment nerveux se précipite vers eux. C'est Giovanni Badoglio, le régisseur de la propriété et des terres, un poste clé de l'île. Il apporte des nouvelles inquiétantes : cinq autres hommes et une femme ont disparu.



Giovanni Badoglio

Quatre pêcheurs se trouvaient à bord du plus grand chalutier de l'île, qui a été retrouvé dans le même coin que les bateaux précédents. L'autre type et la femme pêchaient ensemble après que le partenaire de l'homme, terrifié, avait refusé de l'accompagner en mer.

La nouvelle est arrivée par un autre pêcheur, Paolo Renzeni. Questionné, il n'a pas d'autres renseignements à offrir et il jure qu'il ne remettra pas les pieds sur un bateau.

Badoglio, qui est doué d'une intelligence supérieure et qui sait lire et écrire, est aussi un expert en légendes locales et en superstitions iliennes. Pour lui, la vague actuelle de disparitions est une confirmation spectaculaire de la réalité de ces histoires. Il reste éloigné de l'endroit appelé par les iliens "le rivage hanté", même pour se promener à pied.

Si on lui demande d'accompagner les investigateurs dans ce lieu, il n'acceptera que si les recherches se font à bord du yacht (puisqu'il paraît invincible). Il ira aussi à pied ou à cheval, mais ne posera pas le pied sur le sable de la plage.

Le Village

Un groupe ombragé de petites maisons de briques et de tuiles composent le mignon village, qui est arrangé en cercle autour de la place centrale où se trouve le puits. L'eau de pluie est aussi collectée dans des citernes installées au sommet de la colline surplombant le hameau,

piscines fraîches d'eau pure que montre fièrement le comte. C'est une partie de son plan pour faire de Fantari un paradis pour tous ses habitants.

Une étroite plage de sable et de rochers mène au petit port protégé. Les vestiges des anciens chalutiers de l'île reposent sur le sable.

Plusieurs douzaines d'autochtones se tiennent près d'une malheureuse embarcation, à peine plus grande qu'une barque. Des roses rouges et le nom Rosa sont peints sur sa proue. Le bateau, qui porte toujours ses rames et peut encore prendre la mer, a été tiré sur la grève il y a quelques minutes.

■ Un examen minutieux de l'embarcation ne révèle rien d'extraordinaire : des filets, des poids, des écailles de poisson incrustées, une corde et une taude* pour se protéger du soleil. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de noter que les deux rames sont fendues de frais, comme si on les avait frappées à maintes reprises sur un objet, et que le bout de l'une d'elles est sérieusement endommagé. Tout comme les fissures, la cassure est récente.

■ Certains iliens murmurent que Roberto et Helena DiGeorgio sont partis pêcher depuis le début de la journée. Peut-être ont-ils été tués, eux aussi.

Témoignage Personnel

Tandis que les investigateurs examinent le bateau ou discutent avec les villageois, une dispute éclate dans le village. Une femme entre deux âges attaque un jeune homme avec un bâton. Sa force et son agilité sont excellentes, et le garçon surclassé esquive désespérément et tente de s'enfuir dans les collines. N'y réussissant pas, il se retourne vers la plage et court vers les investigateurs, pour tomber à leurs genoux en leur demandant protection.

La femme le poursuit. Elle n'ose pas provoquer la colère des personnages, mais elle est enragée et certaine de son affaire.

Durant l'échange qui suit, les investigateurs apprennent qu'elle est la mère de la femme qui a disparu. On peut entendre revenir en leitmotiv dans le flot de paroles et d'injures : "ce trouillard de Vincenzo", qui d'ailleurs tremble de tous ses membres devant elle, comme un bon à rien qui mérite les coups qu'elle veut lui administrer.

Vincenzo a refusé de sortir en mer avec son collègue, le mari de Rosa, et celle-ci a pris sa place. Maintenant, tous deux ont disparu et sont présumés noyés. Cette femme entre deux âges, d'une dignité à toute épreuve et d'une grande intelligence, est Maria Cellani, la mère de Rosa. En apprenant la mission des investigateurs sur Fantari, Mme Cellani se porte volontaire pour leur servir de guide, en disant que même si Cristoforo est un brave garçon, elle connaît les eaux et les courants aussi bien que n'importe quel homme sur l'île. Les villageois ne peuvent qu'acquiescer.

A peine âgée de 50 ans, Mme Cellani est veuve d'un pêcheur. Elle est habituée depuis longtemps au travail dur et aux risques de la mer. Dans sa jeunesse, elle a accompagné son mari dans ses sorties tout comme l'a fait sa fille, ce qui rend la perte de Rosa encore plus poignante. Contrairement aux autres habitants, elle est prête à braver le "rivage hanté".

*NdT : sorte de petite tente de toile sur un petit bateau.



Maria Cellant



Helena DiGeorgio

La Survivante

La journée est pleine de rebondissements pour les investigateurs. Au bout d'un certain temps, il y a un second mouvement de foule dans le village : le coucher du soleil serait un bon moment, puisqu'il exclut l'action jusqu'au matin.

Cette fois-ci l'appel vient du port, et tout le monde s'y rend en courant.

Là-bas, un objet sombre flotte sur les vagues de la marée du soir. Plusieurs villageois, ou peut-être même les braves investigateurs, prennent une barque pour le rejoindre. Leurs peurs se transforment en cris de joie quand ils l'atteignent : c'est Helena DiGeorgio, la sœur de 26 ans de Cristoforo, qui était partie avec son mari avant l'aube et qui avait disparu.

Elle est vivante, mais terriblement fatiguée. Elle a déchiré des pans de ses vêtements pour s'attacher à des déchets : une autre barrique de *BENZINE*. Après un peu de repos et quelques soins, elle peut raconter ce qui s'est passé aux villageois attentifs, réunis dans une salle commune. Son témoignage se trouve dans l'encadré ci-contre.

Elle n'a pas d'autres renseignements à donner que ceux fournis dans sa déposition, et il n'y a aucun indice associé.

(S'ils font des recherches, les investigateurs peuvent suivre la piste de la barrique jusqu'à un chalutier maltais, dont le capitaine a ordonné, il y a onze jours, de balancer par-dessus bord 43 tonnes, au large d'Agrigento.)

La Mosaïque

Les investigateurs voudront sans doute comprendre la référence d'Helena à des "démons des mers". Le plus simple est d'interroger le comte Fantari.

Il dit que, dans les légendes, ses ancêtres grecs ont débarqué sur Fantari et y ont rencontré, dans une caverne, des démons des mers et leurs esclaves humains. Alcibiades a demandé de l'aide au roi Dyonisius de Sicile, et leurs forces armées jointes ont exterminé les monstres et leurs esclaves.

Il conduit les investigateurs dans les caves du manoir, jusqu'à la célèbre Mosaïque de Fantari, réalisée durant l'époque romaine d'Octavien.

Après avoir ordonné la mise en route du générateur électrique pour obtenir la meilleure lumière possible, le comte leur montre la fresque murale, qui occupe une longueur de 9 mètres du mur de la cave. La famille Fantari a toujours

Le Témoignage d'Helena DiGeorgio

Le soleil venait juste de se lever. Nous attrapions plein de poissons et Roberto a plaisanté sur le fait que la pêche était bonne sans la concurrence des autres pêcheurs. On ne voyait pas grand-chose, et pourtant on était près de la côte.

Une voix de femme a alors appelé mon Roberto. Elle chantait et il l'écoutait. Je ne voyais personne. Aussitôt après que son chant a commencé, il s'est agenouillé, immobile, comme un poisson assommé. Puis son visage s'est rempli d'un désir malsain, il a pris les rames et il a pagayé comme un fou vers le rivage hanté.

J'ai essayé de l'arrêter, mais il m'a frappée et repoussée à l'autre bout du bateau. Il ne m'avait jamais battue, je suis sûre qu'il était possédé ou ensorcelé. Il hurlait qu'il n'allait pas assez vite. Il a lâché les rames et il a plongé dans la mer pour nager vers les rochers. Je l'ai suivi, mais il allait plus vite que moi. Quand il est arrivé sur le rivage, quelqu'un est sorti de derrière un rocher et l'a serré dans ses bras. Ils sont partis, et j'ai perdu mon Roberto de vue. Il avait disparu. [pause]

Monsieur le Comte, quand allez-vous agir ? Votre grand ancêtre a sauvé Fantari des démons des mers. N'allez-vous pas faire de même ? Pour l'amour de Dieu, ramenez-moi mon Roberto ! [pause]

Il n'y a pas grand-chose de plus à dire. Je me rappelle m'être demandé comment Roberto savait qu'elle le voulait, puisqu'elle ne parlait pas italien, et il ne connaît pas d'autres langues. Son chant était très étrange. Il ne ressemblait à rien que je connaisse. Il était très musical, comme une flûte, mais je n'y comprenais rien, car les mots n'étaient pas pour moi.

Puis des choses se sont rapprochées du bateau, des choses qui nageaient comme des poissons, et elles ont commencé à secouer la barque. J'ai plongé par-dessus bord et je suis partie vers le large. Peut-être qu'elles m'ont laissée parce qu'elles pensaient que j'allais me noyer. Et je l'aurais fait si je ne m'étais pas raccrochée à une épave à la dérive.

- Aide de Jeu n° 2

considérait la mosaïque comme un héritage, et même si de nouvelles constructions ont été érigées à la place des anciennes demeures, la fresque a été préservée.

La Mosaïque de Fantari : Elle se lit de gauche à droite, dans un ordre chronologique. Elle commence par de belles femmes nues qui chantent devant les hommes d'une galère, se poursuit par un mélange d'humains et d'horribles démons des mers qui viennent s'ajouter à l'équipage, et dont les visages expriment le plaisir et la satisfaction. Puis par Alcibiades qui s'échappe de la caverne et s'en retourne en Sicile, où il demande l'aide du grand roi Dyonisius.

Celui-ci accepte apparemment, car de nombreuses galères prennent la mer en direction de Fantari. Les guerriers se bouchent les oreilles à la cire, s'arment, et se dirigent vers la grotte.

Ils massacrent les démons des mers et brûlent sur la plage un tas de monstres et d'esclaves humains. Alcibiades regarde d'un air approbateur la scène sur le bord droit de la mosaïque.

Le comte lui-même remarque les similitudes qui existent entre l'histoire d'Helena et ce qui est représenté sur la fresque, mais il trouve cette ressemblance incroyable. Il propose aux investigateurs de les accompagner jusqu'à la Caverne d'Alcibiades.

Le Rivage Hanté

Laissez les investigateurs se préparer pendant toute la soirée. Le groupe pourra partir le lendemain matin. Dans le cas où les personnages n'auraient pas pris d'armes, la collection du comte Fantari dispose d'assez de fusils à pompe et de carabines pour armer l'île entière.

Puisque l'île de Fantari ne possède qu'un simple camion utilitaire 5 tonnes, il n'y a aucune route, sauf près du village. Une voie praticable par les chevaux (le comte en a six dans ses étables) de huit kilomètres conduit au côté opposé de l'île, et là, un chemin de 4 kilomètres, uniquement utilisable par des randonneurs, longe le rivage. A plusieurs endroits au long de la circonférence de l'île, des falaises bloquent l'accès à la plage.

Le territoire est chaud, sec, poussiéreux et rocaillieux. Par deux fois, le groupe passe près de sources minuscules qui jaillissent au milieu des herbes et des arbustes, mais la plus grande partie des terres est aussi hospitalière que le désert du Sahara. Depuis un lieu élevé, on peut distinguer une ligne plate et grise au sud : la Sicile. On ne voit aucune autre terre.

En approchant du soi-disant rivage hanté du côté ouest de l'île, les villageois qui accompagnent le groupe reculent. Ils ont peur de s'avancer plus avant. Le comte peut les convaincre, ou échouer, en dramatisant leur frayeur (et leur inutilité : si les investigateurs capturés réfléchissent à leurs chances d'être sauvés par ces pleutres, leur désespoir risque de s'accroître).

Bien que l'île soit criblée de grottes, la Caverne d'Alcibiates est connue. Elle se trouve juste au-dessus du niveau des marées. La caverne est profonde et son entrée est grande, facilement visible depuis le large. En approchant, les investigateurs voient que la marée a effacé toutes les traces qui pouvaient en sortir ou y entrer.

L'intérieur suit une légère inclinaison vers le haut et un jet réussi de Suivre une Piste ne révèle rien. Au bout de 12 mètres, les investigateurs ne voient plus rien, que du sable fin. Personne n'est passé par là depuis longtemps.

Laissez les personnages explorer la caverne comme ils le veulent, et donnez-lui l'apparence profonde, bizarre ou normale que vous désirez : ce n'est pas la bonne grotte.

Les illiens ont depuis longtemps décidé que seule une caverne magnifique pouvait avoir été le lieu du triomphe d'Alcibiates. C'est ainsi que la vraie grotte, anodine, a été délaissée pour cet endroit plus théâtral. Depuis 2 500 ans, cette modification de la vérité n'a fait aucune différence... jusqu'à présent.

■ Un jet réussi de Géologie montre que cette partie de la côte s'élève lentement, et que, bien que cette caverne ait existé à l'époque d'Alcibiates, elle se trouvait sous le niveau de la mer. Si elle était au bord de la Méditerranée, comme le montre la mosaïque, la véritable Caverne d'Alcibiates devrait se situer actuellement à au moins 9 mètres au-dessus du niveau de la mer. Cette information permet de raccourcir le temps des recherches à quelques heures.

■ Si personne n'a la compétence Géologie à un niveau suffisant, la recherche de la vraie caverne prend alors le reste de la journée, ainsi que le début du lendemain.

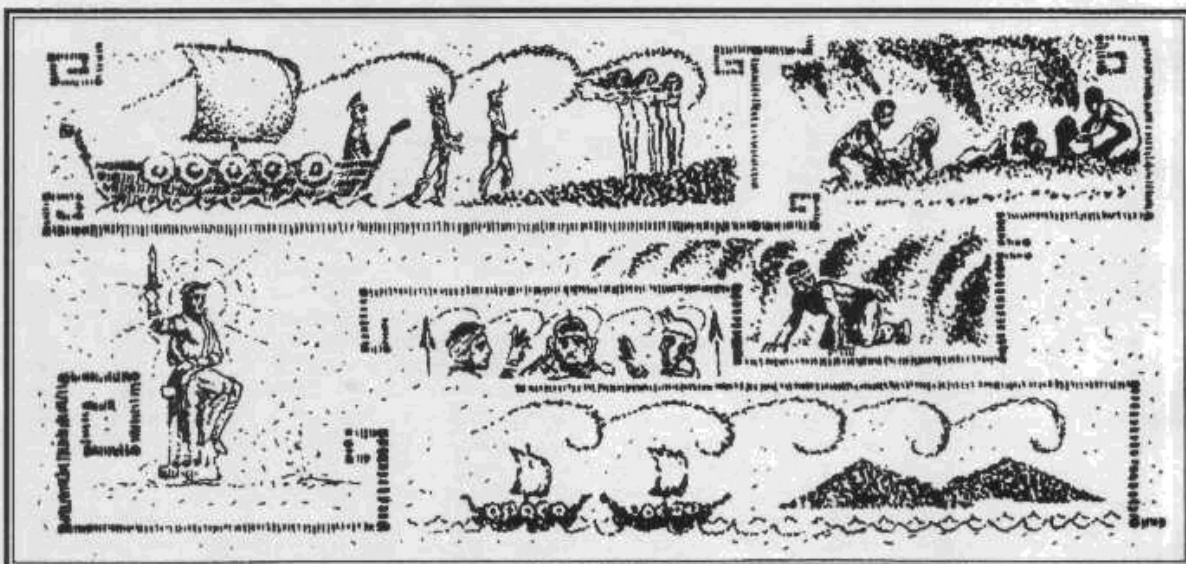
■ Si les investigateurs abandonnent les recherches et retournent au village, le yacht de Fantari explose mystérieusement pendant la nuit, et avec lui disparaît la seule radio de l'île. Les incidents rapportés dans l'option "Consolidation" se passent en milieu de matinée le lendemain.

Consolidation

Cette sous-section est optionnelle. Elle peut être utile si les investigateurs décident d'éviter la rencontre dans les cavernes en fuyant ou en ne faisant rien.

Pendant la nuit, des Profonds abordent le merveilleux yacht à vapeur du comte Fantari, assassinent silencieusement le capitaine et l'équipage, alimentent les cuves à vapeur, ôtent les valves de sécurité et font exploser le bateau. La lueur de l'explosion est visible depuis la Sicile.

Une pluie de rochers, de corail, de teck, de verre, de métal tordu et de morceaux de cadavres arrose la zone, en



Alde de jeu n° 3 : La Mosaïque

renversant ou en coulant tous les bateaux tirés sur la plage.

Les barques de pêche peuvent être réparées en 1D3+1 jours chacune, ou plus tôt si le Gardien le désire, et le vaisseau marchand de Palerme accoste 9 jours après l'arrivée des investigateurs sur Fantari. Mais il n'y a pas d'émetteur radio sur l'île, et aucun autre moyen de communication avec l'extérieur.

Un peu avant midi, le chant commence. Un désir stupéfiant s'empare progressivement de tout le monde, y compris le père Matthias, et tous se précipitent dans l'eau pour suivre les mélodies de promesses incroyables. Si certains des investigateurs se sont bouché les oreilles et tentent d'empêcher les liens de partir, ceux-ci réagissent violemment.

Aucun chanteur n'est visible, seulement des têtes sombres qui sortent de l'eau, ça et là. Avec des jumelles, les investigateurs aperçoivent nettement des têtes de Profonds au milieu des reflets du soleil sur l'eau.

Un par un, les chanteurs conduisent les nageurs hypnotisés autour de l'île, vers la vraie Caverne d'Alcibiates.

Bien que la mer soit calme, le parcours à la nage est long, et tout le monde fait une fixation magique sur une seule tâche. Il faut réussir 2 jets de CON pour effectuer la traversée. Ceux qui ratent peuvent choisir soit de couler, soit de parvenir essoufflés sur la plage, en souffrant d'une hystérie sévère. Dans ce dernier cas, le personnage erre dans l'île pendant 1D3 jours à la recherche du chanteur magique qui doit, qui *doit* être tout proche. A la fin de ce temps, il recouvre ses esprits et redevient normal. Ses seuls souvenirs sont ceux d'une attente, d'une anticipation et d'émotions. Quel que soit le temps passé sous l'influence de la magie, il lui arrive plus tard de se réveiller en plein milieu de la nuit, croyant avoir entendu le chant d'une sirène.

Ceux qui arrivent à la bonne caverne sont capturés par les Profonds, et tout se passe selon ce qui est décrit dans la sous-section "Emprisonnement". Qu'ils soient envoûtés ou non, les investigateurs remarquent que les créatures aident les femmes et les filles, tandis qu'elles laissent les hommes se noyer.

La Seconde Caverne

La véritable Caverne d'Alcibiates se trouve au sud de la fausse grotte, derrière un escarpement. Elle est isolée au sud par l'effondrement d'une falaise en 1649 après J.C.

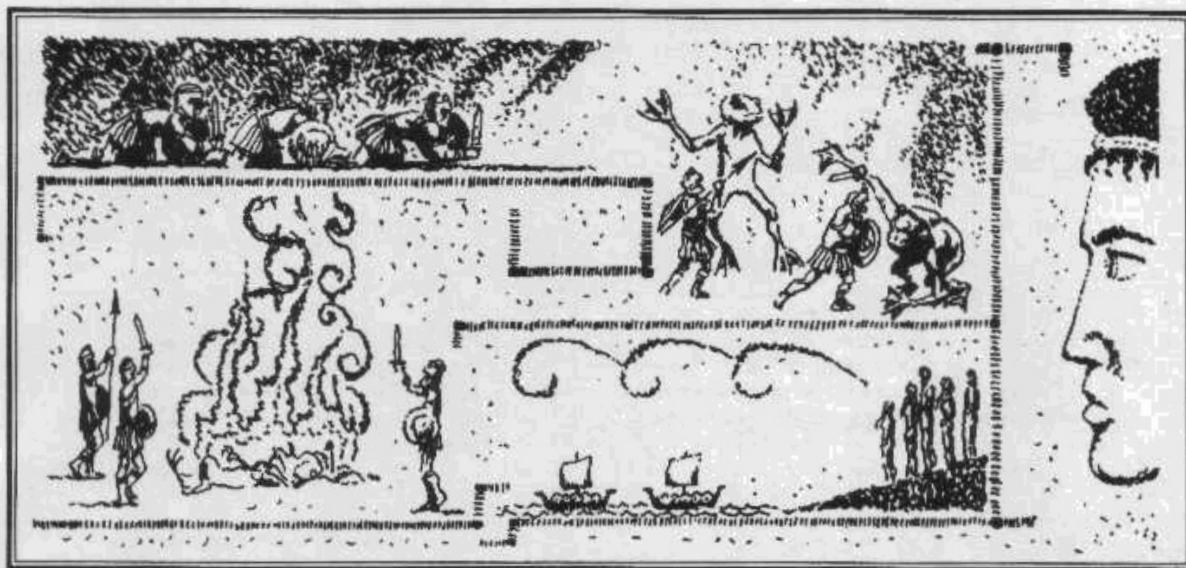
Les investigateurs peuvent la découvrir pendant leurs recherches depuis la mer ou la terre. Dans le premier cas, considérez une éventualité d'attaque de Chant des Sirènes, mais jugez les capacités des investigateurs (et des joueurs). Les Profonds peuvent surveiller le bateau ou le yacht de près sans se faire repérer. Ils ne s'attaqueront pas à un groupe prêt à les recevoir, ou dangereusement armé. Il va sans dire qu'un groupe en mer est plus vulnérable à un assaut d'espions marins, et rien ne peut alors empêcher l'embarcation d'être chavirée ou coulée, même s'il s'agit du yacht à vapeur du comte Fantari.

Une fois que les investigateurs pénètrent dans la caverne, déclenchez le piège décrit ci-après.

Il existe trois chemins différents. Chaque entrée requiert un jet réussi de Trouver Objet Caché ou de Suivre une Piste pour être découverte. A moins que les investigateurs cherchent spécifiquement d'autres passages (et montrent une méthode convaincante), ils ne devraient pouvoir trouver que l'entrée située à 9 mètres au-dessus du niveau de la mer.

- Une entrée sous-marine inutilisable par des Humains sauf s'ils disposent de matériel de plongée.
- Une entrée par les terres à 9 mètres d'altitude dans les collines, située à environ 500 mètres de la fausse Caverne d'Alcibiates.
- Une autre entrée par les terres, située sur le versant intérieur de la même colline, plus haut, creusée par le passage d'une source tarie depuis longtemps.

Les personnages découvrent enfin la bouche de la grotte tout en apercevant des traces de passage récentes. L'entrée elle-même n'est pas plus grande qu'une fissure dans le rocher, mais elle est profonde. Et plus on s'enfonce, plus



Alde de jeu n° 3 : La Mosaïque

LE CHANT DES SIRENES. UN NOUVEAU SORT

Attire et soumet la victime qui l'entend à la volonté du chanteur. Le lanceur doit chanter le sort, et la ou les cibles doivent pouvoir l'entendre. Le sort coûte 1 point de Magie et 5 points de Santé Mentale. S'il est perçu directement, ce sortilège réussit toujours sur des Humains lorsqu'il est chanté par une espèce humanoïde.

Ce sort n'est connu jusqu'à présent que par les Profonds.

En entendant le Chant des Sirènes, un être humain croit à la promesse la plus grande qu'il désire et il se souvient du sort comme étant si beau qu'il lui inspirait joie et larmes.

Le Chant des Sirènes nécessite un contrôle du Gardien. A chaque fois qu'il affecte une cible, effectuez un jet secret de 2D6+20 pour déterminer le nombre d'heures durant lequel la victime est charmée. Quand ce temps est terminé, et si le sort n'est pas lancé à nouveau, le personnage reprend subitement conscience de la vérité et devient complètement libre d'agir. Se libérer n'empêche pas de succomber à un nouveau charme.

Les hommes qui utilisent le Chant des Sirènes contre d'autres espèces doivent effectuer un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance pour pouvoir affecter la victime, puisque les autres races sont moins réceptives à l'hypnose. Pour le deuxième, puis pour chaque point de Magie supplémentaire dépensé, augmentez le POU du lanceur d'un point sur chaque jet sur la Table de Résistance pendant l'attaque. Ainsi, un chanteur avec un POU 17 qui sacrifie 11 points de Magie a l'équivalent de POU 27 (non pas 28, puisqu'il faut 1 point pour lancer le sort).

Humain ou non, chaque cible individuelle est assaillie par le même POU sur la Table de Résistance, et chaque cas est résolu séparément.

Il n'y a pas de limite au nombre de cibles qui peuvent être affectées par le même sort, mais chanteur et victime(s) doivent être d'espèces physiologiquement similaires : un Humain peut attaquer un congénère, des membres du Peuple des Sables, des Profonds ou des Hommes-Serpents, par exemple, mais pas les Shoggoths, les Polypes Volants, ou des Grands Anciens. Le Gardien a toujours l'option de considérer que le sort ne marche pas du tout sur une race non-humaine, à l'exception des trois exemples fournis précédemment.

Deux lanceurs ou plus peuvent chanter simultanément, mais seul celui qui dispose du POU le plus élevé affecte la cible.

Les entités ayant INT 21 ou plus sont immunisées contre le Chant des Sirènes.

Le sort a une portée absolue de 1 000 mètres. Le téléphone, la radio, les haut-parleurs, etc. ne transmettent pas le chant. Chaque intonation du sort prend six rounds de combat pour devenir efficace. L'effet du sort dure 2D6+20 heures.

Pendant la durée d'effet du sort, la volonté du sorcier est parole divine. La victime fait tout ce qu'on lui suggère ou commande, sauf si cette action met en péril sa propre personne ou ceux auxquels elle est émotionnellement liée. Dans ce cas, la contradiction provoque une dépression chez la cible, qui éclate en sanglots et devient immobile.

Un sorcier peut récupérer l'allégeance des victimes d'un autre lanceur de sorts grâce à un Chant des Sirènes réussi.

Ceux qui entendent le Chant des Sirènes n'ont aucun souvenir du temps passé sous l'influence du sort, seulement des sentiments de désir intense, puis de perte. Peu importe le temps passé, plus tard, tous se réveillent de temps en temps au beau milieu de la nuit, certains que quelque chose de merveilleux est arrivé, sans pouvoir s'en rappeler.

elle s'élargit. La caverne est constituée de pierre à chaux et contient de nombreux stalactites et stalagmites, des piscines naturelles, des fissures et des passages mystérieux, au gré du Gardien.

Si les investigateurs ont compris la situation et ont réussi à se boucher les oreilles, ils ne peuvent plus communiquer entre eux sauf par gestes. Ils doivent donc soit laisser allumées leurs lampes, lanternes, torches ou bougies pour voir, soit enlever leurs bouchons d'oreilles pour entendre. Ils deviennent dans ce cas vulnérables au Chant des Sirènes.

Si les personnages ont posté un garde à l'entrée (peut-être Badoglio, puisqu'il est si nerveux), ou si l'un d'entre eux réussit à échapper au piège qui va bientôt se refermer sur eux, l'individu peut alors tenter une mission de sauvetage. Il est plus probable que les investigateurs aient à orchestrer leur évason.

Le Piège

Il n'est pas difficile de surveiller deux trous dans le sol. Pour donner l'alerte aux scientifiques profonds, des gardes humains sont postés à chaque entrée : deux pêcheurs capturés plus tôt qui ne sont actuellement pas utiles dans les expériences. Dès qu'ils aperçoivent les lumières des investigateurs, ils se précipitent vers leurs amants pour les prévenir. Il y a au moins 50% de chances que les personnages voient un Humain s'enfuir, ou qu'ils découvrent ses traces dans le sable. Si le Gardien le désire, trouver le bon chemin à suivre peut réussir automatiquement.

En préparant le piège, le Gardien doit s'assurer qu'un Profond mâle (s'il y a des femmes dans le groupe) et un profond femelle lancent un Chant des Sirènes toutes les

minutes environ, jusqu'à ce que leurs points de Magie soient pratiquement épuisés. Le but est de capturer des spécimens intacts et subjugués. Il est inutile de dépenser plus d'1 point de Magie pour lancer le sort. Le Gardien doit laisser le hasard jouer sur la Table de Résistance : utilisez les Profonds 1 et 2 de la section des caractéristiques.

Si tous les investigateurs sont mâles, tous les Profonds sont femelles. Si des personnages des deux sexes entrent dans la caverne, mettez quelques Profonds mâles. Des passages du texte spécifient le sexe, mais les Gardiens sont libres de le changer si nécessaire : les différences sexuelles des habitants des mers ne sont pas si faciles à distinguer.

A peu près au moment où le Chant des Sirènes est lancé, le groupe rencontre un des pêcheurs, assis seul au milieu d'une vaste salle. Si les investigateurs arrivent à le voir, il se met à jouer de la flûte et les notes étranges et aiguës de l'Obscurité commencent à noircir la vision de tous. Le sort continue jusqu'à ce qu'un des personnages (POUx1 chances de trouver le joueur de flûte) arrache l'instrument des mains de l'homme. Voir l'encadré ci-après pour le sort Obscurité.

Grâce au Chant des Sirènes et à l'Obscurité, le groupe devrait être facile à capturer. Les investigateurs aveuglés errant dans la zone d'Obscurité peuvent être aisément soumis. Faites agir deux Profonds par membre du groupe, puis accordez aux entités palmées 30% de chances par round pour se saisir d'un investigateur au hasard.

Si le Gardien le désire, permettez à l'un des personnages de s'échapper pour retourner à la surface. Il peut, plus tard, observer les opérations, être capturé lors de l'attaque du village (sous-section "Consolidation"), ou encore, s'il le décide, prendre une barque jusqu'à Palerme pour ramener de l'aide en un tour de main.



On amène un prisonnier.

Obscurité

Crée une zone d'obscurité en utilisant une flûte enchantée. Lancer le sort requiert un jet réussi de Jouer de la Flûte ou Jouer de la Cornemuse, combiné à la dépense de 1D3 points de SAN et d'un point de Magie. Chaque point de Magie utilisé permet d'étendre une sphère d'obscurité qui grandit par tranches de 1 mètre de rayon. Si le joueur de flûte bouge, la zone d'obscurité le suit. Le sort s'arrête dès que le sorcier termine de jouer.

Pendant les deux premiers rounds de combat, la musique n'a aucun effet visible, mais durant le troisième round, la lumière dans la sphère d'influence disparaît en aveuglant tout le monde, y compris le joueur de flûte.

Ceux qui se retrouvent dans cette situation doivent réussir un jet d'Idée pour entreprendre une action physique quelconque. Chaque nouveau round d'obscurité requiert un nouveau jet d'Idée pour déterminer quoi faire.

Les compétences de combat sont réduites de moitié, et en utilisant autre chose que des armes naturelles, il y a 50% de chances à chaque round de lâcher l'arme si l'attaque échoue.

Le restant du groupe est privé de ses bouchons d'oreilles, subit le chant et est amené en rang, comme des écoliers, dans les laboratoires des Profonds. Les investigateurs n'ont plus d'yeux que pour le beau Profond (qui a pris une apparence humaine mâle ou femelle) qui est devenu magiquement la préoccupation centrale de leur vie.

Les Profonds de Fantari

Il y a environ 40 000 ans, la Profonde Krog-Rethok fit une découverte inespérée : sans qu'elle le sache, les premiers hommes Cro-Magnons étaient arrivés sur la péninsule italienne, et la scientifique Rethok venait de récupérer un spécimen pratiquement intact qui s'était noyé au large de Tiber.

Rethok avait étudié les Néanderthaliens pendant plus de 100 000 ans, aussi fut-elle intriguée par l'évolution de l'espèce. Depuis sa demeure au-delà des Piliers d'Hercule, elle revint à la péninsule tous les 3 000 ans environ pour réunir de nouveaux renseignements sur l'espèce. Tandis que le temps passait, l'organisation croissante et les techniques de combat des tribus humaines du continent mirent en danger le site originel d'échantillonnage et d'informations. En 7 000 avant J.C., elle décida alors de déménager sa collection vers l'ouest, en Méditerranée.

SOCIÉTÉ DES PROFONDS ET PSYCHOLOGIE

Non encombrés par les émotions humaines, les scientifiques, les artisans et les artistes profonds ne reçoivent pas les avantages sociaux et personnels de l'ambition et des applaudissements, ni le sens de l'accompli qui souligne la réussite humaine. Follement rationnelle par moments, toujours submergée par des instincts pervers et inhumains, l'espèce n'est pas aisée à comprendre. Des observateurs ont souvent imputé des motivations humaines à des situations inhumaines, et cela d'autant plus avec cette race qui a le pouvoir de se croiser avec les hommes.

Pour les Profonds, l'existence et les désirs personnels passent avant tout. L'espèce n'essaie pas de systématiser la connaissance et la technique, ni d'apprendre aux autres ce qu'elle sait ou comment faire quelque chose : chaque individu de chaque génération réinvente la roue, comme auparavant, bien que l'observation des autres puisse être importante. Néanmoins, seule une partie des informations apprises par un individu est consignée par écrit ou autrement préservée comme héritage de la cité ou de l'espèce, pour pouvoir être léguée aux générations à venir.

Chaque ville de Profonds est composée d'une masse d'individus, qui ont des opinions variées et souvent contradictoires sur la vie, l'univers et la place de l'intelligence dans la marche des choses. Ces cités ne disposent pas de structure hiérarchique, ni même parfois de structure. Comme les Profonds s'ignorent les uns les autres, ils n'ont aucune raison de s'éloigner de l'endroit de leur naissance. (Si aucun habitant ne vient s'y opposer, un jeune peut construire sa demeure ou un abri pressurisé sur le toit d'une structure déjà existante. Mais il y a si peu de jeunes profonds à naître que ce genre de problèmes n'arrive pas fréquemment.)

En conséquence, les Profonds doivent être conçus comme un essaim d'individus : pas comme des nationalités ou des membres d'une espèce. Il est possible que des entités non-comestibles ou sans goût, qui n'auraient aucune valeur de *reka* (aucun intérêt dans les activités sexuelles), puissent vivre de façon permanente avec des Profonds sans courir le moindre danger ou susciter les commentaires. Les cités tentaculaires des Profonds n'ont aucun besoin de rues ou de directions

autres que "plus bas" ou "en haut", ni d'adresses, ni même de services urbains. L'eau est la rue, et les durées de vie quasi infinies donnent bien assez de temps pour les recherches. De plus, chacun se débrouille seul. La pensée qu'un Profond puisse vivre aux crochets d'un autre, en le traitant comme un *gad* (nourriture ou comestible), ou l'idée de vivre en *gad* par rapport à un autre, est révoltante pour ces êtres et causerait des défits et des combats.

Tous les Profonds, ou presque, reconnaissent la souveraineté du Grand Cthulhu et, à travers lui, la possibilité d'existence d'entités encore plus puissantes. Certains Profonds sont élus prêtres ou prêtresses suite à des visions envoyées par Cthulhu. C'est en réponse à la volonté de leur dieu, toujours présente dans leur esprit, que ces intelligences se réunissent de temps à autre pour des actions concertées.

La plupart des Profonds se spécialisent dans un ou plusieurs domaines du royaume de l'hyper-réel, sous l'énergie d'une curiosité naïve ou d'un ennui profond.

Ces êtres sous-marins trouvent parfois utile de réunir des groupes pour accomplir une tâche rationnelle et compréhensible. Une telle proposition requiert une motivation importante et une compétence de négociation de la part de l'instigateur, et les résultats ainsi obtenus sont souvent méprisés par la plus grande partie de la ville ou de l'installation. Seuls les commandements religieux inspirés par le Grand Cthulhu peuvent obliger l'organisation rapide d'un groupe de Profonds.

Pour résumer, la façon de vivre du Profond nous est étrange : arrogant, étonnement beau, insatiablement cruel, étonnamment individuel et incroyablement patient. Avec une espérance de vie approchant de l'immortalité, peu de choses réussissent à éloigner les créatures de leurs désirs personnels. L'accouplement, l'adoration ou l'intérêt commun amènent parfois deux ou plusieurs Profonds à collaborer, mais ces événements sont plutôt inhabituels. Les Profonds passent des semaines ou des mois sans voir ni communiquer avec quiconque, car ils n'ont pas ce besoin des mammifères : l'agrément émotionnel et le toucher physique. La proximité familiale n'a aucune emprise sur eux.



Krog-Rethok

La mosaïque qui orne le mur des caves du comte Fantari exagère la prouesse de son ancêtre. L'intervention d'Alcibiates causa la perte de deux Profonds et de douze spécimens humains du projet de Rethok, mais toutes les données importantes avaient déjà été récupérées lors de l'attaque, et l'équipement spécial de la scientifique avait été démenagé et mis en sécurité.

Mieux préparée à faire face aux capacités d'organisation des Humains, Krog-Rethok est revenue sur Fantari. Ses cavernes sont pratiques, à la

fois pour les Humains et les Profonds. Une fois de plus, elle étudie l'inconcevable montée tentaculaire de l'évolution humaine en faisant des expériences sur des échantillons d'hommes fraîchement capturés.

Elle s'attendait à ne trouver que des mâles dans ses filets, comme par le passé. Elle est et sera ravie de rencontrer des femelles humaines. La sous-section "Consolidation" concerne l'attaque préventive conçue pour protéger les expériences et les spécimens. Mais cette action a un autre but : la capture de femelles de tous les groupes d'âge. Perspective excitante pour Krog-Rethok, car elle n'avait pu auparavant réunir de renseignements concluants à ce sujet, étant donné que, dans les sociétés humaines, les femmes restaient à terre.

Onze autres Profonds accompagnent Krog-Rethok, et chacun d'eux désire en savoir plus sur les Humains. Rajoutez ou enlevez des créatures selon vos désirs. Ces compagnons apparents sont en fait des individus ayant des buts bien différents : ce ne sont pas des membres coordonnés d'une équipe. Pour la plupart, leur intérêt pour les Humains est une lubie passagère, qui peut durer de douze à cent ans.

Bara-Rebokuk est un *faiseur-similaire* (associé ou coéquipier impliquent trop de hiérarchie et de coordination). Krog-Rethok et lui sont de véritables scientifiques de grand savoir, des penseurs qui ont créé indépendamment des versions personnelles de la physiologie, de la biologie, de la génétique, de la microbiologie et d'autres disciplines humaines durant leurs études de dizaines de millénaires.

Rethok et Rebokuk ont négocié un accord avec les autres qui stipule que les spécimens doivent rester intacts jusqu'à

ce que les expériences et les échantillonnages soient terminés. L'anatomie mâle humaine leur est connue et ne fait pas partie de leurs intérêts du moment. Cette semaine, ils considèrent à peine les captifs comme des gadj ou des reka, ce qui n'est pas obligatoirement vrai pour les autres Profonds.

Le Langage

Durant ses précédents travaux, Krog-Rethok a appris assez de proto-latin pour grogner "Aqua", "Cibus" et d'autres mots du même genre, ce qui ne suffit pas pour communiquer

des idées abstraites ou pour entretenir une conversation. Les onze autres Profonds gargouillent "Non" et "Pausa".

Les Laboratoires

La vraie Caverne d'Alcibiates est un réseau de tunnels de pierre à chaux creusés par des sources souterraines. Le chemin qui relie l'entrée côtière aux laboratoires est facile à trouver. Le passage qui mène à l'entrée de l'intérieur des terres est plus difficile, dangereux et plus long. Bien que personne ne connaisse l'existence de cette ouverture, elle peut être découverte, ou un berger peut connaître une grotte qui descend vers la mer. La caverne sous-marine peut être empruntée uniquement par des Profonds ou des Humains équipés d'appareils de plongée.

Plusieurs unités de chauffage maintiennent la température à 24°C, équivalente à la chaleur de l'extérieur, ce qui assure des lectures normales lors des examens médicaux. Pour les Profonds, la température est trop haute et ils prennent fréquemment des bains pour se rafraîchir.

La portion des cavernes utilisée par les laboratoires est constituée de trois salles longues et irrégulières. Les Profonds ont divisé ces grands espaces en pièces plus petites, en faisant grandir des murs de substance similaire au corail selon leurs besoins. La plus grande partie de ces chambres contient de l'équipement, des outils, des caisses : tout ce qui peut être utile à l'individu. Ces objets sont tous d'apparence similaire, mais leur construction et leurs matériaux sont très différents : si on montrait à un investigateur une telle collection, il pourrait être tenté de déterminer le développement de cette culture en suivant ces indices. En fait, ces différences ne montrent que l'âge relatif du constructeur.

L'Eclairage

Les scientifiques préfèrent une lumière plus bleutée et plus diffuse que les Humains. De brillantes pyramides portables d'éclairage sont réparties dans toutes les pièces, y compris les cellules. En touchant ces objets, les Profonds les allument ou les éteignent à volonté, mais pour faire de même, les Humains doivent utiliser un objet filiforme qui ressemble à un crayon, qu'ils insèrent dans l'encoche où vient normalement se nicher la griffe. Ces pyramides font environ 15 centimètres de côté et irradiant la lumière dans toutes les directions. Leurs pointes pénètrent légèrement dans le corail artificiel, mais elles ne sont reliées à rien d'autre.

Chambre 1

On y trouve trois cellules, fermement surveillées par Rethok ou Rebokuk pour éviter que les autres Profonds ne se servent dans le stock de captifs dans des buts inavouables. Les laboratoires de Rethok et Rebokuk sont à côté, dans la même pièce.

Chambre 2

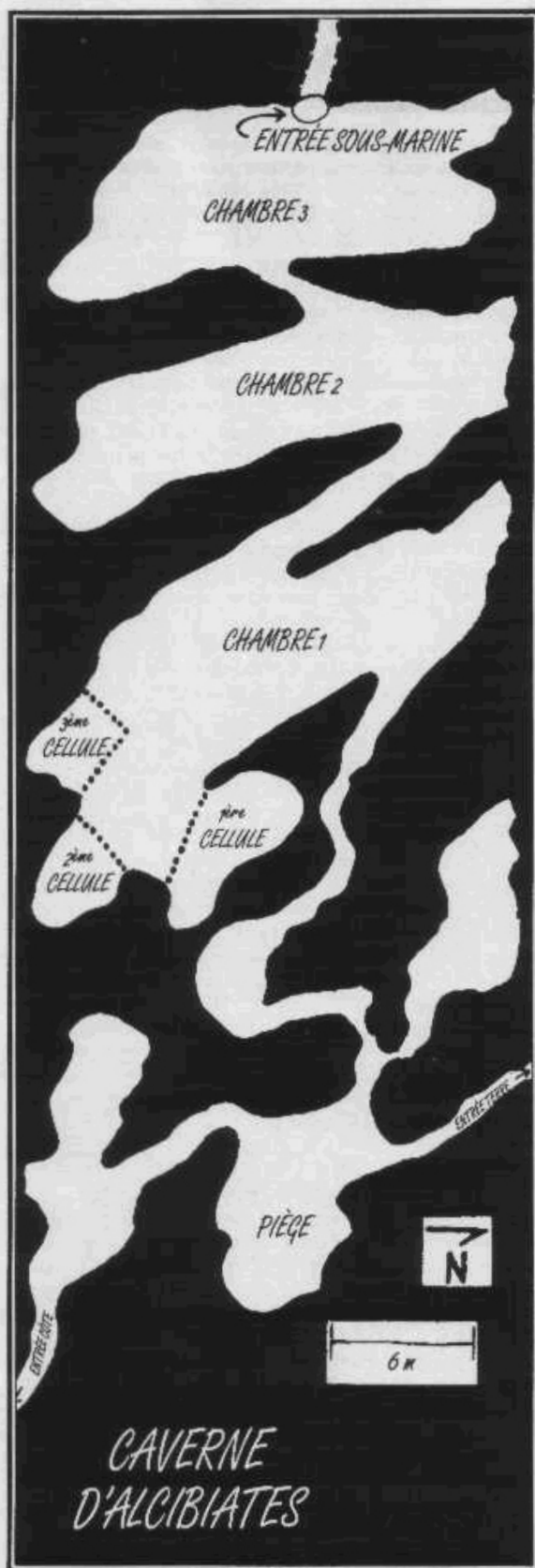
Les laboratoires et les quartiers des Profonds 1-5. Leurs activités sont détaillées dans la sous-section "Des Activités bien Intéressantes". Ils se trouvent dans la chambre 2 pendant 80% du temps.

Chambre 3

Les quartiers et les espaces de travail des Profonds 6-10. Leurs activités sont décrites dans la sous-section "Des Activités bien Intéressantes". Ils se trouvent dans la chambre 3 pendant 80% du temps.



Bara-Rebokuk



Les Trois Cellules

Après plusieurs jours de discussions intenses, de négociations et de menaces, les scientifiques se sont mis d'accord pour répartir les Humains dans trois cellules, selon leur utilité.

La Première Cellule

Tous les nouveaux prisonniers s'y trouvent. Les armes, les sources de lumière et les objets métalliques sont confisqués. Les investigateurs qui portent des broches ou des prothèses de métal suite à des blessures de guerre ou d'accident sont la source d'un grand étonnement et risquent d'être disséqués en un tour de main, si le Gardien veut rendre la situation plus dramatique.

Les Profonds confisquent aussi les balles explosives et les grandes quantités de dynamite, mais il est possible qu'ils laissent un simple bâton d'explosif dans la poche d'un personnage, puisqu'il leur est difficile de comprendre la signification de l'explosif inerte.

De même, si les investigateurs ont encore de la cire dans leurs poches, les Profonds ne font aucune association entre cette substance douce et les morceaux durs, chauds et solides, de formes différentes, qu'ils ont ôtés des oreilles des personnages. Ils leur laissent la cire.

Aucun des Profonds n'est intéressé par les vêtements, les objets, les livres, les armes et l'équipement, qui jour après jour s'amoncellent dans un coin du laboratoire. Certains d'entre eux, de par le monde, seraient fascinés par ce tas hétéroclite, mais ce n'est pas le cas ici. Ces Profonds savent que les Humains sont intelligents : ils ne s'intéressent pas aux choses.

La Deuxième Cellule

Les captifs qui ont passé tous les tests et les échantillonnages effectués par Rethok et Rebokuk y sont enfermés, disponibles pour les expériences des autres Profonds, qui ont des idées disparates d'études à l'esprit. Des exemples sont fournis dans la sous-section "Captivité" ci-dessous. Les Gardiens peuvent adapter, ajouter ou enlever des expériences librement. Celles-ci sont des exemples pratiques.

La Troisième Cellule

C'est ici que finissent tous les captifs qui ne sont plus utilisés pour des expériences et des échantillonnages. Les résidents de cette cellule sont disponibles pour être des sujets de dissection, de gadj, de reka, pour des expériences fatales ou encore comme cobayes indésirables qu'on libère.

Ces infortunés peuvent tout subir. Si un investigateur a une caractéristique physique ou mentale importante qui peut être d'une quelconque utilité à un Profond, mettez-le dans cette cellule. Par exemple, un personnage maigre ou obèse peut être forcé à manger ou encore à jeûner. Un porteur de lunettes peut se les faire confisquer, puis être contraint d'effectuer un parcours d'obstacles pour que les Profonds étudient l'étendue de ses problèmes de vue. Une femme qui porte des talons aiguilles peut être attachée à des échasses



Humain ensorcelé

pour expérimenter son sens de l'équilibre. Un homme qui fait craquer ses phalanges peut se les faire briser par un profond, etc... Selon l'état du jeu, mélangez habilement les prouesses amusantes et les procédures immondes : les Profonds sont à la fois naïfs et adultes dans leurs déductions, et tous différents dans leurs motivations.

En Captivité

L'épisode de la captivité peut être court ou long, selon l'enthousiasme des joueurs et du Gardien. Si le maître veut que cette aventure soit terminée en une soirée, il vaut mieux alors prévoir une courte incarcération, peut-être suivie d'une poursuite, puis une conclusion heureuse.

Situation Initiale

Le groupe capturé est enfermé dans la première cellule. Chaque cachot est, en fait, une alcôve de pierre de chaux de forme et de taille irrégulières, fermée par une grille de corail spécialement conçue de FOR 80, équipée d'une serrure magique. La sous-section "Les Chances d'Évasion", plus loin, discute les possibilités d'évasion.

Déterminé par leur sexe, le Chant des Sirènes a soumis les investigateurs soit à Krog-Rethok, soit à Bara-Rebokuk. Une fois sous l'emprise du sort, les personnages suivent joyeux ces démons des mers sexy et magnifiques de plus en plus profondément dans les entrailles de la terre, et pénètrent de leur plein gré dans la belle cellule qui les attend. Puis ils guettent avec impatience le moindre signe du sorcier concerné. La répétition du Chant des Sirènes n'est pas parfaite, cependant : voir la sous-section "Les Chances d'Évasion", plus loin.

Dans la première cellule se trouvent Roberto DiGeorgio, l'époux disparu d'Helena et le beau-frère de Cristofolo Copolo, ainsi que Rosa Fillepi, la fille de Maria Cellant.

Alonzo, le mari de Rosa, est enfermé dans la deuxième cellule, avec trois des quatre pêcheurs perdus dernièrement. Sous l'emprise du Chant des Sirènes, Rosa et Alonzo n'ont aucune pensée l'un pour l'autre.

Chaque être humain, en fait, fixe d'un regard vide les lanceurs de sorts, même l'homme nu qui est attaché sur la table d'examen, tandis que Rethok et Rebokuk s'affairent à prendre tous les échantillons possibles de peau et de fluides. Même quand il grimace et sursaute sous l'action des sondes, des aiguilles, des tampons de prélèvement, des pinces, des pistons, des pipettes et des seringues d'aspect étrange, le quatrième pêcheur ensorcelé n'a d'yeux que pour la fascinante Rethok. Il ne remarque même pas l'arrivée des investigateurs.

Les Effets du Chant des Sirènes

Tout ce qui concerne les sorciers : les écailles, les yeux globuleux, les algues de mer pourries qui collent à leur dos, les mains et les pieds griffus et palmés, les protubérances calleuses, l'odeur et leur démarche gauche et inhumaine, tout cela apparaît charmant et captivant. Les investigateurs ne pourraient pas être plus heureux. Demandez à chaque personnage ce qu'il aime le plus chez le lanceur du sort, et faites jouer ces détails selon les opportunités.

Les Profonds qui n'ont pas entonné le Chant des Sirènes sont perçus normalement : perte de 1D6 points de SAN en les voyant. Tout le monde perd de la Santé Mentale, puisque non seulement les Profonds sont nombreux, mais qu'ils tiennent aussi les investigateurs prisonniers. En contraste, le lanceur du sort paraît encore plus désirable, plus important et vital.

Même si les Humains aux yeux écarquillés coopèrent avec enthousiasme avec leurs amants palmés, une partie de leur esprit a peur et se sent humiliée par les examens et les expériences interminables qui sont tour à tour sophistiqués, désorientants, cruels, maladroits et sans but.

Si les investigateurs restent prisonniers pendant longtemps, ils commencent à perdre de la Santé Mentale : à côté d'incidents spécifiques (comme l'observation de la dissection d'un ami), l'horreur et l'ambiance bizarre du laboratoire coûtent à chaque investigateur 1D10+2 points de SAN par semaine.

Des Activités bien Intéressantes

La plupart du temps, Rethok et Rebokuk ne font que des examens sanguins et cutanés. Ils effectuent aussi des mesures au compas, des calculs volumétriques et sonores. De plus, Rethok se réserve Rosa dans l'espoir de récupérer des ovules. Si certains des investigateurs sont des femmes, elles sont aussi détenues dans la première cellule jusqu'à ce qu'elles montrent des symptômes prémenstruels.

Si les deux scientifiques avaient capturé les investigateurs à eux seuls, ils les auraient certainement laissé partir (à l'exception d'une femme vouée à la dissection, puisqu'ils ont déjà étudié des hommes). Après tout, Rethok et Rebokuk comptent revenir d'autres fois. Pourquoi effrayer la faune ? Les autres Profonds, amenés pour des raisons de sécurité selon le point de vue de Rethok, ont bien sûr d'autres idées.

Laborantin 1

DISSECTEUR D'HUMAINS : Elle débute à peine dans ses études pratiques des êtres humains. Dans les semaines à venir, elle compte disséquer un corps et embaumer ses chairs et ses organes dans des cylindres de verre épais. Elle se moque de qui elle découpe : elle est curieuse d'apprendre pourquoi les hommes ont une fibre musculaire spongieuse aussi faible.

Laborantin 2

REKA-PRATIQUANT : A peine âgé de 5 000 ans, il ne s'intéresse à rien d'autre qu'aux reka.

Laborantin 3

TESTEUR D'INTELLIGENCE : Ce troisième s'intéresse à l'intelligence humaine et à sa faculté d'appréhension de l'abstrait. À partir d'un certain nombre d'indices, il force des cobayes à arranger et à réarranger des formations d'étranges objets non-euclidiens, de formes qu'aucun esprit humain ne peut comprendre. Jugez un échec ou une réussite selon un jet réussi ou non d'INTx2 sur 1D100.

À chaque fois qu'un personnage échoue au test, il reçoit une violente décharge électrique, ce qui lui inflige 1D6-4 points de vie de douleur physique et des dommages au cerveau, au système nerveux, au nerf optique, au cœur et à d'autres fonctions autonomes. Quand il réussit, le Profond lui fait ingurgiter de force un poisson cru : le personnage perd alors 1D3 points de SAN, surtout à cause de la surface non-euclidienne, et peu à cause du poisson. Chaque jeu prend une journée. Si un investigateur est soumis à ce genre de tests, il lui restera des cicatrices circulaires permanentes de 1D10+2 centimètres, suite à la pose des électrodes.

Laborantin 4

EXPLORATEUR ARTISTIQUE : C'est un artiste intéressé par la peau humaine comme nouvelle surface pour des œuvres diverses. Au fil des jours, le Profond développe une technique similaire au tatouage. Au bout d'une semaine, des portions de la peau du personnage traité ont été altérées de façon permanente : peut-être est-ce beau, ou blasphématoire, ou encore d'une idée si étrangère à notre manière de penser qu'il en coûte des points de Santé Mentale, ne serait-ce que pour se voir dans un miroir. Au bout du même temps, le personnage doit réussir un jet de POUx5 sur 1D100 afin que l'œuvre déplaie à son maître et qu'il ne soit pas massacré, et sa peau conservée comme une vulgaire toile.

Laborantin 5

TESTEUR DE LIMITES : Le cinquième Profond a créé une ingénieuse boîte sans fenêtre dans laquelle la température et la pression d'air peuvent être contrôlées. Le but est d'apprendre quelle est la zone de confort de l'être humain et de comprendre quelles sont ses limites de survie. La combinaison de la température et de la pression a un potentiel léthal : espacées sur deux ou trois jours, l'expérience du premier jour coûte 1D3 points de vie en dommages, la deuxième, 1D3+2, et la troisième, 1D6+3. Les investigateurs qui réussiraient à survivre à ce traitement subiraient alors un quatrième jour d'expériences à 1D3+2 ou plus.

Les symptômes incluent l'un ou plusieurs des détails suivants : saignements de nez, de bouche et des oreilles, brûlures sur la plus grande partie du corps, migraines et nausées, développement de phobies appropriées, pertes de Santé Mentale dues à des phobies préexistantes comme la claustrophobie ou la thalassophobie (quand le caisson est rempli d'eau), cécité temporaire (durée 1D3 jours). Les survivants qui perdent 10 points de vie ou plus subissent une baisse permanente d'un point de CON.

Laborantin 6

HEMATOLOGUE MEDICAL : Le sixième Profond a créé du sang artificiel humain qu'il souhaite tester. Si un investigateur est choisi, il est vidé de son sang, qui est mis à l'abri dans une sorte de placard, et on lui injecte ensuite le fluide artificiel. Si le personnage s'échappe ou brise l'appareil dans un combat avant qu'on ne puisse lui réinjecter son propre sang, il garde le produit dans les veines, apparemment sans effets secondaires. Néanmoins, dans les mois qui suivent, il commence lentement à présenter des symptômes d'une infection qui amorce sa transformation en Profond, même si des dons de sang frais réguliers de la part de volontaires retardent la métamorphose de plusieurs, voire de beaucoup d'années.

Laborantin 7

PROTHESISTE MEDICAL : Le septième scientifique a inventé soit une jambe, soit un bras artificiels. Le membre naturel est amputé puis dévoré, et donc perdu à jamais : on lui substitue le membre artificiel. Après 1D3 jours d'inconscience et de récupération, le sujet peut utiliser son nouveau membre de façon efficace. A part le manque de sensations de la peau, il est supérieur en tout point à celui qu'il remplace : augmentez la caractéristique de FOR du personnage d'1 point. Malheureusement, la proximité des métaux noirs et malodorants extraterrestres provoque une instabilité psychique qui contamine les rêves du porteur et qui le soumet plus tard à des cauchemars récurrents et à des dépressions profondes.

Laborantin 8

DECODEUR GENETICIEN : Le huitième Profond est intéressé par les réparations cellulaires et la régénération. Il injecte au cobaye un composé chimique qui commence à générer un bras, une jambe, une tête ou un organe supplémentaire à l'endroit de la piqûre. Si on la laisse grandir, la chose atteint une taille adulte au bout de 1D3 mois, et devient complètement utilisable (bien qu'une jambe sur l'épaule ne soit pas très utile). Un chirurgien peut enlever la tumeur, mais celle-ci repousse toujours, et le stress accélère sa croissance. Sans amputation de la zone complète d'injection (où sont entreposées les instructions génétiques), la condition est permanente.

Laborantin 9

LINGUISTE : Elle est intéressée par le langage humain. Tout en apprenant l'anglais ou l'italien (ou la langue parlée principalement par le personnage), elle enseigne la compétence Parler le Profond à 1D6%, tout en laissant dans l'esprit de l'étudiant des implications horribles qui coûtent 1D10 points de SAN. Les Humains peuvent parler aux Profonds, mais ils doivent réussir un jet d'INT pour comprendre les mots, puisque certains des sons de quelques centaines de cycles émis par les créatures ne peuvent pas être perçus par les oreilles humaines, ni prononcés par des hommes. Si l'étudiant humain est orphelin ou de parenté mystérieuse, le Gardien a la possibilité de le considérer comme le produit d'un croisement, et d'activer son héritage de Profond.

Laborantin 10

GRAND CHEF : Le dixième a des intérêts culinaires. Les jeunes Profonds mangent pour la plupart leur nourriture crue, mais leurs sens du goût et de l'odorat s'améliorent tant que les plus vieux expérimentent la chaleur, la pression et l'altération chimique de la nourriture. Des marinades imperméables ou des marinades cuites dans des jarres isolées de l'eau sont fréquemment rencontrées. Ce cuisinier explore les subtilités des plats humains, spécifiquement en conjonction avec les feux à oxygène (les acides ou les réactions thermiques sont des moyens normaux de changer la texture de la nourriture). A lui seul, il pourrait cuire au barbecue puis festoyer de plusieurs humains tout en perfectionnant sa technique.

Les Chances d'Evasion

Il existe plusieurs moyens d'échapper à une telle situation. Une fois qu'un investigateur s'est libéré du Chant des Sirènes, une évasion peut être planifiée rapidement.

Une Application Impropre du Chant des Sirènes

Pour s'évader, les investigateurs doivent avant tout se libérer de l'emprise du Chant des Sirènes.

Les Profonds n'utilisent pas de pendule, et le Chant a une durée d'effet variable de 2D6+20 heures. Chaque jour, effectuez des jets contre les joueurs pour déterminer si leurs investigateurs se réveillent du sort avant que celui-ci ne soit à nouveau appliqué. Le Gardien l'emporte dans un cas nul.

Il suffit qu'un seul personnage se libère pour préparer une évasion générale. Si les profonds ont pensé à confisquer toute la cire et la dynamite contenues dans les poches des investigateurs, des bouchons de coton ou de boue ont une chance de INTx5 ou INTx6 de bloquer suffisamment le Chant des Sirènes pour le rendre inefficace. Le joueur doit déterminer ce avec quoi et comment il se bouche les oreilles. Notez que des bouchons de boue ne peuvent être



Les Humains sont si ennuyeux.

enlevés que par l'intermédiaire d'un jet réussi de Premiers Soins. Autrement, la boue avance plus profondément dans les canaux et la perte d'ouïe s'intensifie. Une fois de plus gardez bien à l'esprit qui peut entendre et qui ne le peut pas.

Même des personnages actuellement ensorcelés par le Chant des Sirènes peuvent se boucher les oreilles si l'investigateur libéré leur suggère l'idée que ce pourrait plaire à leur amant, qu'il trouverait ça décoratif.

Faites générer des jets de Discrétion ou de Camouflage pour dissimuler les bouchons.

L'Evasion

Il y a assez de place pour que trois personnes tentent de briser la grille de FOR 80 depuis l'intérieur, ce qui offre peu de possibilités. Permettez-leur de le faire une fois par jour, quand les Profonds ont, par étourderie, tous abandonné le laboratoire pour quelques minutes. Si des sauveteurs se joignent aux efforts pour casser le corail, il y a assez de place pour six FOR. S'ils disposent d'un bélier ou de pieds-de-biche, il y a 50% de chances de succès, mais le bruit prévient les Profonds qui reviennent sur-le-champ.

Une créature du Mythe invoquée peut être capable de détruire la grille, mais après l'arrivée des investigateurs dans la cellule, il n'y a plus de place que pour une TAI 35 au plus : invoquée, une grande entité devra peut-être écraser des Humains avant d'avoir la place d'exister. Lorsque des gens sont emmenés hors de la cellule, il y a bien sûr plus de place, et le Gardien pourra tenir compte de cela si la situation survient. Si le maître le permet, il n'existe aucune règle qui empêche un investigateur d'invoquer une créature de l'autre côté de la grille.

La serrure est magique, destructible uniquement par l'application du Poing de Yog-Sothoth ou du Flétrissement (à cause de sa nature organique), et un être humain ne peut pas la faire fonctionner.

La Magie des Investigateurs

Le paragraphe précédent soulève des points relevant de la magie. Il suffit de dire que les barreaux sont entièrement matériels (sauf l'opération de la serrure, qui est magique). La grille et la serrure ont une FOR 80. Les évasions magiques (comme la Création d'un Portail, par exemple) et les invocations magiques sont parfaitement possibles.

Le Gardien peut intervenir de façon objective pour s'assurer que les investigateurs disposent des composants requis pour le sort, que le lieu et le temps sont propices et qu'ils peuvent le lancer sans être interrompus : il est peu probable que les Profonds laissent aux investigateurs la liberté d'utiliser la magie : l'excision d'une langue ou d'une main suffira à imposer l'obéissance.

Des Secours de l'Extérieur

Divers personnages (Giovanni Badoglio, un investigateur ou peut-être le comte Fantari) attendent à l'entrée de la caverne. Une action rapide, peut-être en entendant des cris ou des coups de feu, les amènent dans la bonne partie des tunnels, trop tard pour être ensorcelés par le Chant des Sirènes, mais à temps pour suivre la trace des captifs. Quand de nouveaux esclaves sont envoyés pour monter la garde, les sauveteurs en maraude les emprisonnent et leur soutirent des renseignements concernant la situation, le nombre des créatures et leurs capacités.

Laissez à une telle opération une bonne chance de réussite, spécialement si le plan prévoit d'isoler les cavernes. C'est un plus si les sauveteurs sont ingénieurs, en arrivant

par exemple, avec un phonographe pour contrer les effets du Chant des Sirènes. Laissez la situation se jouer sans trop d'opposition : les autres Profonds n'ont aucune raison vitale de venir en aide à ceux qui se trouvent dans la salle des cellules.

D'un autre côté, si le sauvetage est mitigé, sans plan réel, maladroit et bruyant, amenez la force complète des Profonds : n'oubliez pas les efforts méprisables de ces faibles terrestres, qui devraient être bloqués et massacrés. Néanmoins, souvenez-vous que cette aventure est prévue pour des débutants, et que vous voudrez en garder la plupart en vie pour d'autres scénarios.

Conclusion

Les investigateurs qui n'ont pas accompli grand-chose jusqu'à présent devraient avoir une chance d'utiliser leurs armes ou de se battre dans les tunnels lors de leur remontée vers la surface. Un éclair soudain de lumière peut, l'espace d'un instant, immobiliser un Profond en poursuite. Une balle peut ricocher et infliger des dommages à un autre. Les joueurs qui jusqu'alors sont restés en arrière peuvent trouver de l'encouragement pour une prochaine aventure.

En arrivant à la surface, les Profonds abandonnent la chasse. Dynamiter l'entrée ou provoquer un glissement de terrain pour la couvrir de façon efficace conclut l'expérience des Profonds pour cette fois ; l'une de ces solutions rapporte 1D6 points de SAN. Les investigateurs qui ont su profiter de toutes les opportunités d'action emportent 1D6+2 points de SAN, tout comme les personnages qui ont pu sauver les prisonniers.

Suite à cette victoire, les illiens organisent une grande fête en l'honneur des investigateurs. Le comte Fantari les remercie de l'avoir aidé à conserver son honneur intact et leur certifie qu'il n'oubliera jamais ce qu'ils ont fait. Même si le comte peut mourir d'ici peu dans un accident de voiture de sport, permettez aux investigateurs de l'appeler à l'aide dans une prochaine aventure, avant son accident. Une fois les services rendus, le yacht à vapeur (s'il n'a pas été détruit) ramène les personnages au Nouveau Monde dans l'opulence et le luxe, vers de nouvelles aventures.

Si des investigateurs survivants ont été incapables d'empêcher les Profonds de s'emparer de la population de l'île de Fantari, le navire marchand de Palerme peut les ramener en Sicile, où la police italienne risque de vouloir leur poser des questions.

En prenant la fuite en barque, les courants du matin ramènent inexorablement les investigateurs vers le rivage hanté de l'île, où les attendent les sirènes.

CARACTÉRISTIQUES

Vito Fantari, 35 ans, Comte

FOR 14	CON 15	TAI 10	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 11	EDU 16	SAN 45	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Fusil 30.06 75%, dommages 2D6+3

Automatique 9mm 50%, dommages 1D10

Sabre de duel 80%, dommages 1D8+1+1D4

Fusil à pompe jauge 20 65%, dommages 2D6/1D6/1D3

Compétences : Anglais 45% Archéologie 10%, Baratin 25%, Bateau 50%, Bibliothèque 35%, Chanter 30%, Crédit

90%, Comptabilité 40%, Eloquence 80%, Histoire 40%, Italien 85%, Monter à Cheval 45%, Nager 55%.

Père Matthias, 78 ans, Prêtre et Instituteur

FOR 9 CON 8 TAI 9 INT 14 POU 13
DEX 10 APP 10 EDU 12 SAN 25 PdV 9

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Baratin 50%, Bibliothèque 27%, Crédit 50%, Discussion 55%, Diagnostiquer Maladie 15%, Ecouter 30%, Eloquence 60%, Histoire de l'Eglise 45%, Lire/Ecrire Italien 78%, Lire/Ecrire Latin 50%, Marchandage 55%, Premiers Soins 35%, Psychologie 65%, Théologie 45%, Trouver Objet Caché 60%.

Cristofolo Coppolo, 15 ans, Interprète

FOR 11 CON 14 TAI 10 INT 15 POU 14
DEX 13 APP 13 EDU 7 SAN 75 PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Baratin 15%, Bateau 20%, Chanter 15%, Ecouter 30%, Grimper 65%, Lancer 35%, Lire/Ecrire Italien 60%, Nager 55%, Parler Anglais 20%, Psychologie 15%, Sauter 45%, Se Cacher 35%, Trouver Objet Caché 30%, Zoologie 10%.

Giovanni Badoglio, 24 ans, Assistant

FOR 13 CON 13 TAI 11 INT 10 POU 10
DEX 15 APP 11 EDU 5 SAN 45 PdV 12

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coups de poings 60%, dommages 1D4
Fusil à pompe jauge 20 45%, dommages 2D6/1D6/1D3

Compétences : Anglais 20%, Baratin 40%, Botanique 14%, Comptabilité 7%, Crédit 35%, Ecouter 35%, Esquiver 45%, Grimper 50%, Italien 53%, Maçonnerie 40%, Marchandage 30%, Mécanique 40%, Menuiserie 35%, Monter à Cheval 25%, Nager 35%, Psychologie 25%, Zoologie 10%.

Maria Cellani, 50 ans, Epouse de Pêcheur

FOR 12 CON 15 TAI 12 INT 9 POU 15
DEX 10 APP 10 EDU 6 SAN 70 PdV 14

Bonus aux dommages : +0

Armes : aucune

Compétences : Bateau 55%, Cuisiner 80%, Connaissance des Poissons 35%, Discussion 25%, Ecouter 45%, Lire/Ecrire Italien 50%, Marchandage 50%, Nager 65%, Premiers Soins 60%, Psychologie 55%, Soigner Maladie 25%, Trouver Objet Caché 40%.

Dix Iliens Mâles, Ages Divers

Armes : Coups de poings 51%, dommages 1D3+1D4
Petit bâton 50%, dommages 1D6+1D4

Ille	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
1	15	12	12	13	8	12
2	15	11	10	13	10	11
3	12	10	15	12	9	13
4	14	11	11	12	12	11
5	14	10	12	11	11	11
6	13	9	13	11	10	11
7	13	10	12	10	8	11
8	13	14	12	10	10	13
9	12	12	14	9	11	13
10	15	11	11	9	9	11

Krog-Rethok, Scientifique Profonde

FOR 20 CON 14 TAI 21 INT 18 POU 18
DEX 16 EDU 26 PdV 18 Mouvement 8/10 en nage.

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Griffes 55%, dommages 1D6+2D6
Lutte 55%, dommages spéciaux

Sorts : Obscurité, Chant des Sirènes et deux autres sorts

Compétences : Anatomie Humaine 50%, Biologie 90%, Chimie 75%, Electricité 75%, Electronique 80%, Hyperphysique 55%, Langage des Profonds 70%, Marchandage 90%, Microbiologie 90%, Nager 95%, Pharmacologie 40%, Physiologie 75%, Proto-Latin 10%, Trouver Objet Caché 70%.

Bara-Rebokuk, Scientifique Profond

FOR 20 CON 13 TAI 20 INT 18 POU 18
DEX 15 EDU 24 PdV 18 Mouvement 8/10 en nage

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Griffes 60%, dommages 1D6+1D6
Lutte 60%, dommages spéciaux

Sorts : Obscurité, Chant des Sirènes et un autre sort

Compétences : Anatomie Humaine 50%, Biologie 90%, Chimie 70%, Electricité 70%, Electronique 70%, Hyperphysique 45%, Langue des Profonds 70%, Marchandage 60%, Microbiologie 90%, Nager 95%, Pharmacologie 40%, Physiologie 75%, Proto-Latin 5%, Trouver Objet Caché 60%.

Dix Profonds

Armes : Griffes 60%, dommages 1D6+1D6
Lutte 45%, dommages spéciaux

Sorts : Chant des Sirènes, un autre si désiré

Profond	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
1	20	15	18	14	14	17
2	21	14	19	14	13	17
3	19	16	20	13	12	18
4	21	13	19	13	14	16
5	20	11	20	12	16	16
6	18	15	21	12	14	18
7	18	18	22	11	15	20
8	17	18	23	11	17	21
9	17	17	23	10	10	20
10	24	15	15	10	11	15

Mouvement 8/10 en nage



Le Rôdeur Dans la Crypte

Dans la stabilité de ce que le Nouveau Monde considère comme sa plus grande ville, une série d'horreurs mystérieuses conduit les héroïques investigateurs à des périls successifs au-delà de l'ordinaire.

Notes sur le Scénario

Cette aventure est prévue pour un groupe d'investigateurs expérimentés. Sauf s'ils sont très astucieux et très chanceux, des novices n'ont aucune chance. Il est possible, néanmoins, qu'un Gardien choisisse d'introduire la situation petit à petit, en laissant les personnages gagner de l'expérience autre part.

Qu'il soit débutant ou non, le Gardien qui décide de faire jouer ce scénario doit inclure des investigateurs ayant une connaissance du Mythe de Cthulhu ainsi que quelques sorts. Il doit se préparer à leur faire vivre une succession de rencontres dangereuses et des périodes d'enquête.

De façon à mettre au clair une chronologie, les articles de journaux sont datés du jour et du mois. Les Gardiens ne doivent accorder aucune importance à ces dates et établissent l'année comme ils le désirent.

L'enquête qui prend une grande part de la première moitié de l'aventure devient rapidement de l'exploration et des rencontres dans la seconde partie. Néanmoins, une fois que les investigateurs ont pénétré dans les immeubles du cimetière de Stanton Street, ils ont la possibilité d'atteindre les tunnels des Goules et les anciens égouts, aussi le Gardien doit se préparer à cette éventualité.

Si les personnages avancent prudemment, ils peuvent réussir à détruire un ou plusieurs des lieutenants de Nathaniel Bishop, peut-être gagner un allié parmi les prisonniers et acquérir des livres du Mythe utiles avant d'affronter les grands dangers qui se terrent dans les entrailles de la ville.

Il n'y a aucune obligation de temps dans ce scénario : les investigateurs donnent le rythme. S'ils ont besoin d'un mois ou deux pour étudier un ouvrage, ils peuvent prendre leur temps sans que cela influe sur la situation. Des enlèvements et des disparitions ont lieu dans New York depuis des siècles. Une fois que les personnages comprennent la signification d'un kidnapping, les nouveaux incidents de ce type risquent fort de les inquiéter : pour chaque semaine d'étude ou de recherches après qu'ils ont compris quel sort attend les prisonniers, il y a 40% de chances qu'une nouvelle disparition soit annoncée par les médias. Infligez une perte de 1D2 points de SAN aux investigateurs, suite à la culpabilité et au regret. S'ils réussissent à fermer le cime-

tière et à empêcher de nouveaux enlèvements, rendez-leur toute la Santé Mentale perdue dans ce cadre.

Renseignements Destinés au Gardien

Une série de meurtres conduit les investigateurs à soupçonner l'existence d'un lien avec le cimetière de Stanton Street et son propriétaire, Nathaniel Bishop. En fait, il en sait beaucoup plus sur les assassinats et les incidents du cimetière que ne le pensent les personnages. C'est un monstre à demi humain : un prêtre hybride de Nyogtha.

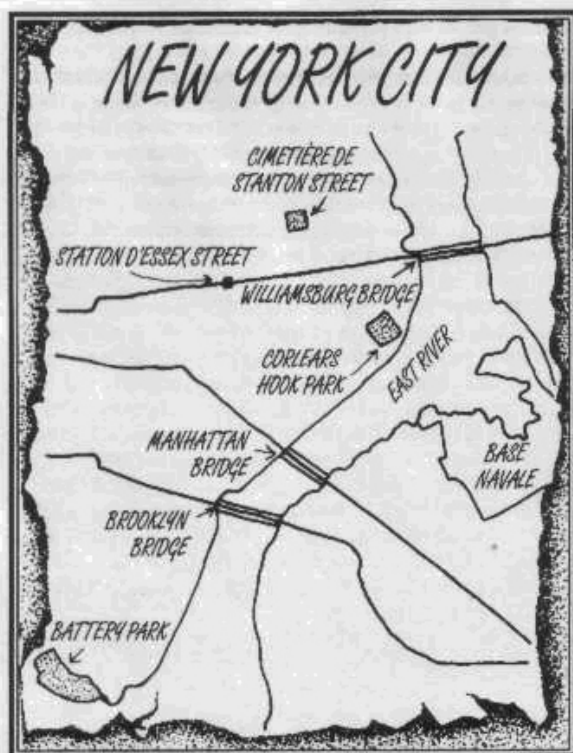
La mère de Bishop était à demi humaine et à demi goule ; son père était le Grand Ancien : Nyogtha. Nathaniel fait partie d'un plan visant à créer une race de serviteurs pour Nyogtha, des monstres d'apparence humaine ou quasi humaine qui serviraient leur géniteur cauchemardesque.

Agatha Bishop a débuté l'expérience en 1703, en utilisant la magie pour aider à la conception d'un enfant demi goule, un événement soigneusement dissimulé au monde extérieur. Elle a échangé ses faveurs contre la connaissance magique d'une Goule.

Jusqu'à présent, les répliques de chromosomes ont été instables. Ces expériences ont souvent échoué de façon soudaine ; elles ne produisent que des hybrides stériles, les Larves de Nyogtha actuellement existantes, qui sont toujours mâles. Après avoir vécu pendant quelques dizaines d'années comme des êtres humains, elles dégénèrent en d'horribles créatures noires gélatineuses et s'en vont rejoindre Nyogtha, leur père, dans les profondeurs de la terre. Nathaniel représente le plus grand succès à ce jour, et peut encore passer pour un Humain pendant une décennie.

C'est un serviteur dévoué du redoutable Nyogtha, à qui il offre, en signe d'allégeance, des sacrifices humains lors des veilles de la Chandeleur, de Lammas, de Walpurgisnacht et de la Toussaint. Il travaille actuellement sur les expériences familiales de reproduction. Pour ce faire, il kidnappe des jeunes gens et les force à devenir les incubateurs d'une nouvelle génération de monstres.

Nathaniel Bishop, tout comme sa sœur snob Cassandra, est fou. Il n'est pas excentrique, mais plutôt psychopathe pathologique. Il prend plaisir aux actes de viol, à l'homocide, aux meurtres rituels, au cannibalisme et à la nécrophilie.



Sous les caveaux (et même sous l'intégralité du cimetière) existe un labyrinthe de tunnels et de catacombes hanté par des Goules, des monstres et des horreurs mortes-vivantes, y compris Agatha Bishop. Elle vit toujours après tous ces

siècles, liche immortelle préservée par les techniques de momification de l'Ancienne Egypte.

Renseignements Destinés aux Joueurs

Beaucoup de gens évitent les bas quartiers de Lower East Side de New York, un ensemble insalubre de ghettos de pauvreté et de maisons de pierre prêtes à être rasées, où le braquage, le meurtre et la brutalité sont monnaie courante.

Au printemps d'une année entre 1920 et 1930, les gens ont encore plus de raisons de vouloir éviter cette partie de la ville, suite à une série de meurtres si horribles qu'ils feraient verdoyer même les plus endurcis des résidents.

Les investigateurs apprennent rapidement que ces affreux massacres sont l'œuvre d'un dangereux psychopathe : ils font partie d'une expérience cauchemardesque qui prend place dans les catacombes new-yorkaises.

Un matin, les personnages remarquent les gros titres du *Pillar-Riposte*, qui concernent le cinquième assassinat commis par l'infâme meurtrier. Il se trouve reproduit plus loin.

Selon le souhait du Gardien, les investigateurs peuvent se retrouver concernés par l'enquête si la victime, Miss Jennifer Hargrave, était une amie ou une connaissance. Alternativement, et plus spécialement si l'un des personnages est détective privé, la riche famille de la victime engage les investigateurs. Ou encore un ami du service des homicides s'entretient avec les personnages, surtout s'ils ont déjà enquêté avec succès à New York, ou si l'un d'entre eux est un biologiste, un chimiste, un psychologue ou un crimino-logue. Des investigateurs ayant des relations dans le milieu de la haute société peuvent se sentir directement concernés suite à une rencontre avec la belle Miss Cassandra Bishop lors d'une réception, ce qui les mènera droit vers les toiles d'araignée cauchemardesques de sa famille.

MISS CASSANDRA BISHOP

Cassandra Bishop est une femme d'une beauté surprenante, à la fois svelte et bien faite. Son visage laiteux est auréolé d'une chevelure rousse, et ses grands yeux expressifs sont verts. Tout juste âgée de 25 ans, elle n'est pas encore aussi sensible à la lumière que son frère, et pourtant, elle doit porter des lunettes quand elle sort de jour. Sa peau blanche est tout aussi photosensible et elle cache sa pâleur par du maquillage. Elle a beaucoup voyagé et passé plusieurs mois dans des champs de fouilles archéologiques en Egypte et au Moyen-Orient.



Miss Cassandra Bishop

Cassandra apparaît comme une dilettante vraiment intéressée par l'égyptologie. Derrière le masque se cache un intellect froid et calculateur, tout comme celui de son satané demi-frère Nathaniel, sans pour autant être aussi obsédé que lui. Cette excentrique est aussi folle que son frère : elle pratique régulièrement l'enlèvement, les meurtres rituels, la nécrophilie et le cannibalisme.

De temps à autre, elle offre des sacrifices au culte de Nyogtha, mais, plus important, elle rapporte à Nathaniel toutes les rumeurs concernant la population riche et d'influence de New York, pour qu'il puisse faire du chantage.

Néanmoins, Cassandra Bishop est un atout optionnel du scénario, utilisable selon les desiderata du Gardien. Elle est vraiment folle et c'est une adepte dévouée du culte, mais elle sait aussi être jeune et rebelle. Elle déteste être manipulée par son demi-frère et les membres moins ragoûtants de sa famille, et elle exécute les rares visites de son immonde père, Abbot. En conséquence, elle passe beaucoup de temps à visiter la Conterée du Rêve.

Le Gardien peut choisir de l'utiliser ou non dans l'aventure, et il doit déterminer à son gré comment elle intervient dans l'histoire.

Peut-être Miss Bishop décide-t-elle d'abandonner le culte, pour découvrir quelques semaines plus tard que les attraites spirituels et charnels de celui-ci sont plus intéressants que les Humains normaux et puérils.

Peut-être rencontre-t-elle un investigateur lors d'une réception donnée par un riche membre de la jet-society de New York, et se fait-elle passer pour une pauvre demoiselle en détresse qui ne sait rien des opérations maléfiques de son frère. Si le personnage arrive à la "sauver", Miss Bishop se prend à bien l'aimer, et le protège des Goules et des créatures fantomatiques sous le cimetière. Malheureusement, elle se lasse très vite de son nouveau jouet, et ce avec des résultats prévisibles.

Au choix du Gardien, Cassandra Bishop peut survivre au scénario et revenir affronter les investigateurs dans une future aventure.

Puisqu'elle peut intervenir à différents points de l'histoire et être stimulée par des relations différentes, ses caractéristiques apparaissent à la fin de l'aventure.

L'Eventreur de l'East Side Fait Une Nouvelle Victime

Le Cinquième Meurtre Déconcerte la Police

(DERNIERE MINUTE) Le cadavre mutilé de Miss Jennifer Hargrave, 23 ans, a été retrouvé par la police peu avant l'aube dans une ruelle donnant sur Delancey Street dans le Lower East Side.

Les agents qui mènent l'enquête dissimulent tous les détails de ce nouveau crime, et la zone a été fermée au public. Le commissaire a annoncé qu'il ferait paraître un communiqué dans l'après-midi.

L'état du corps était tel que la police a refusé que la presse le voie. Un témoin a révélé en tremblant aux reporters que "le sang coulait sur le trottoir jusqu'au caniveau."

La police est convaincue que Miss Hargrave est la dernière victime en date d'un fou, considéré comme responsable de quatre autres meurtres survenus dans les deux dernières semaines.

Jusqu'à présent, la rédaction n'a aucun renseignement concernant l'identité de cet assassin diabolique, et elle conseille aux lecteurs de rester vigilants.

Bien qu'ils refusent d'expliquer pourquoi ils le croient, les policiers ont affirmé officiellement que l'Eventreur, comme on l'appelle, est un lunatique échappé d'un hôpital !

Une vérification auprès des institutions jusqu'à plus de 100 kilomètres autour de New York infirme l'hypothèse de l'évasion, et la recherche de la rédaction s'est étendue au reste de l'Etat, à la Nouvelle Angleterre, à la Pennsylvanie, à la Virginie, au Delaware et à l'Ohio.

- New York Pillar-Riposte, 10 mars.

- Aide de Jeu n° 1

Des hordes de journalistes et de photographes assaillent sans cesse le commissariat, la cigarette aux lèvres, recherchant la conversation ou la photo qui attirera l'attention du public sur leur journal.

D'un autre côté, la police n'en sait pas tant que ça. Elle refuse d'avouer son ignorance qui passerait pour de l'incompétence aux yeux du public.

Voir le cadavre de Miss Hargrave sans raison officielle peut prendre des jours, même pour les investigateurs les plus astucieux. Les détectives ou les consultants qui travaillent sur l'enquête doivent simplement montrer des papiers d'identité pour être admis et recevoir la coopération des policiers.

Pour faire un raccourci, le sergent factionnaire de nuit est inhabituellement crédule. Les investigateurs qui réussissent à lui donner une explication crédible de la raison pour laquelle ils doivent se rendre dans la morgue du commissariat sont admis après un jet réussi de Baratin ou de Discussion. Ils peuvent par exemple se faire passer pour des médecins d'une autre ville qui viennent voir le cadavre et lire le rapport d'autopsie, de façon à comparer ce meurtre avec celui qui a été commis dans une cité hypothétique.

Une fois le tiroir tiré de son réceptacle dans le mur de la chambre froide, les investigateurs s'aperçoivent que la silhouette du cadavre, sous le drap, est curieusement rétrécie et tordue. L'Interne prévient que le corps est dans un état horrible, puis il soulève le drap.

Voir le cadavre inflige une perte de 0/1D6 points de SAN. La pauvre Miss Hargrave n'a pas seulement été découpée membre par membre, mais elle a aussi été en partie dévorée : les personnes présentes doivent réussir un jet de CON x4 sur 1D100 ou vomir sur-le-champ. Un

résultat de 00 indique que le personnage s'évanouit pour 1D10 minutes.

Bien qu'aucun rapport officiel ne l'ait confirmé, Petit Joe l'Interne (un homme qui mesure près d'1m90 et qui pèse 100kg) jure que les quatre autres victimes étaient dans le même état. La première était un vagabond découvert sur un quai de la station de métro de Second Street, la deuxième une prostituée qui flottait sur l'East river (on n'a jamais retrouvé son pied gauche, d'ailleurs). La troisième et la quatrième étaient un couple d'amoureux dissimulés dans les buissons de Corlear's Hook Park, décapités. La police n'a pas encore retrouvé les têtes.

Si un investigateur ayant des connaissances médicales ou dentaires examine le corps, un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle la marque légère d'une morsure à l'intérieur de la cuisse gauche de la victime. Cette marque a été faite assez longtemps après le décès, car les traces de dents ne sont pas remplies de fluides et n'ont pas changé de couleur. Comme on ne peut les voir que sous certains angles, le médecin-légiste ne s'en est pas aperçu pendant l'autopsie. Le personnage, lui, remarque que cette trace est certainement l'œuvre de dents de loup ou de gros chien, mais que celles-ci sont disposées selon l'ordre de la dentition humaine.

Ses Effets Personnels

Les investigateurs ont peut-être eu des difficultés pour examiner le cadavre de Miss Hargrave, même après que l'autopsie a été faite, et même si le rapport du médecin-légiste recèle des preuves officielles.

Si c'était dur, ce n'est rien en comparaison de ce qui les attend s'ils désirent fouiller dans les affaires de la victime, qui sont scrupuleusement conservées comme pièces à conviction sur les étagères d'une salle du commissariat, en attendant un éventuel procès criminel. Les investigateurs sans statut officiel dans l'enquête et sans contacts dans la police peuvent mettre longtemps avant de pénétrer le périmètre de sécurité du commissariat.

Comme les agents qui ont découvert le cadavre l'ont noté dans leur rapport, l'assassin a dérobé les bijoux de Miss Hargrave, mais a laissé dans son sac à main et autour de son corps près de 200 dollars en billets de 5 et de 10. Certains d'entre eux portent des empreintes ensanglantées de doigts, comme si on les avait sciemment jetés. Le contenu d'une petite fiole de verre retrouvée dans son sac a révélé la raison de sa visite dans Lower East Side si tôt le matin : une fine poudre blanche qu'un détective, un médecin ou un policier, ou encore un jet réussi de Chimie ou de Pharmacologie, identifie immédiatement comme de la cocaïne.

Une étude des billets tachés révèle une absence complète de lignes et de cercles sur l'empreinte des doigts.

L'agrandissement des traces de doigts montre une texture graineuse, similaire aux empreintes que laisseraient les coussinets de cuir d'une patte canine. Une fois qu'ils s'en aperçoivent, les investigateurs qui réussissent un jet de Mythe de Cthulhu comprennent que l'affaire peut être liée à un serviteur mineur du Mythe. Si certains des personnages ont déjà rencontré des goules, ou vu ces créatures se nourrir, l'idée de la goule leur vient immédiatement à l'esprit.

Les Preuves

Une visite à la bibliothèque ou aux archives du Pillar-Riposte permet de découvrir d'autres preuves d'activités liées au Mythe. Deux jets séparés et réussis de Bibliothèque mettent à jour des articles perdus dans les dernières pages.

Les Interviews

Les investigateurs peuvent souhaiter interroger les gens mentionnés dans les deux articles, et c'est tout à fait possible. Après avoir été gardée 24 heures en observation, même Mrs. Edwards est disponible et d'accord pour parler. Malheureusement, tout ce que ces gens savent a déjà été publié dans les journaux. Le Gardien peut ajouter ou broder des détails selon les nécessités, mais les personnages n'en tirent aucune nouvelle piste.

Analyse des Nouvelles Brèves

Si les investigateurs se trouvent à la bibliothèque, s'ils réussissent un jet de Bibliothèque et s'ils déclarent rechercher des rumeurs plus anciennes concernant des bruits étranges entendus dans les cimetières, ou quelque chose de similaire, ou encore s'ils ont accès aux archives du *Pillar-Riposte* et qu'ils font la même demande, ils apprennent que de nombreux rapports concernent des bruits inexplicables venus du cimetière de Stanton Street, et ce depuis le début des années 1800. Le rédacteur du dernier article, l'alcoolique J. Mondale Crief, n'a pas fait son travail.

Analyse de la Localisation des Meurtres

Grâce à un jet réussi d'Ideé, les investigateurs s'aperçoivent que les cinq meurtres ont été commis à moins de 5

kilomètres du cimetière de Stanton Street et que la station de métro d'Essex Street se trouve dans ce périmètre.

Analyse d'Anciens Meurtres

Si les joueurs déclarent qu'ils fouillent dans les journaux remontant jusqu'au 19^e siècle, ils découvrent que cette partie de l'East Side a une longue histoire de disparitions inexplicables, qui date du début des années 1800. Outre la zone dans laquelle ces disparitions se passent et le fait que la plupart de ces gens avaient moins de 30 ans (un jet réussi de Connaissances pour s'en apercevoir), il n'y a pas de point commun.

Analyse de la Géographie de la Zone

À la mairie, les investigateurs peuvent étudier les plans du cadastre (ce qui nécessite un jet réussi de Baratin et peut-être un pot-de-vin pour accélérer le mouvement). Un jet de Bibliothèque réussi révèle que tous les égouts dans un rayon de deux pâtés de maisons autour du cimetière de Stanton Street ont été murés, puis refaits vers la fin du 19^e siècle, car ils débordaient par temps de grosse pluie.

NATHANIEL BISHOP

Cette section présente les trois personnalités qui peuvent quitter le cimetière de Stanton Street de leur propre chef.

Un Monstre dans le Métro La Terreur dans les rues ?

Par J. Mondale Crief

(DERNIERE MINUTE) "Il ressemblait à un cadavre ambulant, avec des mains griffues et des yeux rouges !"

C'est ainsi que débute la terrifiante histoire de Mrs. Francine Edwards, la nuit dernière à la station d'Essex Street dans le Lower East Side de Manhattan.

Mrs. Edwards, 33 ans, habitant au 1281 Grand, Apt 610, attendait le métro quand l'étranger, un clochard dégoûtant en haillons, a grimpé sur le quai depuis les voies. C'est quand il s'est retrouvé dans la lumière que Mrs. Edwards s'est aperçue qu'il n'était pas humain.

"C'était horrible ! Il m'a attrapée, mais j'ai hurlé et je l'ai frappé avec mon sac à main. J'ai réussi à me dégager et je me suis enfuie !" Dans son témoignage, Mrs. Edwards parle de "la pâleur livide d'un cadavre" et "d'étranges yeux rouges qui pénétraient dans mon cerveau comme des phares surgis de l'Enfer."

Bien que personne ne se soit trouvé sur le quai pour attester de cette étonnante apparition, des passants dans la rue ont entendu les cris de Mrs. Edwards.

Un témoin l'a vue : "Elle courrait horris du métro comme si elle avait le Diable qui la pourrissait", affirme Pyotr Alexievitch Rakuzmov, habitant 124 Rivington. Mr. Rakuzmov, un homme minutieux, a montré au *Pillar-Riposte* l'endroit exact où il avait vu la femme, et s'est aussi assuré de l'orthographe correcte de son nom.

Une fois la police de New York appelée, l'agent Michael O'Shea n'a pu trouver aucune trace de la forme spectrale qui venait de briser la paix de la station de métro d'Essex Street.

L'agent O'Shea a ensuite spéculé sur la possibilité que le métro ait renversé l'homme, mais le conducteur Alvin B. ("Glaiseux") Heingrapp, habitant Schermerhorn à Brooklyn, a fini son service sans encombre. Il affirme : "Je n'ai rien vu et je n'ai rien senti d'autre que ce fichu tournant après Bowery. La voie devrait être refaite."

Envoyée tôt ce matin, une équipe d'entretien n'a rien trouvé, selon les autorités du Brooklyn Transit.

Mrs. Edwards se remet actuellement de ses émotions à l'hôpital Bellevue et n'est pas disponible pour une interview.

Pour l'instant, la police ne fait aucun commentaire.

• New York *Pillar-Riposte*, 27 février.

Cimetière Hanté ? Des bruits dans la nuit effraient un passant

Par J. Mondale Crief

(DERNIERE MINUTE) Les yeux encore fous et écarquillés, messieurs Billy Joe Perkins et Jesus Romero ont décrit "des bruits qui résonnaient et des grognements" qui provenaient d'un caveau, près de l'enceinte du cimetière de Stanton Street qui donne sur Houston Street.

Ils ont nié avoir aperçu fantômes, feux-follets ou autres bestioles surnaturelles, mais M. Perkins a affirmé que les sons étaient étranges : "Ça ne ressemblait à rien que j'avais pu entendre avant." M. Romero a acquiescé, mais a ensuite refusé d'être interviewé.

M. Romero habite actuellement au 241 W.85th, avec M. Perkins.

Aucun des deux hommes n'était en état d'ébriété, et la police explique le phénomène comme une farce d'un groupe de plaisantins macabres.

M. Perkins a réfuté l'analyse de la police. Il a ajouté que rien ni personne ne pouvait être vu, et que les bruits fréquents et forts venaient d'un caveau familial spécifique.

Pourtant, l'inspection de ce matin a révélé que les serrures étaient toujours verrouillées et que rien dans le caveau n'avait bougé.

La sépulture en question appartient à la famille Greenberg, qui, coïncidence, mettait en terre ce matin feu Mrs. Sonia Greenberg, matriarche et fille de Solomon Greenberg, un des fondateurs de l'industrie vestimentaire de New York.

Le propriétaire du cimetière de Stanton Street, M. Nathaniel Bishop, a témoigné par téléphone sa complète confiance dans le service de gardiennage du cimetière, où, dit-il avec fierté, il n'y a pas eu de problèmes depuis 200 ans.

• New York *Pillar-Riposte*, 3 mars.

• Aide de Jeu n° 2

Carlos Cortés, Nathaniel Bishop et Simon Trask, ainsi que leurs activités possibles et les preuves qui les lient. La prochaine section détaille le cimetière, les bâtiments et les choses horribles qu'on peut y trouver. Les sections suivantes décrivent ce qui rôde sous le cimetière.

M. Nathaniel Bishop est le propriétaire et le directeur d'un des cimetières les plus anciens de l'État, celui de Stanton Street, dans ce qui était autrefois le quartier riche du Lower East Side. Depuis, le voisinage est devenu un dédale insalubre de vieilles maisons de pierre lézardée habitées par les pauvres, les immigrants et les criminels.

Tout guide de Manhattan ou un jet réussi d'Histoire révèle que le cimetière Bishop Memorial, depuis rebaptisé cimetière de Stanton Street, a été inauguré en 1779, sous la direction d'un certain George Edward Bishop, et qu'il a ensuite été dirigé par les générations successives de la famille Bishop. L'endroit dispose d'une morgue, des pompes funèbres Bishop, ainsi que d'une maison à deux étages où loge Nathaniel Bishop, propriétaire et directeur actuel de cet établissement familial.

Les investigateurs sont libres d'entrer dans le cimetière dans la journée. Même s'ils regardent un peu partout, ils ne remarquent rien d'inhabituel.

Carlos Cortés

Si les personnages visitent le cimetière (ouvert tous les jours sauf le dimanche), la première personne qu'ils rencontrent est le jardinier, Carlos Cortés, dont les caractéristiques se trouvent à la fin de cette aventure.

C'est un petit homme musclé avec un bronzage sombre et une moustache épaisse et bien taillée. Il porte une combinaison de travail et un chapeau de paille usé. Il parle mal l'anglais, et n'a aucune confiance en quelqu'un qui parle cette langue. Négligeable au premier abord, Cortés est en fait un homme intelligent qui se retient de parler à cause de ses difficultés à apprendre l'anglais, et qui peut être en bonne position pour aider les investigateurs à plusieurs moments.

Cortés, un Cubain, gagne sa vie pour nourrir une femme et quatre enfants. Comme il aime sa famille, il protège son gagne-pain. Si on lui demande quoi que ce soit à propos du cimetière ou de M. Bishop, il secoue la tête et dit qu'il doit retourner au travail, car M. Bishop ne le paie pas pour se promener et parler aux étrangers.

Un pot-de-vin sur le lieu de travail ne donnera rien non plus, bien que, loin du cimetière, un billet de 5 dollars puisse être efficace. Dans la rue, il dira aux investigateurs la même chose que ce qui est inscrit au-dessous.

Dans le cimetière, un investigateur qui réussit un jet de Baratin en espagnol peut obtenir de bons résultats : il doit tout d'abord réussir un jet de Parler Espagnol, puis un jet de Baratin qui ne doit pas dépasser en pourcentage son niveau actuel de compétence en espagnol.

Avec ces jets successifs, Cortés hésite, puis tourne autour du mausolée pour être invisible des fenêtres de la maison de Bishop, en faisant signe aux investigateurs de le suivre. Ainsi caché, il dit rapidement que le cimetière est vraiment hanté : il entend souvent, après le crépuscule, des bruits bizarres qui viennent des tombeaux et du mausolée. Une fois, alors qu'il devait travailler tard le soir, il a vu une silhouette spectrale habillée d'une cape et d'une cagoule noires errer au milieu des pierres tombales. Après ça, il n'a plus jamais voulu travailler de nuit au cimetière.

Cortés dit qu'il travaille pour M. Bishop parce qu'il a besoin d'argent et que, s'il trouvait un meilleur emploi, il

serait heureux de besogner ailleurs. Il n'aime pas être employé par un *brujo*, un sorcier, même s'il ne peut pas expliquer pourquoi il s'imaginerait ce genre de choses.

Il avoue que M. Bishop l'a menacé de le renvoyer s'il ne faisait ne serait-ce que toucher à une de ses quatre luxueuses automobiles. Seul le chauffeur de Bishop a le droit de les conduire.

Un jet réussi de Psychologie suggère que Cortés croit à tout ce qu'il vient de dire, et qu'il a peur de M. Bishop et de tout ce qui rôde dans le cimetière de Stanton Street après le coucher du soleil.

Rencontrer M. Bishop

Si les investigateurs décident de rendre visite à M. Bishop dans la journée, ils le trouveront à son bureau des pompes funèbres. De nuit, il y a 50% de chances qu'il se trouve chez lui. S'il n'est ni chez lui ni au travail, il est impossible de le trouver, mais son train-train est invariable : les investigateurs le rencontreront tôt ou tard.

Chercher Bishop

Discuter avec les voisins ne donne pas beaucoup de renseignements sur Bishop et le cimetière : la plupart des résidents sont espagnols, portugais, italiens, polonais, russes ou hongrois, et ils parlent au mieux un anglais approximatif.

Les témoins attestent que Bishop se fait livrer sa blanchisserie et son épicerie et que, à part pour son travail aux pompes funèbres, il ne quitte que rarement le cimetière. Les voisins le décrivent de façon variable : excentrique, vampire, sorcier, pervers ou fantôme, sans donner de raison particulière à leur choix.

Surveiller Bishop

Si les investigateurs établissent un poste de surveillance à l'entrée du cimetière, ils ne voient que Cortés entrer et sortir régulièrement. Bishop sort une fois, conduit par un chauffeur en uniforme qui apparemment vit sur les lieux. Si le Gardien le désire, Trask peut, lui aussi, quitter la maison, puis y revenir : les investigateurs notent dans tous les cas qu'il ne sort qu'après le coucher du soleil pour creuser les tombes. Ils remarquent aussi que pas ou peu de lumières sont allumées dans la maison la nuit.

Trouver Bishop

A son bureau des pompes funèbres, Bishop apparaît comme l'entrepreneur parfait : il sait être charmant et sophistiqué, sensible aux besoins du client et compatissant à sa douleur, tout en gardant son intérêt commercial à l'esprit. Sa voix est calme et uniforme, avec l'intonation ferme nécessaire à un bon vendeur.

Grand et mince, Nathaniel Bishop est un bel homme de 35-40 ans, d'une pâleur qui semble ne jamais avoir connu la lumière du jour. Ses cheveux sombres bien coiffés commencent à grisonner. Comme toujours, il porte un coûteux costume noir d'homme d'affaires, ainsi qu'un œillet frais, rouge sang, à la boutonnière. Il porte des gants



Nathaniel Bishop

et des lunettes teintées, même à l'intérieur, et transporte une lourde canne de marche en ébène partout où il se rend. Quand il sort dans la journée, il porte toujours un chapeau noir à larges bords pour cacher son visage du soleil.

Si on lui pose des questions sur son apparence, Bishop s'arrête un instant comme s'il était vexé, puis dit que sa famille a une déficience héréditaire qui le rend sensible à la lumière du soleil. Il ôte ensuite ses lunettes, révélant ainsi des yeux dont les iris, d'une couleur gris-argent dérangeante, se fondent presque avec le blanc. A propos de la canne, Bishop peut faire remarquer qu'il est raisonnable de s'armer dans un quartier dangereux la nuit. "Et aussi, une canne procure un certain air de dignité !"

Si on lui pose des questions sur les bruits étranges et les rumeurs concernant le cimetière hanté, il fait sérieusement remarquer que toutes les nécropoles ont ce genre de réputation, notamment si elles sont aussi anciennes que celle de Stanton Street (depuis 1779, insiste-t-il).

Cet homme malfaisant accorde une grande valeur à son temps, et il utilise un certain nombre de ruses pour se débarrasser des touristes et des paniers percés qui ne veulent ni être enterrés là, ni acheter une concession pour plus tard. Les personnages doivent avoir une idée géniale s'ils veulent continuer la conversation, s'ils désirent qu'il reste curieux ou intéressé par ce qu'ils lui racontent.

Si les investigateurs arrivent à étendre la conversation de 10 minutes ou plus, un jet réussi de Psychologie leur révèle que Bishop sourit à leurs dépens à des moments inopportuns, et que ses mouvements sont précis et calculés : chaque acte est prévu à l'avance.

Bishop est heureux de faire visiter les lieux aux investigateurs s'il pense qu'ils sont intéressés par une concession ou par des emplacements dans le mausolée. Il admet que l'état du voisinage n'a rien fait pour améliorer ses affaires, mais il met l'accent sur le fait que ses tarifs sont les plus bas de toute la ville, et que des entrepreneurs s'intéressent de plus en plus au bas Manhattan. "Autrefois, c'était un quartier élégant, messieurs. Et il le redeviendra ! Un de vos descendants sera fier d'y habiter ou d'y venir en visite."

Au bout d'un moment, Bishop voudra clore la vente. Une simple avance le ravira. S'il n'arrive pas à vendre, il annoncera avec tact que d'autres tâches l'attendent. Mais la ruse de l'intérêt pour une concession reste utile, car beaucoup de gens viennent plusieurs fois avant de se décider.

Si les investigateurs rendent visite à Bishop chez lui, il s'arrange pour que l'entrevue soit la plus courte possible. Si les personnages utilisent la ruse de la concession, il leur demande gentiment de revenir aux heures de bureau.

L'Indice Dorffmann

Au bureau ou peut-être chez Bishop, celui-ci interrompt la conversation pour prendre une communication téléphonique. Il dit quelque chose comme : "Oui, docteur Dorffmann, je comprends", raccroche et murmure aux investigateurs : "Pardonnez-moi, un changement de rendez-vous." Vous pouvez demander un jet d'Écouter pour que Dorffmann soit entendu clairement.

Les personnages peuvent aussi remarquer une enveloppe adressée à ce médecin, posée sur le bureau de Bishop ou sur un guéridon près de la porte. Ils doivent enregistrer le nom de Dorffmann, afin de pouvoir lui rendre visite. Un jet de Trouver Objet Caché peut être requis par le Gardien pour apercevoir l'enveloppe.

Si les investigateurs cherchent le Dr. Dorffmann dans l'annuaire, ils ne trouvent qu'un seul praticien de ce nom dans les faubourgs de New York.

Bishop et sa Famille

Un passage en bibliothèque, aux archives du *Pillar-Riposte*, à la Commission de la Santé Publique, à la Commission Funéraire de Gotham et dans des entreprises mortuaires concurrentes de Manhattan et de Brooklyn prend plusieurs jours, mais rapporte un nombre de données considérable. Permettez un jet par jour pour chacun des lieux qui suivent.

Les Archives du Pillar-Riposte

Le dossier sur Nathaniel Bishop est pratiquement vide. Quelques notes gribouillées à la va-vite indiquent que Nathaniel et sa sœur Cassandra sont les deux seuls survivants de la famille Bishop qui résident à New York. Un certain nombre de cousins éloignés vivent à Arkham, dans le Massachussets.

■ Cassandra Bishop a son propre dossier, puisqu'elle évolue dans la haute société. Une photo la montre comme une belle femme arrogante. Les notes qui suivent expliquent qu'elle dispose de revenus élevés, mais qui proviennent tous d'investissements et de propriétés dirigés par son frère Nathaniel. C'est une dilettante, avec un Crédit élevé et une excellente réputation, dont les amusements se résument aux hommes, aux réceptions, aux vêtements et aux voyages. Elle ne montre aucun signe de la maladie héréditaire des Bishop.

La Réputation Professionnelle de Bishop

Une fois l'idée donnée sur le style de questions, ou encore en réussissant un jet d'Idée pour trouver la ligne directrice, les investigateurs apprennent que Bishop est très bien vu par les autres entrepreneurs de pompes funèbres. On parle de lui comme d'un homme bon et comme d'un excellent professionnel, bien que deux croque-morts fassent remarquer en souriant les quelques excentricités déjà entr'aperçues par les personnages.

Un vieil homme se souvient que le père de Nathaniel, Abbot Bishop, avait les mêmes infirmités que son fils et que le pauvre homme est mort assez jeune, aux alentours de la quarantaine. "Nous, on meurt généralement de vieillesse. Ce n'est pas comme nos clients !"

La Commission Funéraire de Gotham

Une fois l'idée donnée sur le style de questions, ou encore en réussissant un jet d'Idée pour trouver la ligne directrice, les investigateurs tiennent une discussion informelle avec le secrétaire de la Commission nommé Simon Herzberg, un jeune homme tout juste sorti de Columbia University.

Ils apprennent qu'Abbot Bishop, le père de Nathaniel, a aidé à la fondation de la Commission au début du siècle. Il pensait qu'une échelle standardisée des tarifs et des services donnerait meilleure réputation (et meilleure fiscalité) à tout le monde dans l'association. Bien que quelques entrepreneurs aient refusé de baisser leurs prix, Abbot Bishop s'est montré remarquablement persuasif. En l'espace de deux ans, les décès et l'usure ont eu raison des points de résistance.

Nathaniel Bishop n'a pas été très actif dans l'organisation. Il n'en n'avait pas besoin : les tarifs montent uniformément, selon les décisions de la Commission, et une partie de l'augmentation circule parmi les officiels de la ville potentiellement intéressés.

La Commission de la Santé Publique

Grâce à un jet réussi de Baratin, de Discussion ou de Crédit, les investigateurs apprennent que les cimetières étaient à une époque controversés, car considérés comme sources

de maladies et d'insalubrité. Le processus d'embaumement, adopté au 19^e siècle malgré une résistance religieuse considérable (quand viendra la Résurrection, un corps pourra-t-il revenir à la vie avec du formol dans les veines ?), a fait taire cette réputation pendant la Guerre Civile, quand des dizaines de milliers de corps étaient rapatriés sur de longues distances pour être enterrés.

De tous les cimetières enregistrés à New York, celui de Stanton Street est le seul à ne jamais avoir été cité dans une violation du code de la Santé Publique. La licence et le paiement de la taxe de la ville, que la CSP doit approuver, n'ont jamais été interrompus ou retardés. "Pendant toutes ces années, personne n'a été aussi rapide et responsable que la famille Bishop."

La Famille Bishop

Des recherches prolongées dans les collections spéciales de la Bibliothèque Municipale de New York mettent à jour un nombre important de renseignements. Chacun des paragraphes annotés ci-après requiert un jet séparé de Bibliothèque. Découpez les sections et donnez-les dans l'ordre désiré.

Déductions à partir des Recherches en Bibliothèque

Grâce à un jet réussi d'Idée ou de Connaissances, les investigateurs s'aperçoivent que tous les mâles de la famille Bishop, depuis Lazarus, sont morts entre 21 et 35 ans, pratiquement sans exception.

Beaucoup sont décédés pour des raisons inconnues ou ont disparu sans laisser de trace. Pas mal sont d'abord devenus fous.

Le Dr. Immanuel Dorffmann

Cette sous-section s'adresse uniquement aux investigateurs qui ont découvert le lien entre Bishop et le Dr. Dorffmann.

Le cabinet du Dr. Immanuel Dorffmann se trouve dans le centre de Manhattan. Médecin généraliste, Dorffmann traite Nathaniel Bishop depuis quelques années. Comme tout bon médecin qui se respecte, il refuse de permettre à des étrangers d'éplucher ses dossiers. L'investigateur intelligent qui se double d'un docteur en médecine peut feindre un intérêt pour les problèmes dermatologiques ou les colorations de la pupille, ou n'importe quoi qui semble s'appliquer à ce cas précis, et ainsi voir si les patients du Dr. Dorffmann montrent des symptômes qui s'appliquent à Bishop. En principe, néanmoins, un médecin ne livre ses dossiers qu'à la police ou à des inspecteurs médicaux, et peut-être seulement si ceux-ci sont munis d'un mandat de perquisition en bonne et due forme.

Peut-être quelqu'un dans le bureau de Dorffmann peut-il jouer les espions ? Peut-être les investigateurs peuvent-ils demander l'aide de la police ? Peut-être décident-ils de pénétrer illicitement dans le bureau une fois la nuit tombée ? Si les personnages fouillent dans les dossiers, l'écriture précise de Dorffmann livre des informations intéressantes.

Le médecin note que Bishop a dès le début mentionné une "maladie héréditaire" à laquelle sa famille est vulnérable, en la caractérisant de problème de peau.

Par la suite, le Dr. Dorffmann écrit qu'il voit de grands changements chez son patient. Dans les deux années qui

LA FAMILLE BISHOP

■ Les premières archives faisant état d'une famille Bishop remontent à une certaine Agatha Bishop, qui avait fui les procès sanglants des sorcières d'Arkham en 1692, à l'âge de 15 ans. Si les investigateurs choisissent de se référer au tome *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, elle y est mentionnée comme membre soupçonné des sorciers d'Arkham.

■ Agatha Bishop s'est installée sur l'île de Manhattan en 1693, et est rapidement devenue la maîtresse d'un riche marchand, un certain Charles Rowancroft. Il est mort de façon soudaine un an plus tard, "d'une grande congestion au niveau du centre du cœur", en lui laissant une fortune considérable.

■ En 1695, Agatha a acheté le terrain qu'occupe actuellement le cimetière de Stanton Street, et y a fait construire la maison Bishop, dans laquelle elle a vécu jusqu'à ce qu'elle enfante en 1703. D'une main ferme, le clerc écrit : "Pour elle, un fils bâtard, Lazarus."

■ Le journal de bord du capitaine Andreas Van Derzanden révèle que dans les années 1708 et 1711, Agatha Bishop Rowancroft lui a loué son navire pour de longues visites en Hispaniola. Les capitaines se sont plaints de la chaleur, de l'inactivité et des visiteurs indésirables que Mrs. Rowancroft recevait à bord. À la fin du second voyage, elle a rapporté un grand cercueil assez lourd, dont les marins avaient très peur. Le capitaine Van Derzanden se souvient par contre avec plaisir du paiement du voyage. En 1715, il la transporte en Égypte, pour un nouveau séjour prolongé. De là, elle rapporte à New York "de nombreuses choses malodorantes" que le capitaine ne détaille malheureusement pas.

■ En grandissant, Lazarus Bishop est devenu un jeune homme antipathique et s'est forgé une réputation déplaisante. Sa mère a adopté et s'est occupée d'une grande partie de sa progéniture

bâtarde. Lazarus a disparu durant l'an 1728, sans laisser de trace. Six enfants lui ont survécu : Charles (1720-1744), James (1721-1740), William (1722-1751), Edward (1723-1745), Elizabeth (1725-1766) et Seth (1726-1749).

■ Agatha Bishop a survécu à ses petits-fils ainsi qu'à son fils : Charles est mort de la fièvre ; William, d'un malaise cardiaque. Seth et Edward ont disparu dans des circonstances aussi mystérieuses que leur père. James est devenu fou lors de sa seizième année et a été enfermé dans la cave de la maison, où il est mort d'une violente crise trois ans plus tard.

■ Elizabeth Keziah Bishop ne s'est jamais mariée. Elle a enfanté neuf bâtards, dont l'un au moins est officiellement reconnu comme le produit incestueux d'un accouplement avec un frère non cité. Comme leurs oncles, ces enfants sont restés à la maison Bishop. Après le décès d'Elizabeth en 1766, ils se sont occupés de la vieille Agatha.

■ Plusieurs journaux intimes mentionnent que personne n'a revu Elizabeth Bishop après son 23^e anniversaire.

■ En 1770, à l'âge de 93 ans, Agatha Bishop est décédée. Elle est enterrée près de la maison.

■ En 1779, un des petits-enfants d'Elizabeth, George Edward Bishop, a fondé le cimetière Memorial Bishop à l'endroit où les restes d'Agatha ont été ensevelis.

■ Plusieurs Bishop ont adopté un grand nombre d'enfants durant le 19^e siècle. Un jet réussi de Connaissances permet de déduire que ces adoptions peuvent en fait dissimuler un effort pour éliminer la maladie héréditaire du sang des Bishop.

- Aide de Jeu n° 3

ont séparé ses deux dernières consultations, les yeux de Bishop sont devenus particulièrement sensibles à la lumière, et leur structure interne montre maintenant des anomalies marquées. Bishop, cependant, a refusé la proposition d'une visite chez un oculiste, en prétendant que ses verres teintés suffisaient à résoudre ce problème.

De plus, Dorffmann a remarqué que la peau de son patient était assez phototrope, ayant des dispositions (Bishop l'a admis) aux brûlures même après une courte exposition à la lumière directe du soleil.

Plus intéressant, la peau et les muscles de Nathaniel présentent une incroyable élasticité non expliquée par la science médicale. Dorffmann a voulu effectuer une prise de sang pour des tests préliminaires, "mais les aiguilles de ma seringue se sont cassées les unes après les autres quand j'ai voulu le piquer ! En plaisantant sur mon manque d'adresse, M. Bishop a brusquement écourté sa consultation."

Le médecin a récemment réussi à obtenir de Bishop un nouveau rendez-vous, mais dans sa dernière phrase il craint que son patient décide d'ignorer la rencontre.

Une fois que Bishop est Soupçonneux

Dès que les investigateurs sont pris la main dans le sac (se faire prendre pendant qu'ils farfouillent dans le cimetière est le plus probable), Bishop s'effraie et devient très nerveux. Depuis longtemps, sa famille cache ses horribles agissements au reste de l'humanité, et ce pour de bonnes raisons.

Les Goules

Donc, dès que les investigateurs représentent pour lui des ennemis potentiels, il alerte un petit groupe de Goules (2D3) pour qu'elles espionnent les fouineurs (il dispose probablement de l'adresse ou du téléphone d'au moins un des investigateurs). Plus tard, dès qu'ils sortent la nuit, les personnages remarquent une ou plusieurs personnes tapies dans l'ombre, le visage dissimulé par un chapeau à large bord, rabattu sur le devant, et le corps recouvert d'un imperméable et de grandes écharpes de laine. Les caractéristiques de ces Goules se trouvent à la fin de ce scénario.

Les créatures tentent, autant que possible, de rester hors de vue et elles n'attaquent pas. Si les peurs de Bishop se confirment, il utilise alors sa magie noire pour appeler un vol de Maigres Bêtes de la Nuit qui enlèvent les investigateurs pour que Nathaniel les interroge. Puis il s'en débarrasse dans la Contrée du Rêve. Si ce plan échoue, il envoie son assassin

personnel, Simon Trask, s'occuper des gêneurs. C'est un horrible mort-vivant qui a déjà bien servi la famille Bishop.

Simon Trask

Cette parodie macabre d'être humain doit plonger son corps sans vie dans un récipient de fluides d'embaumement tous les jours afin de maintenir un semblant d'humanité. De son vivant, Trask était un assassin et un pillier de tombes qui travaillait pour le compte des Bishop, mais il a été pendu pour ses crimes en 1868. Après sa mort, Simon a été réanimé par les Bishop sous la forme d'un Cadavre Ambulant et, depuis, il continue de servir ses anciens maîtres. C'est un acolyte de Nyogtha, qui prend énormément de plaisir à tuer tous ceux qui menacent le culte.



Simon Trask

Trask est un homme grand et massif, d'apparence repoussante et d'une pâleur cadavérique. Il porte des vêtements sombres de l'époque victorienne, et notamment un lourd pardessus noir et un cache-nez de laine quand il se montre en public. Sa chair est creusée et putréfiée. Elle est horriblement froide au toucher. Ses yeux vert pâle ont un regard vide. Il sent le formol.

Les investigateurs qui méritent les attentions toutes particulières de M. Trask sont traqués après la tombée de la nuit pour se faire assassiner, un à un. Le mort-vivant dispose d'une Maigre Bête de la Nuit qui l'attend non loin, avec ordre de l'emmener au dépôt mortuaire s'il est gravement blessé au combat.

Les caractéristiques de Trask se trouvent à la fin de cette aventure. Nous conseillons aux Gardiens de lire l'encadré qui concerne les Cadavres Ambulants.

LE CIMETIERE DE STANTON STREET

Lorsque le quartier a commencé à se délabrer, au début du siècle, la famille Bishop a été de plus en plus effrayée par le vandalisme qui pouvait révéler au grand jour son terrible secret. Abbot Bishop a fait ériger autour du cimetière une grille d'enceinte en fer forgé noir de 3,50 m de haut,

LE CADAVRE AMBULANT, UNE NOUVELLE ENTITÉ

Après Réanimation, un Cadavre Ambulant garde les points de Magie et le POU qu'il possédait de son vivant : ces deux facteurs peuvent être utilisés exactement comme s'il était en vie, sauf dans le cas de résistance à une attaque magique ou à la manipulation. Dans ces deux hypothèses, le Cadavre Ambulant dispose d'un POU égal à 1 et d'1 seul point de Magie.

Les points de vie se régénèrent normalement, sauf lorsqu'il s'agit de dommages infligés par une exposition directe aux rayons solaires. Il lui en coûte alors 1 point de CON par heure.

Un Cadavre Ambulant a toujours une SAN égale à 0. Tant que le réanimateur du corps vit, la créature se comporte selon les souhaits de son manipulateur. A la mort du créateur, une Réanimation doit être rapidement lancée par quelqu'un d'autre,

ou le Cadavre Ambulant entre dans une folie meurtrière jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Si la créature est blessée, elle peut utiliser une compétence comme Science Mortuaire à la place des Premiers Soins (restaure 1D3 points de vie); autrement, les points reviennent au rythme d'un par semaine. Un membre arraché peut être simplement recousu ou, s'il est trop endommagé, remplacé par un membre issu d'un autre corps.

Le sang des Cadavres Ambulants est remplacé par une solution à base de formol, dont la couleur - qui dépend de l'âge du cadavre et de la technique précise utilisée dans le sort de Réanimation - peut varier du noir au vert.

L'apparence du Cadavre Ambulant peut varier : l'un peut simplement paraître laid, tandis que l'autre est horrifiant. Les Gardiens doivent les individualiser s'ils veulent infliger la perte de points de Santé Mentale.

Dans l'Obscurité

Selon la suite logique des événements, il se peut que les investigateurs pénètrent dans des zones non éclairées. Le Gardien peut alors trouver fatigant de continuer à mettre l'accent sur l'obscurité, puisqu'il s'agit d'une condition constante. Dans ce cas, équipez les tunnels des Goules et les autres niveaux souterrains de torches, de lanternes ou d'autres éclairages adéquats et oubliez tout ça. Seuls quelques endroits souterrains sont décrits comme étant illuminés. Le reste est plongé dans le noir le plus complet.

Divisez les chances de succès par deux pour les compétences qui dépendent de la vue.

Essayez de ne pas vous empêtrer dans les remarques tatillonnes comme : "Comment peux-tu tirer avec ton fusil tout en tenant ta torche électrique ?" La remarque est pertinente, certes, mais inappropriée. Le Gardien devrait plutôt se poser la question : "Comment mes joueurs peuvent-ils prendre du bon temps si je les agace avec ce genre de remarques ?"

fermement scellée dans le ciment et surmontée de pics de fer acérés, qui suffirait à décourager l'intrus le plus déterminé.

L'accès au cimetière se fait par le grand portail qui donne sur Stanton Street, par l'entrée du dépôt mortuaire, ou encore par une des portes grillagées qui mènent à la maison de Bishop.

Les portes principales sont ouvertes tous les jours, de 8 heures du matin jusqu'au crépuscule. Celle de la morgue est ouverte quand Bishop se trouve dans le bâtiment. Les petites

portes grillagées, elles, sont toujours verrouillées, mais celle qui donne sur la rue est reliée à la maison par une sonnette.

Les portes principales sont fermées par un cadenas de FOR 60, tandis que les autres ouvertures précitées disposent d'une FOR effective de 40. Seuls Bishop et Trask ont les clefs qui ouvrent ces portes.

Dans le cas où les investigateurs décideraient d'explorer le cimetière de nuit, il est facile d'appuyer une échelle contre l'enceinte et de grimper dans l'un des nombreux arbres plantés de l'autre côté. Bien qu'il puisse donner des conseils, Cortés n'aidra pas physiquement les investigateurs, sauf en cas d'urgence.

Bishop a ordonné aux goules de rester éloignées du cimetière et de restreindre au minimum leurs visites au monde de la surface. Néanmoins, il reste encore énormément d'indices pour les quelques intrépides prêts à les chercher.

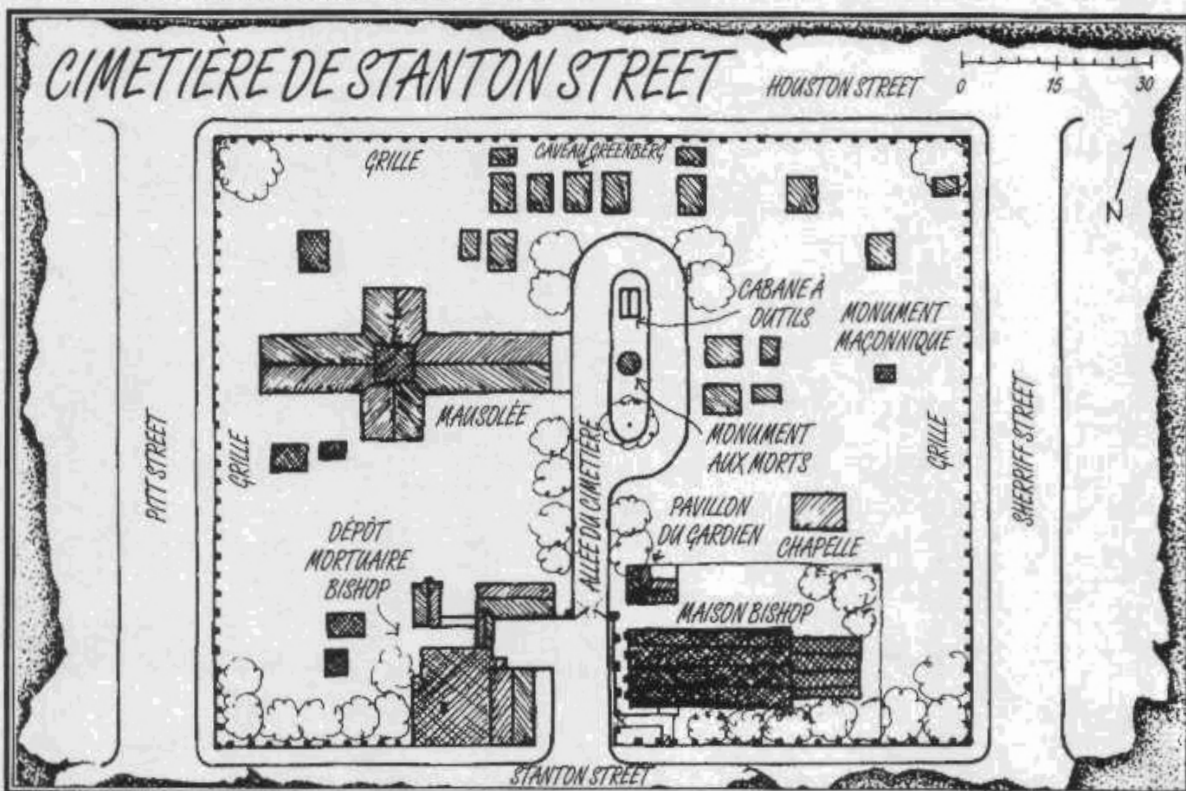
Le Dépôt Mortuaire

La morgue est une maison de briques à un seul étage construite au début du 19^e siècle, avec quelques parties de facture plus récente à l'arrière. Le bâtiment est en excellent état. Une petite plaque de bronze se trouve sur le mur :

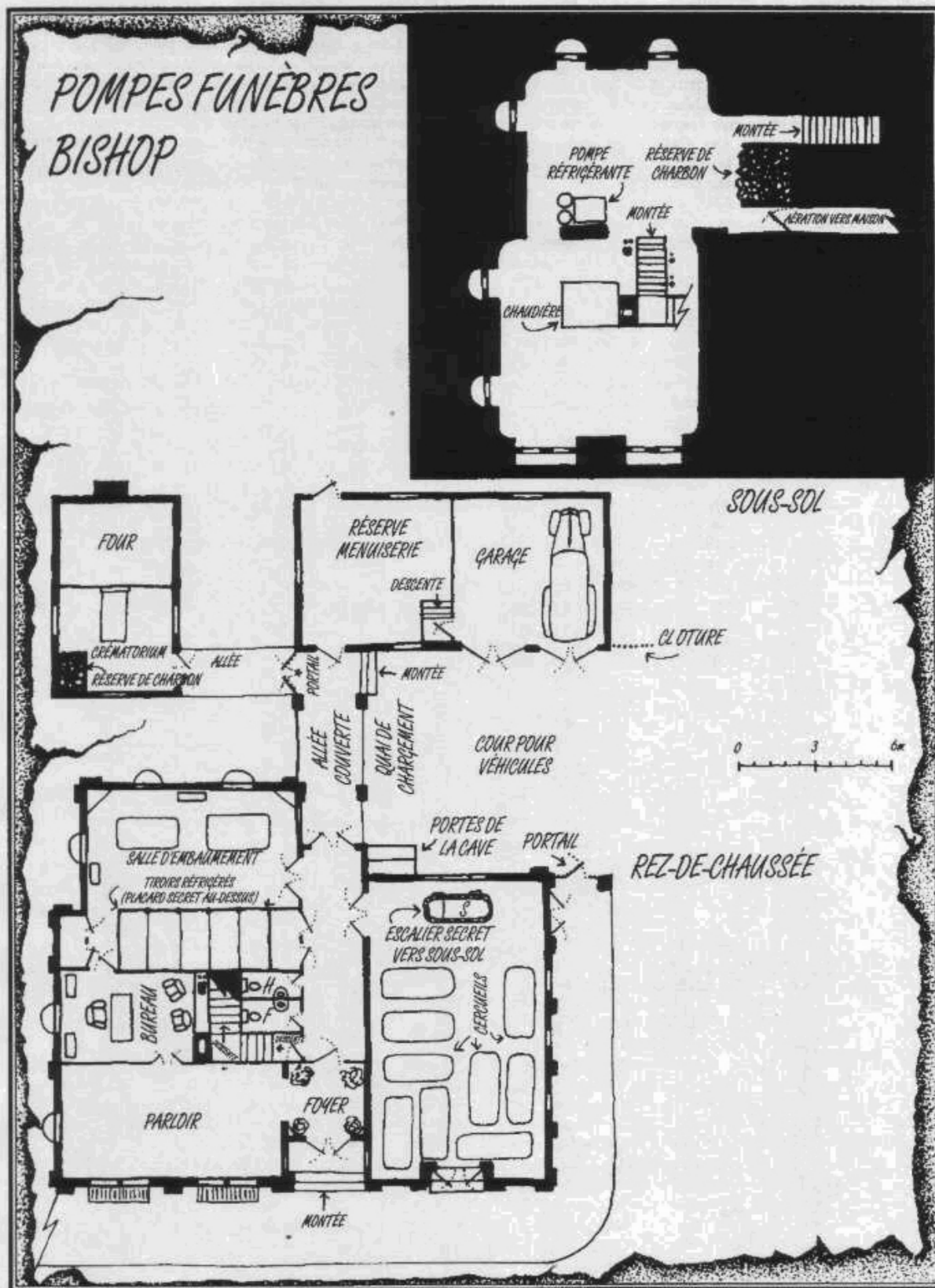
Pompes Funèbres de la famille Bishop
Anno Domini 1781

Le Parloir

C'est ici que Bishop reçoit ses invités et ses clients. La pièce est décorée avec goût, mais meublée dans un style victorien



- Aide de Jeu n° 4 : Le cimetière de Stanton Street



tardif pittoresque. Des cercueils et des urnes crématoires sont exposés. Rien dans cette pièce ne sort de l'ordinaire.

Le Bureau

Décoré lui aussi de bois précieux et de tissus sombres, il contient un vieux bureau de chêne massif, derrière lequel se trouve un fauteuil de cuir confortable. Sa couleur rappelle celle du sang séché. Des étagères en acajou, débordantes de livres, couvrent la totalité des murs. Aucun des ouvrages ne concerne le Mythe de Cthulhu.

Cet assortiment d'environ 4 000 volumes traite de l'anatomie et de la physiologie humaines, ainsi que de l'art de l'embumeur au travers des âges. Plusieurs étagères contiennent des livres sur l'Égypte et l'égyptologie, dont une première édition du *Livre des Morts Égyptien* de E. Wallis Budge (1895) et un exemplaire de la *Grammaire Égyptienne* d'Alan Gardiner.

La plupart des ouvrages de cette collection sont rares et risquent de devenir rapidement des objets de convoitise pour les collectionneurs. Pour l'instant, ce ne sont que des curiosités.

Tous les tiroirs du bureau sont fermés à clef.

En les ouvrant grâce à un jet réussi de Mécanique, les personnages trouvent une clef non identifiée dans le tiroir du milieu. C'est un double qui ouvre la chapelle du cimetière.

Le tiroir gauche du bas renferme un livre de comptes. Ce cahier comporte toutes les transactions commerciales de Nathaniel Bishop : si un investigateur l'étudie pendant 1D6+6 heures ou s'il réussit un jet de Comptabilité, il découvre que les rentrées d'argent sont inférieures aux dépenses effectuées pour l'entretien et aux investissements concernant le cimetière. Tout ceci inclut les salaires que s'alloue Bishop : ils sont exorbitants. Où Bishop puise-t-il son argent ?

La Salle d'Embaumement

Voir la prochaine sous-section "Dans la Salle d'Embaumement", pour une explication détaillée.

La Réserve

Elle est utilisée pour entreposer des cercueils de bronze, de verre et d'autres matériaux qui ne peuvent être fabriqués dans l'atelier de menuiserie-charpenterie du dépôt mortuaire. On n'y trouve rien d'anormal sans un jet réussi de Trouver l'Objet Caché. Dans ce cas, l'investigateur remarque un cercueil d'acajou orné dans un coin, beaucoup plus ancien que les autres relativement neufs. Celui-ci est soigneusement rivé au sol. En soulevant le couvercle, les personnages découvrent une volée de marches qui mène à une pièce secrète située sous la morgue : la chambre froide. Pour plus de détails, voir ci-après.



Vincent Tattaglia

La Chambre Froide

Cette salle secrète n'est accessible que par l'escalier dissimulé dans la réserve.

Quand les investigateurs descendent les marches à l'intérieur du cercueil, ils remarquent que l'air ambiant se refroidit. En bas de l'escalier se trouve une salle réfrigérée aux murs d'acier couverts de glace. Au centre se dresse une table de marbre blanc, sur laquelle repose le corps parfaitement conservé d'un homme qui devait avoir trente ans lors de son décès. Il porte l'habit noir

d'un chauffeur, des lunettes noires et des gants de cuir. C'était apparemment un bel homme, avec des traits très virils et des cheveux noirs, raides et bien coiffés. Il est vraiment mort : il ne respire pas ; ses cheveux et ses sourcils sont incrustés de givre. Néanmoins, si l'un des personnages touche sa peau glacée, il s'anime immédiatement et attaque. Ses caractéristiques se trouvent à la fin du scénario.

Vincent Tattaglia est le plus récent des Cadavres Ambulants serveurs de Nyogtha. De son vivant, c'était un tueur professionnel, mais il a été descendu il y a un an.

En proposant des funérailles gratuites en grande pompe, Nathaniel Bishop a réussi à dérober le corps pour le ranimer. Tattaglia est maintenant un serviteur dévoué de Nyogtha. C'est aussi le chauffeur et le garde du corps de Bishop.

Tattaglia a une apparence humaine, tant qu'il cache sa pâleur cadavérique et ses yeux vitreux derrière des lunettes noires et du maquillage de théâtre. Bien qu'il soit habile en combat à mains nues, il préfère se servir de son cran d'arrêt effilé comme un rasoir.

Les journaux ont parlé de la mort de Tattaglia, mais vu l'époque, il n'y avait pas de photos illustrant les articles.

Crématorium

Ce petit bâtiment de briques se trouve à l'arrière du dépôt funéraire. Il abrite un incinérateur pour la crémation des corps humains. Comme les Goules se nourrissent essentiellement de cadavres, peu de regrettés défunts arrivent jusqu'à cette pièce. Si la famille réclame les cendres, Bishop incinère les vestiges du repas morbide, et offre les restes aux parents du mort.

Il a souvent utilisé le crématorium pour réduire un cadavre à "ses sels essentiels" nécessaires au sort de Résurrection.

Réserve. Menuiserie

C'est ici que la plus grande partie des cercueils en bois est fabriqué. Des scies circulaires, un étau, un rabot, des pinces, un tour et d'autres outils sont alignés contre le mur est, tandis que plusieurs cercueils à différentes phases de construction reposent sur des tréteaux non loin de là. Trois boîtes terminées, avec leur couvercle, mais pas encore garnies de décorations intérieures et de coussins, sont appuyées contre le mur ouest, sous la fenêtre.

Le Garage

Les portes qui donnent de ce côté du bâtiment sont verrouillées. Elles peuvent être ouvertes par un jet réussi de Mécanique ou avec la bonne clef. Deux automobiles y sont rangées : une Rolls Royce Silver Ghost 1925 et un corbillard Duesenberg encore plus onéreux.

Comme sur toutes les Duesenberg, la carrosserie du corbillard est customisée. L'option peut être évaluée par un jet réussi de Comptabilité à 30 000 dollars. Certains investigateurs seront tentés de s'approprier cette merveilleuse machine.

Les deux voitures sont en parfait état de marche et impeccablement propres : les peintures et les chromes ont été brossés jusqu'à refléter comme un miroir, le tapis est immaculé et les vitres sont claires comme le cristal, sans taches ni traces de doigts.

Voler ou salir une de ces beautés rend Bishop furieux.

La Cave

On peut y entrer en empruntant l'escalier du hall de la morgue, la double porte extérieure située à l'arrière du bâtiment, ou encore le tunnel d'aération reliant la cave à celle de la maison de Bishop. Les portes extérieures sont fermées par un cadenas de FOR 50.

La cave, contrairement à son équivalent secret, est tout à fait ordinaire : une grande pompe réfrigérante préserve les corps dans leur tiroir au rez-de-chaussée, tandis que de l'autre côté d'une cloison de briques, un four à charbon chauffe la maison de Bishop ainsi que le dépôt mortuaire. A part trois cercueils de pin recouverts d'une épaisse poussière et de toiles d'araignées, il n'y a rien d'inhabituel.

Dans la Salle d'Embaumement

Des carreaux de céramique vert pâle couvrent les murs et le sol. Des placards contiennent les outils et les fournitures nécessaires aux embaumeurs. Un grand autoclave est prêt à être utilisé pour nettoyer les objets utilisés. Au centre de la pièce se dresse une lourde table d'acier prévue pour recevoir un corps humain. Des lanières de détention FOR 30 pendent sous la table.

Un assortiment de scalpels, de scies à os et d'autres instruments chirurgicaux rutilants et effilés est posé sur une desserte. La pièce sent fortement les désinfectants et le formol, ainsi que la chair en putréfaction.

A l'extrémité sud de la salle d'embaumement se trouvent 10 grands tiroirs d'acier recouverts d'une pellicule blanche, encastres deux par deux dans le mur : ces tiroirs réfrigérés permettent de conserver temporairement les cadavres qui doivent être embaumés. Deux des réceptacles du bas contiennent chacun le corps nu d'un homme musclé. Préparés spécialement pour faire face aux intrus, ces Zombies créés par Nathaniel Bishop gardent le placard secret situé dans le mur, juste au-dessus d'eux.

A moins que le nom de Nyogtha soit cité en leur présence, les Zombies attaquent quiconque entrebâille leur tiroir ou la porte secrète. Les réceptacles peuvent être ouverts de l'intérieur. Les morts-vivants se battent jusqu'à ce qu'ils soient réduits à l'impuissance.

Si le Gardien le désire, ces Zombies peuvent abandonner la lutte pour se repaître de leurs victimes. Laisser les corps des amis aux mains de tels monstres devrait coûter un bon nombre de points de Santé Mentale.

Deux Zombies

Zombie	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
1	24	21	15	10	1	18
2	24	27	13	9	1	20
Mouvement	6					

Armes : Lutte 50%, dommages 1D6+1D6

Notes sur les Zombies : en réussissant une Lutte contre un personnage, le Zombie lui inflige des dommages à chaque round jusqu'à ce qu'il l'écrase à mort. Un Zombie ne prend qu'un point de dommages des armes à feu et des armes à empalement. Toutes les autres armes infligent la moitié des dégâts normaux. La créature continue d'attaquer tant qu'elle n'est pas immobilisée.

Perte de Points de SAN : 1/1D8.

Une Porte Secrète

Si les investigateurs examinent minutieusement les parois de cette pièce, un jet réussi de Trouver Objet Caché indique qu'un carreau de céramique au-dessus des tiroirs dépasse des autres. Il se trouve à deux mètres du sol. On peut l'atteindre en grimpant sur un tiroir ouvert.

Appuyer sur le carreau provoque un "clic" audible (et réveille les Zombies). Un panneau de soixante centimètres de côté pivote, révélant un placard secret.

Deux plateaux sur lesquels sont posées trente jarres de verre graduées et deux tablettes d'acier inoxydable s'y trouvent. Les récipients de verre, numérotés, sont remplis entre le quart et la moitié de leur volume d'une poudre fine bleu-gris.

Celle-ci dénote un manque étrange d'adhésivité si on vide la jarre. Elle ne laisse pas de résidus ni sur le verre ni sur les mains.

Les récipients ne sont pas classés dans l'ordre : le 20, par exemple, se trouve sur le devant.

Les deux tablettes de métal, mesurant chacune environ 18 centimètres carrés, sont maladroitement gravées. On peut y lire les deux inscriptions cryptiques ci-dessous.

y'ai'ng'ngah
Yog-Sothoth
h'ee-l'geb
fai throdog
uaaah

ogthrod aff
geg'l-ee'h
Yog-Sothoth
'ngah'ng ai'y
zhro

Un jet réussi de Mythe de Cthulhu identifie l'écriture comme les composants verbaux d'une prière ou d'un sort.

Si les investigateurs connaissent déjà le sort de Résurrection, ils reconnaissent les inscriptions et la poudre grise : "les sels essentiels" d'êtres humains réduits en poussière par un procédé alchimique. La première incantation provoque la transformation des sels en Humain. La seconde sert à la dissolution de l'Humain en sels. Le Gardien devrait revoir le sort de Résurrection dans le Livre de Règles.

Avec ce matériel, les personnages ne peuvent pas apprendre la totalité du sort, mais ils peuvent utiliser les incantations pour matérialiser ou dématérialiser les entités réduites en poudre. Permettez un essai par heure, avec un jet d'INT x1 ou moins sur 1D100 pour déterminer la réussite ou l'échec.

Jarres de verre 1 à 10

Elles contiennent les restes d'hommes robustes réduits à une folle servilité par les tortures de Bishop. Lors de la Résurrection, tous attaquent immédiatement jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Cadavres Revenus à la Vie 1 à 10.

Caractéristiques Identiques

FOR 18	CON 18	TAI 16	INT 8	POU 7
DEX 13	APP 3	SAN 0	PdV 17	

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coups de poings 66%, dommages 1D3+1D6
Lutte 50%, dommages spéciaux

En réussissant une Lutte contre sa victime, l'être revenu à la vie tente de l'étrangler, à moins qu'un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance n'arrive à desserrer son étreinte. Voir les règles de noyade du Livre de Règles pour plus de détails sur la strangulation.

Jarres de Verre 11 à 19

Ces spécimens sont des sels incomplets. Une fois revenue à la vie, la chose se matérialise, telle une parodie cauchemardesque de forme humaine, avec un corps à demi formé. L'horreur sans âme hurle comme un fou. Au choix du Gardien, elle rampe ou elle bondit vers l'investigateur le plus proche pour l'attaquer. Selon l'imagination fertile du maître de jeu, voir ces immondices sautillantes coûte entre 0/1D3 et 1/1D8 points de SAN.

Spécimens Imparfaits 11 à 19. Caractéristiques Identiques

FOR 18	CON 18	TAI 16	INT 3	POU 10
DEX 13	APP Horrible		SAN 0	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Coups de poings 66%, dommages 1D3+1D6
Lutte 50%, dommages spéciaux
Morsure 70%, dommages 1D3-1

Les spécimens imparfaits tentent d'attraper un ennemi, puis le mordent à chaque round jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou arrachés par un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Ces horreurs se battent jusqu'à la mort ou l'inconscience, ou jusqu'à ce qu'on les effraie : si un investigateur a assez confiance en lui pour faire peur ou donner un ordre à l'un d'entre eux, résolvez la situation par un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance.



Le capitaine
William Kidd

Jarre de Verre 20

Ramené à la vie, un homme rondouillard d'une quarantaine d'années se matérialise. En voyant les investigateurs, il crie de peur et il recule, tout en cherchant des yeux une arme ou un moyen de s'échapper.

"Éloignez-vous de moi, créatures maudites ! Vous ne me torturez plus ! Je n'ai aucun trésor !"

Effrayé et égaré, il se calme seulement si on le laisse en paix ou si un investigateur réussit un jet de Psychologie pour l'apaiser.

Une fois l'homme rassuré par la politesse et la gentillesse des personnages, il leur apprend qu'il s'appelle William Kidd, identifiable par un jet réussi d'Histoire comme étant le Capitaine Kidd, le célèbre pirate qui terrorisait les différentes colonies anglaises à la fin du 17^e siècle. Son anglais est teinté d'un accent écossais pour les oreilles du 20^e siècle, mais les Pères du Royaume parlaient ainsi, comme l'indique un jet réussi de Linguistique.

Dans l'esprit de Kidd, nous sommes en 1701. Bien qu'il ait des soupçons, il souffrira d'un choc violent si on lui apprend la vérité.

En l'interrogeant gentiment, les investigateurs comprennent que le pauvre homme a été ramené à la vie à plusieurs reprises par le sadique Nathaniel Bishop pour être torturé. Ce dernier croit, en effet, que Kidd connaît l'emplacement d'un trésor caché sur les côtes du Maine.

Même si Kidd est nerveux, si le Gardien le désire, les investigateurs peuvent trouver en lui un allié sûr, qui a seulement besoin d'être traité en être humain. Ses caractéristiques se trouvent à la fin de l'aventure.

S'il survit, Kidd peut se souvenir subitement de l'emplacement du trésor et récompenser les investigateurs pour leur aide dans ce monde étrange qu'il découvre.

Jarres de verre 21 à 30

Elles contiennent les restes de membres des familles les plus riches et les plus importantes de la Nouvelle-Angleterre. Bishop les interroge pour obtenir des renseignements afin de faire chanter leurs descendants. A la discrétion du Gardien, certains récipients renferment les sels de gens célèbres de l'histoire des États-Unis, du Canada, de l'Angleterre et d'autres pays.

De Nouvelles Jarres

Les investigateurs qui seraient capturés par Bishop et ses sbires, et torturés pour fournir des renseignements, peuvent finir dans d'autres récipients, réduits à l'état de sels.

Bishop peut encore estimer qu'un personnage a des connaissances trop peu importantes pour lui servir. Il utilise alors sa canne enchantée pour vider son corps de son POU, puis le réanime à l'état de Zombie. Rencontrer un ami mort-vivant devrait coûter des points de Santé Mentale supplémentaires.

Le Mausolée

Cette impressionnante construction de marbre blanc taché de suie a été construite dans le style néoromain, populaire au 19^e siècle. Des colonnes corinthiennes épaisses flanquent l'entrée du bâtiment.

Sur les ailes est et ouest se trouvent des doubles portes de chêne massif cerclé de cuivre, qui portent des marteaux de cuivre représentant une tête de lion travaillée. Recouvert

IMPLICATIONS DU SORT DE RÉSURRECTION

L'être ramené à la vie est à la merci de quiconque peut réciter la formule du sort Résurrection à l'envers, et qui surpasse les points de Magie de la victime par les siens, sur un jet sur la Table de Résistance.

Dans le cas contraire, la créature ressuscitée peut avoir une durée de vie supérieure à la normale, si une mort naturelle ne survient pas.

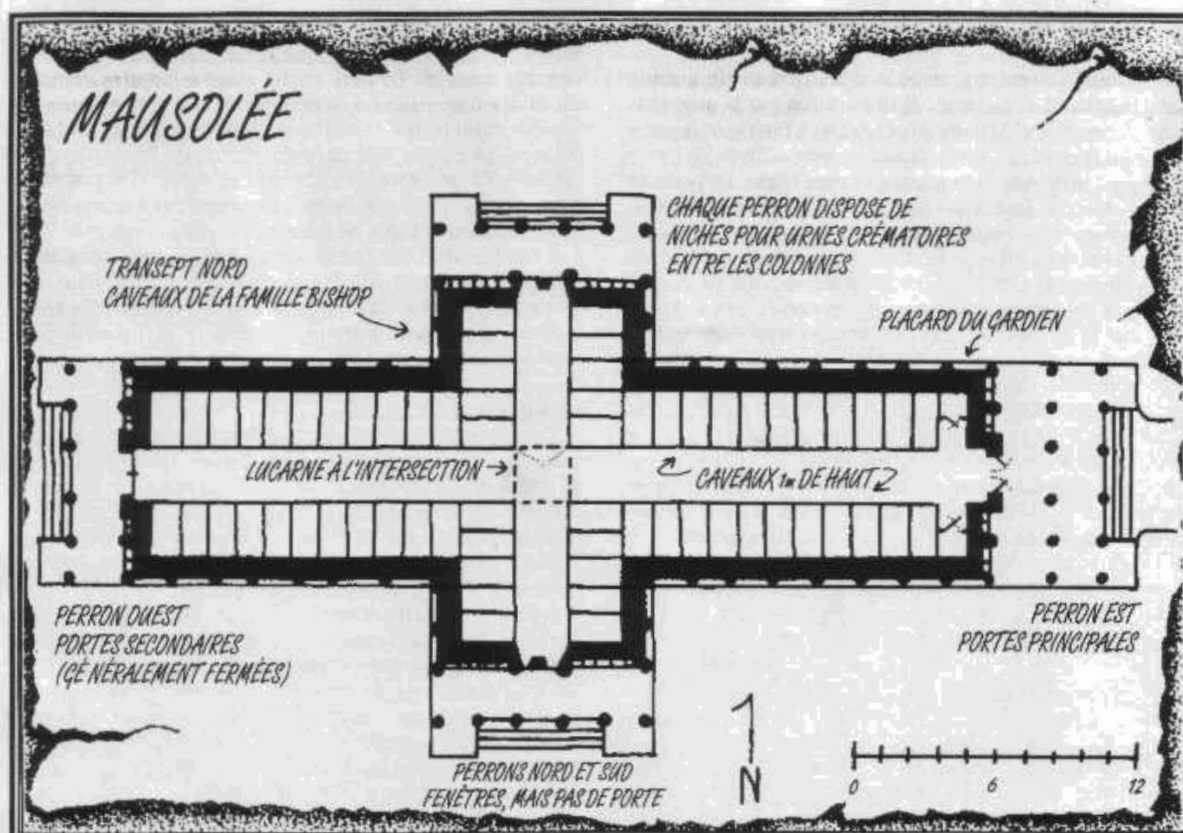
Les Humains morts de vieillesse peuvent survivre pendant un temps très court, des jours ou des mois seulement, car la Résurrection ne remédie pas aux déficiences de leur corps. Ils ne rajeunissent pas.

Les victimes de meurtre, d'accident ou de maladie peuvent revivre pour des siècles : la durée de leur nouvelle existence ne

dépend que du Gardien, car le processus de vieillissement apparaît comme le facteur du hasard.

Ceux qui sont ramenés à la vie de façon imparfaite, hommes ou créatures, peuvent ou pas devenir immortels : Lovecraft fait état d'une importante (et hurlante) chambre d'horreurs qui subsistait sans nourriture, sans eau et sans lumière pendant plus de 200 ans. De tels êtres pouvaient être tués, mais ne pouvaient pas mourir. A Arkham, en 1928, une créature ressuscitée fruit de deux individus fusionnés a été découverte. L'un des deux se nourrissait de l'autre, et ce depuis des siècles.

Quelques-unes de ces choses peuvent être trouvées dans le Marais, voir la section "Les Anciens Egouts", plus loin.



par une patine de vert-de-gris, le métal corrodé a une apparence malsaine et repoussante. En dépit de son grand âge, chaque porte a une FOR effective de 60. Comme les grilles du cimetière, les portes du mausolée sont fermées dès le crépuscule.

Le bâtiment est en forme de croix. De grands vitraux étroits et colorés racontent la vie du Christ et les Révélation. Les cadres des fenêtres ont une FOR de 35, ce qui rend l'entrée par effraction difficile.

Les murs du mausolée ont une épaisseur de plus de 3,50 m. Ils sont constitués de briques dures recouvertes de plaques de marbre. Les morts sont placés dans des niches creusées dans les parois. Des plaques de bronze ou de marbre indiquent les noms des décédés.

Examiner un Caveau

Si les investigateurs ouvrent un de ces caveaux muraux scellés, ils découvrent que le cercueil est vide, que son extrémité a été arrachée et mâchée et que le capitonnage est souillé de terre.

En examinant le fond de la niche, ils trouvent une plaque de pierre descendue qui cache un puits étroit de briques s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Grâce à un jet réussi de Physique ou d'Idée, un investigateur comprend non seulement que le tunnel a été creusé depuis le dessous, mais qu'il fait de plus partie des fondations du mausolée.

Un jet réussi de Mythe de Cthulhu identifie les marques de griffes et de dents, ainsi que les techniques d'excavation comme étant celles des Goules. Toutes les niches sont vides et aménagées de façon similaire.

Si les personnages empruntent le passage noir et puant et survivent à la claustrophobie, ils émergent dans les tunnels des Goules.

L'Aile Bishop

L'aile nord est censée abriter les dépouilles mortelles de la famille Bishop. Une lourde grille de fer sépare cette zone du reste du bâtiment. Elle est toujours fermée. Nathaniel Bishop en détient l'unique clef. La grille ne peut pas être brisée, mais un jet réussi de Mécanique permet d'en crocheter la vieille serrure. En entrant dans le caveau Bishop, les investigateurs ne remarquent d'abord rien d'anormal.

Pourtant, toutes les sépultures sont vides. Même les cercueils ont été recyclés et revendus à d'autres clients.

Dans une petite alcôve, une simple plaque en marbre gris porte l'inscription :

AGATHA BISHOP

1677 - 1771

Elle Nous Montre Le Chemin

Au-dessus, une petite urne de bronze contient quelques fleurs fanées et desséchées. Un jet réussi de Trouver Objet Caché montre une légère irrégularité dans la surface de marbre blanc de l'alcôve, ce qui suggère la possibilité d'une porte secrète. Quoi qu'il en soit, pousser ou frapper la pierre n'ouvre pas la porte. Un jet d'Idée réussi conduit un investigateur à fouiller dans l'urne. Il y trouve un levier : en l'actionnant, le pan de mur pivote vers l'intérieur.

Derrière se trouve un puits vertical. Des échelons de fer sont fixés dans le mur du fond. Les toiles d'araignées poussiéreuses sont si épaisses qu'elles cachent le fond du puits, ce qui suggère que ce passage n'a pas été utilisé depuis longtemps.

Avec un jet réussi de CON x2 sur 1D100, un investigateur détecte une faible odeur de chair en putréfaction qui monte du passage.

Celui-ci mène à la Chambre Hantée dans les tunnels des Goules.

Le Caveau de famille Greenberg

La famille Greenberg dispose d'un caveau de granite blanc, assombri et taché au fil des années par la suie et la fumée, et maintenant d'un gris lugubre. L'intérieur, à peine visible au travers des vitres sales en forme d'Etoile de David qui ornent le devant, est en beau marbre blanc. La porte de bronze, décorée d'un bas-relief représentant Joseph montrant la voie, est toujours scellée.

Si les investigateurs réussissent à obtenir un permis pour exhumer la dépouille de Sonia Greenberg, ils découvriront que, tout comme les corps du mausolée, elle a disparu et que le cercueil a été ouvert avec violence. Les autres sépultures ont été, elles aussi, vidées. Comme dans le mausolée, une dalle de marbre, au fond du caveau, peut être soulevée pour révéler un puits de briques étroit, garni d'échelons de fer espacés régulièrement, qui descend dans les profondeurs ténébreuses des tunnels des Goules.

Les investigateurs qui entrent par effraction dans le caveau sont rapidement capturés. Les Goules qui rôdent préviennent Bishop qui appelle immédiatement la police. Le pillage de tombes est répréhensible et aboutit à des peines de prison importantes ou à l'internement en hôpital psychiatrique. "Les Tombes", la prison d'état de New York, se trouve à moins d'un kilomètre de là.

La Chapelle Funéraire

Construite dans un style gothique flamboyant, la chapelle de briques est utilisée pour tous les services funéraires tenus dans le cimetière. L'extérieur du bâtiment est recouvert de marbre blanc, assombri et taché au fil des ans par la suie et la fumée. Des vitraux importés d'Italie représentent la vie et la résurrection du Christ. A l'intérieur de la chapelle, douze rangées de bancs en chêne poli font face à un pupitre en acajou et à un présentoir prévu pour exposer le défunt. Un cercueil de bronze assez coûteux y est actuellement placé.

Une porte secrète dans le coin nord-est, astucieusement dissimulée dans les panneaux de chêne lambrissés, peut être aperçue grâce à un jet de Chance. Une fois ouverte, elle laisse apparaître un placard dans lequel sont entreposés les objets de culte de plusieurs religions, utilisés lors des services funéraires.

Fouiller le pupitre en réussissant un jet de Trouver Objet Caché révèle un compartiment secret et une serrure habilement dissimulée dans son socle. C'est là que les choses deviennent intéressantes.

Un jet réussi de Mécanique ouvre le compartiment secret sans l'endommager. On y trouve un livre qui ressemble à une Bible reliée en cuir noir, mais l'ouvrage ne porte pas de titre. C'est un manuscrit en latin. Quiconque sait lire le latin comprend rapidement que le grimoire contient des prières et des invocations adressées à un être nommé Nyogtha. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet alors d'associer Nyogtha à un Grand Ancien, connu aussi sous le nom de La Chose Qui Ne Devrait Pas Être, qui, dit-on, vit dans les cavernes sans lumière, dans les profondeurs de la terre.

Si les investigateurs parcourent la première page, un jet réussi de Lire le Latin permet de traduire le texte suivant :

Les hommes le connaissent comme le Résident de l'Obscurité, ce frère des grands Anciens nommé Nyogtha, La Chose Qui Ne Devrait Pas Être. Il peut être appelé à la surface de la Terre par les cavernes et les fissures secrètes du monde. Les sorciers l'ont vu en Syrie et sous la tour noire de Leng. Depuis la grotte de Thang du Tartare, il est venu semer terreur et destruction dans les pavillons du grand Khan.

Si un investigateur a déjà lu le *Necronomicon*, un jet d'Idée réussi lui rappelle que cet extrait provient de cet ouvrage maudit. Le livre caché sous le pupitre contient aussi des fragments du *Necronomicon* et d'autres tomes du Mythe comme les *Manuscrits Pnakotiques* et le *Livre d'Elbon*. Lire la totalité de cette anthologie blasphématoire ajoute +5% au Mythe de Cthulhu et coûte 1D6 points de SAN. Elle contient trois sorts : Contacter les Goules, Appeler Nyogtha et le Signe de Voor.

A l'arrière du bâtiment se trouve une porte verrouillée de FOR 40 qui s'ouvre sur des marches débouchant dans une petite cave où brûle un four à charbon. Sur un mur, les investigateurs voient une autre porte fermée (FOR 15) qu'ils peuvent défoncer ou ouvrir grâce à un jet réussi de Mécanique.

La Chambre de Trask

C'est une petite pièce aux murs et au sol recouverts de briques. Le centre est occupé par un aquarium de verre de la taille d'un cercueil, relié par des tuyaux de caoutchouc à une pompe électrique et à un grand baril en acier. Il y a d'autres objets : un siège en cuir craquelé et déchiré, une vieille garde-robe en mauvais état et plusieurs cruches contenant un liquide verdâtre.

Si les investigateurs pénètrent dans cette pièce dans la journée, Trask se repose dans l'aquarium rempli, totalement immergé, et il n'apprécie pas d'être dérangé. S'ils entrent dans son repère de nuit, le tueur se trouve autre part pour servir son maître et son culte.

Sans fenêtre ni système de ventilation pour l'aérer, l'odeur et le manque d'air frais dans la pièce sont insupportables : il faut réussir un jet de CON x3 sur 1D100 pour rester dans la chambre. Celui qui le rate ne se sent pas bien. Proche de l'évanouissement, il ne peut plus se concentrer tant qu'il ne ressort pas respirer de l'air pur. Laisser la porte de la cave ouverte, ainsi que celle donnant sur l'extérieur, permet, au bout de quinze minutes, de renouveler l'air de la pièce.

Si les investigateurs soulèvent le couvercle du baril en acier et inspectent son contenu, un jet réussi de Chimie ou de Pharmacologie identifie le liquide malodorant qu'il contient comme un dérivé du formol, un fluide d'embaumement standard. Une analyse chimique montre que la base du liquide est du formol, auquel ont été ajoutés des sels et des composants organiques. Les cruches de verre contiennent la même solution.

Dans la garde-robe pend un assortiment de vêtements noirs, qui ressemblent à ceux que portaient les bourgeois après la Guerre Civile américaine.

Au fond de la pièce se découpe une porte en chêne, FOR 50, verrouillée. Un jet réussi de Mécanique l'ouvre. Derrière, les investigateurs découvrent une volée de marches usées qui s'enfoncent dans les profondeurs de la terre, vers les tunnels des Goules.

Le Pavillon du Gardien

Avec leur expérience actuelle des sorts de Réanimation et de Création de Zombies, les Bishop n'ont pas besoin de gardien. Le pavillon dispose d'une cuisine, d'un séjour, d'une chambre et d'une salle de bains, mais il est rarement habité.

LA MAISON BISHOP

L'étrange maison coloniale est un modeste bâtiment à un étage construit vers 1700, ce qui fait d'elle une des maisons les plus vieilles de Manhattan. Elle dispose d'une installation électrique et de plomberie. Bien qu'elle ait besoin d'une

nouvelle couche de peinture, la Maison Bishop est en excellent état. A part ses particularités architecturales, rien n'y est étrange ni inhabituel.

REZ-DE-CHAUSSEE :

Les Portes Extérieures Donnant sur la Cave

Ces portes sont fermées par un lourd cadenas et ont une FOR effective de 50. Comme pour toutes les portes de la maison Bishop, seul Nathaniel en possède les clefs.

La salle de séjour

Comme les autres pièces de la maison, la salle de séjour est décorée dans le style victorien tardif, sombre et luxueux que Bishop préfère. Il lui arrive parfois d'y organiser des soirées privées pour certains des gens les plus riches et les plus importants de New York. Il utilise aussi cette pièce pour recevoir des clients potentiels. Il n'y a rien d'anormal, sauf que l'entrée de la bibliothèque est toujours fermée à clef.

La Sinistre Bibliothèque

Les portes en chêne qui gardent cette pièce sont généralement verrouillées, mais elles peuvent être rapidement crochétées en réussissant un jet de Mécanique. A l'intérieur, les investigateurs découvrent que (contrairement à la plupart des pièces de la maison Bishop) la bibliothèque n'est pas poussiéreuse.

La pièce est couverte d'étagères, du sol au plafond. Il y a environ 8 500 volumes dont la plupart s'intéressent à la sorcellerie, l'occultisme, le spiritualisme, les miracles, le mentalisme, la magie rituelle et l'égyptologie. Les ouvrages concernant cette dernière matière parlent surtout des techniques de momification de l'Egypte ancienne.

Des volumes rares et précieux brillent de leur présence un peu partout. A noter, parmi les plus importants, trois livres étranges exposés dans trois vitrines indépendantes, sur leur propre étagère, flanqués à gauche par un crâne humain et à droite par une statue hideuse de jade noir verdâtre.

Sans prendre en compte son âge considérable, le crâne montre des difformités désagréables : des crocs canins, des orbites bizarrement agrandies et des cornes atrophiées. Un jet réussi de Biologie ou de Zoologie confirme que le crâne jauni est humain, mais victime d'extraordinaires transformations génétiques.

La statuette de jade représente un humanoïde hideusement enflé, avec de longues ailes de chauve-souris, une tête octopode dont le visage est caché sous une masse tortillante d'antennes, et des tentacules à la place des membres. Le jade noir verdâtre bizarre dans lequel l'icône est sculptée a une texture grasseuse et répugnante au toucher. Un jet réussi de Géologie révèle que ce n'est pas du tout du jade, mais un minéral dur et dense non identifiable. Des tests en laboratoire n'arrivent pas à trouver son origine. Le travail de sculpture de cette image cauchemardesque est si beau qu'il coûte 0/1 point de SAN à ceux qui l'observent. Les investigateurs peuvent probablement reconnaître le Grand Cthulhu, ou peut-être l'une de ses monstrueuses larves stellaires. Sinon, un jet de Mythe de Cthulhu peut leur apprendre ou leur rappeler, s'ils ont découvert le livre dans le pupitre de la chapelle, ou trouvé d'autres indices d'un culte innommable, que Nyogtha est lié d'une façon ou d'une autre à Cthulhu et à ses larves stellaires.

Le Premier Livre

Dans la première vitrine se trouve une reliure d'époque élizabéthaine, en cuir travaillé sur bois, renfermant des

centaines de pages non numérotées et retenue par un fermoir en argent terni. Sur la couverture, en lettres d'argent fixées sur le bois par des clous, on peut lire le mot *Necronomicon*, un titre qu'un jet réussi de Lire le Grec permet de traduire par "Le Livre des Noms Morts".

Un jet d'Occultisme réussit à identifier le *Necronomicon* comme l'un des grands grimoires légendaires, considéré comme source de connaissances occultes remontant à des éons. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet de définir que cet ouvrage contient les révélations de l'Arabe fou, Abd al-Azred. On raconte que ce livre détient plus de renseignements sur les Dieux Extérieurs et les Grands Anciens que les autres tomes consacrés au Mythe.

Cette édition est une version reliée et corrigée de la traduction anglaise, effectuée par le sorcier et astrologue élizabéthain, le Dr. John Dee. Une compréhension totale des écrits requiert une étude intense de leur typographie archaïque, de l'anglais du 16^e siècle et des annotations inscrites en travers, dans la marge, dans un mélange hermétique de latin et d'argot élizabéthain.

L'audacieux lecteur de cet ouvrage maudit ajoute +15% à sa compétence en Mythe de Cthulhu et perd 2D10 points de SAN. Cette édition a un multiplicateur de sorts de x4.

Le Gardien choisit toujours les sortilèges trouvés dans un livre du Mythe. Parmi ceux qui peuvent être découverts dans l'ouvrage, citons : Appeler Azathoth, Appeler Nyogtha, Contacter les Profonds, Contacter Cthulhu, Contacter Nyarlathotep, Création de Portail, Signe des Anciens, Trouver un Portail, Résurrection et le Signe de Voor.

Comme le volume a une nouvelle reliure, et comme les pages ne sont pas numérotées, seule une comparaison directe avec un autre exemplaire peut révéler si, oui ou non, cette version est complète.

Le Deuxième Livre

Un lourd volume relié de cuir usé et rongé par les rats. D'après le titre inscrit sur la première page, il s'agit de *De Vermis Mysteriis*, qu'un jet réussi de Lire le Latin permet de traduire par "Les Mystères du Ver", écrit par Ludwig Prinn. Le texte manuscrit est en latin médiéval, et rempli d'expressions obscures et de références mystérieuses.

Un jet réussi d'Occultisme permet d'identifier Prinn comme étant un célèbre sorcier flamand du 16^e siècle, exécuté sous l'Inquisition suite à des accusations de sorcellerie et d'hérésie. On raconte qu'il a écrit ce monstrueux grimoire en prison, en attendant son procès.

Le lecteur de cet ouvrage blasphématoire gagne +12% en Mythe de Cthulhu au prix de 2D6 points de SAN. Le multiplicateur de sorts attaché à ce livre est de x3.

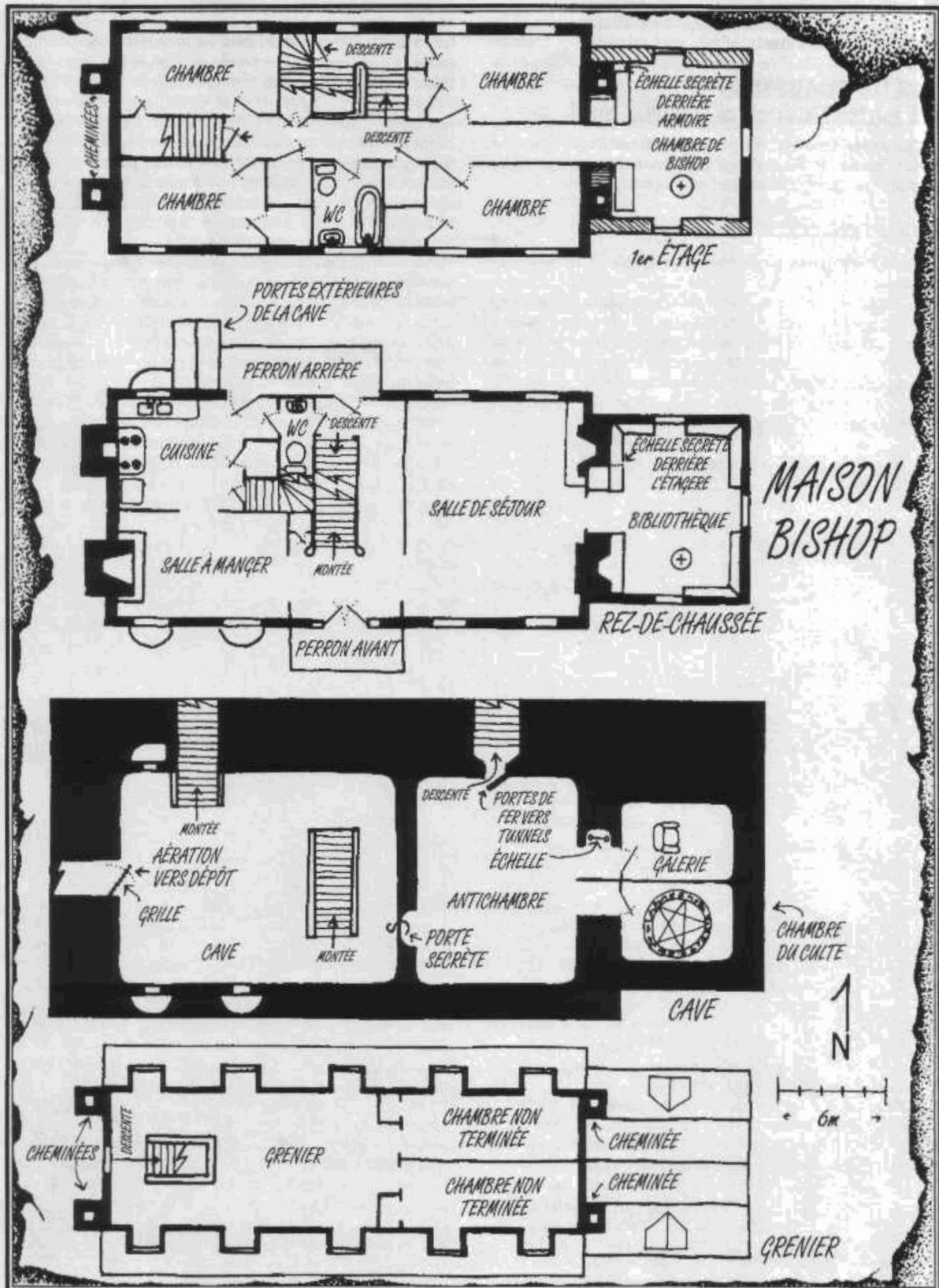
Le Gardien choisit toujours les sortilèges trouvés dans un livre du Mythe. Parmi ceux qui peuvent figurer dans l'ouvrage, citons : Contacter les Goules, Contacter Nyarlathotep, la Poudre d'Ibn Ghazi, Invoquer et Contrôler une Horreur Chasse-resse, Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire.

Le Troisième Livre

Un ouvrage imposant relié en cuir rouge, dont les pages blanches en loques sont pour la plupart noircies par l'écriture tremblée d'une seule personne.



Une reliure de cuir rouge.



fréquemment annotées par d'autres. Si les investigateurs ont eu entre les mains un échantillon d'écriture de Nathaniel Bishop, ils s'aperçoivent que sa manière d'écrire ressemble à celle qui se trouve en fin du livre.

Sur la page de garde, le titre *L'Héritage des Bishop* est tracé d'une main ferme, en grandes lettres. Sur la page suivante, on peut lire A. Bishop. Un jet d'idée réussi peut rappeler aux investigateurs qu'Agatha Bishop a été la matriarche fondatrice de la famille Bishop, après sa fuite lors des procès de sorcellerie d'Arkham, en 1692.

C'est un grimoire familial dont la lecture augmente la compétence en Mythe de Cthulhu de +6% tout en coûtant 1D10 points de SAN. *L'Héritage des Bishop* a un multiplicateur de sorts de x4.

Le Gardien choisit toujours les sortilèges trouvés dans un livre du Mythe. Parmi ceux qui peuvent être découverts dans l'ouvrage, citons : Appeler Nyogtha, l'Etreinte de Nyogtha, Contacter les Goules, Création d'un Zombie, Drainer le Pouvoir, Résurrection et Invoquer un Fantôme.

En tant que source de renseignements sur le Mythe de Cthulhu, *L'Héritage des Bishop* révèle quels sont les rituels nécessaires à l'adoration de Nyogtha, et offre même des indices sur la nature de ce Grand Ancien et sur son dessein maléfique pour notre Terre. Le livre explique aussi en détail la vérité sur l'héritage des Bishop, comment ces hybrides monstrueux dégénèrent rapidement en abominations noires informes, environ une décennie après avoir terminé leur croissance, et comment ce problème trouve une solution temporaire dans l'accouplement d'Humains et de Goules, avant l'union de ces horreurs hybrides avec Nyogtha.

Si les investigateurs examinent *L'Héritage des Bishop* de plus près, un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de découvrir que le livre a été relié plusieurs fois, et que les notes écrites d'une main tremblante qui composent la majorité du texte sont tracées avec de l'encre qui devient progressivement plus fraîche. Les dernières pages sont neuves, du papier blanc sans tache. Un jet réussi de Chimie dans des conditions de laboratoire permet d'établir que les différences d'encre et de papier, entre le début et la fin de l'ouvrage, se montent à 150 ans.

Une Porte Secrète

Si les investigateurs fouillent la bibliothèque à la recherche de passages secrets, un jet réussi de Trouver Objet Caché révèle qu'une section d'étagères, large d'un mètre, a une apparence légèrement différente. Il n'y a aucun moyen visible d'ouvrir la porte dissimulée.

De l'autre côté de la pièce, posée sur une étagère, se dresse une statuette d'Anubis sous la forme du chacal allongé, sculptée dans une pierre de jais noire de 25 kilos. Un jet réussi d'Égyptologie ou d'Occultisme rappelle aux investigateurs qu'Anubis est parfois connu comme "La Clef de la Voie". En déplaçant de côté la statue, ils découvrent un bouton qui, quand on le presse, relâche le mécanisme d'ouverture de la porte secrète. Derrière celle-ci, un puits vertical de briques, équipé d'échelons en fer, descend vers des profondeurs inconnues d'où émane une puanteur de putréfaction et de corruption. Contrairement aux passages trouvés dans le mausolée, celui-ci n'est pas recouvert de toiles d'araignées et les échelons montrent les marques d'une utilisation récente.

Un courant d'air ascendant fait lever les yeux aux investigateurs : en grimpant dans le puits, ils débouchent dans la chambre de Bishop au premier étage, derrière un placard. S'ils descendent, ils arrivent au niveau de la cave dans une antichambre secrète gardée par des morts-vivants. Voir le paragraphe sur l'antichambre, plus loin.

La salle à Manger, les W.C.

LA SALLE A MANGER : Cette pièce est décorée avec goût dans le style victorien qui meuble l'intégralité de la maison Bishop. Un énorme lustre de cristal importé est suspendu au plafond, au-dessus d'une table en chêne assez grande pour recevoir douze couverts. Un vase de cristal précieux, dans lequel se trouve un bouquet de roses desséchées, en orne le centre.

LES TOILETTES DU REZ-DE-CHAUSSEE : Des commodités ordinaires. Les toilettes ont une chasse d'eau toute neuve.

La Cuisine

Cette pièce est presque aussi propre qu'une salle de chirurgie. Elle paraît ne pas être fréquemment utilisée et dispose d'une collection remarquable de couteaux de boucher et de hachoirs à viande, tous extraordinairement affûtés.

Dans le réfrigérateur près du fourneau, on trouve plusieurs paquets de viande encore enveloppés dans le papier sanglant de la boucherie. D'après l'odeur et l'apparence, ce n'est ni du bœuf ni de l'agneau ni du porc ni même de la venaison. Une analyse de laboratoire, de la viande ou du papier taché de sang, identifie de la chair humaine.

A l'arrière de la cuisine se trouve la porte de la cave, toujours verrouillée et de FOR effective 40. Derrière elle, une volée de marches descend à la cave.

La Chambre Froide

La porte est frigorifiée, la face intérieure est couverte de givre et la lumière ne fonctionne pas. Par cette température glaciale de -10°C, Edward Waite, majordome et serviteur personnel de Bishop, attend, gelé et immobile.

Waite sert la famille Bishop depuis les années 1880. Il est volontairement devenu un Cadavre Ambulant, afin de servir éternellement le culte de Nyogtha.

C'est un homme grand et maigre d'environ 50 ans, avec des cheveux gris, le teint pâle et des yeux bleus vitreux. Bien qu'il utilise du maquillage de théâtre pour dissimuler sa pâleur cadavérique, Bishop préfère le cacher, car un invité pourrait le rencontrer par accident. Le domestique porte la tenue classique d'un majordome anglais, mais, à l'inverse de ses confrères, il a toujours un couteau sur lui.

Des vêtements de rechange et une trousse de maquillage peuvent être trouvés dans le placard de la chambre nord-ouest, à l'étage.



Edward Waite

PREMIER ETAGE :

Quatre Petites Chambres et Toilettes

Ces chambres n'ont pas été utilisées depuis des années. Une épaisse couche de poussière recouvre la plupart des objets qui s'y trouvent. La chambre sud-est et celle du sud-ouest ne contiennent rien d'intéressant.

La chambre nord-est est celle de Cassandra, la demi-sœur de Nathaniel. Elle n'y a pas habité depuis trois ans et ses vêtements sont couverts de poussière.

La chambre nord-ouest contient les habits du majordome, ainsi que du maquillage de théâtre. Le passage de Waite dans la pièce a laissé des traces dans la saleté qui couvre le sol.

Les toilettes sont normales, régulièrement utilisées mais pas très bien entretenues, contrairement à celles du rez-de-chaussée.

La Chambre de Bishop

Située du côté est de la maison, cette chambre est tapissée, elle aussi, d'étagères, du sol au plafond. Il y a un vaste panorama d'ouvrages, allant des romans policiers aux livres les plus douteux sur l'occultisme.

Un Livre du Mythe

Près d'un lit de style colonial (une antiquité en excellent état, d'une valeur de 200 \$) se trouve une table de chevet dont l'unique tiroir renferme un livre relié en cuir usé, écrit en anglais : *Mon Approche du Grand Tome*, par Joachim Kindler, 1641, cité de Buda. Il augmente la compétence en Mythe de Cthulhu de +5%, inflige une perte de 1D6+1 points de SAN et ne contient aucun sort.

Cet ouvrage présente les radotages et les folles spéculations de Kindler sur la vie, la mort, les apparitions, les phénomènes transcendants, la magie noire, la magie blanche, les tâches et les ambitions des "puissants démons" (il veut parler des Grands Anciens), et d'autres choses encore.

Le texte établit des corrélations avec une traduction gothique du *Necronomicon*, qui n'est pas plus identifiée.

Un jet réussi de Linguistique permet d'associer le gothique à l'ancienne langue germanique des Goths, morte de nos jours, bien que des corruptions et des influences de ce langage subsistent localement en Europe, de la Lombardie à la Crimée.

Cette édition inconnue de l'horrible volume diffère de façon substantielle des autres publications, car Kindler proclame qu'elle "offre des preuves logiques et glorifiantes" des "nombres stellaires, des objets potentiels, des signes et des passages, des probatoires, des phylactères et des arts développés" requis pour une succession de sorts liés au Mythe. D'après Kindler, la version gothique n'est ni plus ni moins qu'une édition analytique du *Necronomicon*, qui éclaircit les points obscurs et les questions posées par l'ouvrage. Si la prose insensée de Kindler était admise comme une évidence, il est probable que la version gothique coûterait plus de Santé Mentale que la version originale arabe.

Des Clefs

En réussissant un jet de Trouver Objet Caché ou un jet d'Idée (ou même s'il en a simplement l'idée), un investigateur peut regarder derrière la table de nuit et découvrir un trousseau de clefs accroché à un clou : ce sont les doubles de celles de Bishop. Elles ouvrent les portes de la maison, du dépôt mortuaire, du mausolée et les grilles du cimetière. Un double de la clef de la chapelle est rangé dans le tiroir du milieu du bureau de Bishop, au dépôt mortuaire.

Des Vêtements Intéressants et d'Autres Indices

Dans une armoire, les investigateurs trouvent des vêtements coûteux, deux manteaux à capuchon noir, une robe de soie noire brodée de symboles astrologiques et de signes magiques étranges, ainsi que le squelette d'une femme, méthodiquement articulé, suspendu à un crochet.

Au-dessus, sur l'étagère, sont rangés trois cartons à chaussures.

■ La boîte de gauche contient une paire de chaussures neuves de qualité, importées d'Angleterre.

■ La boîte au centre contient 300 balles de calibre .45 automatique.

■ Celle de droite est bourrée de près d'une centaine de bijoux pour femmes et pour hommes. Tous sont emballés individuellement dans du papier crépon. En les observant minutieusement, l'or et l'argent ont une odeur de charnier.

Collée à l'intérieur du couvercle, une enveloppe contient des reçus de bureaux de prêteurs sur gages et de bijouteries new-yorkais. Si des investigateurs montrent une sélection des pièces les plus récentes aux clients les plus riches de Bishop, il y a 30% de chances pour qu'ils reconnaissent un bijou qui a été enseveli avec un cher disparu.

Les trésors ont été volés aux cadavres. C'est grâce à la vente de ces objets précieux que Bishop s'enrichit. La valeur commerciale du butin actuel s'élève à 10 000\$. En considérant le travail et la qualité des pierres, un revendeur en offrirait 6 000\$.

Une Autre Sortie

Si les investigateurs poussent sur le côté les vêtements pendus dans l'armoire, ils remarquent un entrebâillement au fond du meuble.

La porte, seulement à demi secrète, mesure un mètre carré et donne sur une pièce minuscule dont le sol comporte une trappe de bois. En ouvrant cette dernière, les investigateurs aperçoivent un puits vertical constitué de briques, étroit, équipé d'échelons de fer, qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre, d'où émane une faible mais caractéristique odeur de putréfaction. Ce puits mène à la bibliothèque et aux tunnels des Goules.

Le Grenier

Un escalier situé entre les deux chambres ouest monte au grenier. Personne ne s'y est rendu depuis des années : des linéuls poussiéreux et des toiles d'araignées couvrent les restes éparpillés de meubles brisés, et des boîtes remplies de vêtements rongés par les mites.

Au fond du grenier se trouvent deux chambres non terminées. La saleté y est encore plus importante. La chambre côté sud ne contient que des débris. Dans la pièce du nord, un jet réussi de Trouver Objet Caché permet aux investigateurs de discerner une forme vaguement humanoïde appuyée contre un mur. C'est un squelette humain enveloppé dans un linéul de toiles d'araignées, enchaîné à la cloison par des menottes anciennes. Cette découverte suffirait à intéresser la police, mais la présence d'agents risque de provoquer le déménagement du dépôt mortuaire par Bishop.

Examiné par un pathologiste ou un médecin réellement intéressé par l'anatomie humaine, le squelette montre des difformités étranges et effrayantes : les proportions des membres et du torse sont bizarrement biscornues et les os du visage sont horriblement allongés, ressemblant plus au museau d'un chien ou d'un loup qu'à une tête humaine.

Les dents ressemblent à des crocs et il y a des vestiges de griffes au bout des os des doigts.

Aucun expert ne peut expliquer de telles difformités, mais un jet réussi de Mythe de Cthulhu suggère qu'il s'agit là de la dépouille d'une Goule qui n'aurait pas achevé sa

transformation. Il n'y a aucun indice permettant de penser que le squelette soit celui d'un hybride.

S'ils agissent en plein jour, ou s'ils disposent d'une bonne source de lumière, les investigateurs remarquent que les murs sont couverts de graffitis représentant des pentagrammes, des symboles occultes, des obscénités, des dessins lubriques et de mots énigmatiques comme *Nyogtha*.

Pendant des siècles, cette pièce a été le lieu d'emprisonnement des serviteurs et des membres de la famille Bishop devenus fous et incontrôlables. Si le malheureux venait à mourir, ou s'il devenait trop gênant, on le donnait aux Goules pour être massacré, faisané et dévoré.

LES CAVES : La Cave Principale

Un escalier de bois grinçant descend de la cuisine à la cave de la maison Bishop. Les murs sont en pierre cimentée et, dans la paroi ouest, un tunnel d'aération rejoint le dépôt mortuaire fermé par une grille de fer. Une autre volée de marches, de briques cette fois, conduit aux portes extérieures verrouillées par un lourd cadenas d'acier et une chaîne (FOR 50).

Environ deux douzaines de caisses de bois sont rangées dans la pièce. Elles contiennent des bouteilles de vin, dont certaines cuvées remontent jusqu'à la fin des années 1700, inbuables, mais aussi des bouteilles de succulent brandy, de cognac, de porto et de vin blanc sec.

Une inspection minutieuse des murs de la cave et un jet réussi de Trouver Objet Caché révèlent qu'une pierre du mur sort de l'alignement. Si on appuie dessus, un contrepoids tombe et un panneau pivote, donnant sur une chambre secrète.

Une fois la porte secrète ouverte, une odeur nauséabonde de chair en putréfaction se répand dans l'air de la cave.

L'Antichambre

Cette pièce est gardée par quatre Zombies à qui on a ordonné d'abattre quiconque entre sans donner le mot de passe sacré "Nyogtha". Ces morts-vivants se battent jusqu'à leur destruction. Ils poursuivent leurs adversaires jusqu'à la cave principale de la Maison Bishop, mais ne vont pas plus loin.

Dans le mur est de l'antichambre se découpe une alcôve équipée d'échelons de fer. Ce passage donne sur un puits qui grimpe le long de la maison.

Quatre Zombies

Zombie	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Un	24	21	15	12	1	18
Deux	21	21	13	10	1	17
Trois	24	24	14	10	1	19
Quatre	27	24	16	9	1	20

Armes : Lutte 50%, dommages 1D6+1D6

Notes sur les Zombies : En réussissant une Lutte contre sa victime, le Zombie lui inflige des dommages à chaque round jusqu'à ce qu'il l'écrase à mort. Il ne prend qu'un point de dommages des armes à feu et des armes empalantes. Toutes les autres armes lui infligent la moitié des dégâts normaux. Il continue d'attaquer jusqu'à ce qu'il soit immobilisé. La perte de Santé Mentale pour avoir vu un Zombie est de 1/1D8.

La Porte de Fer

C'est une robuste porte de fer verrouillée et située sur le mur nord de l'antichambre. Nathaniel Bishop en possède la clef. Le panneau de métal a une FOR de 60. Un jet réussi de Mécanique peut l'ouvrir.

Au-delà, les investigateurs voient un escalier étroit et tordu en vieilles briques qui s'enfoncent dans les profondeurs du sol. La section "Les Tunnels", plus loin dans ce scénario, en fournit tous les détails.

La Chambre du culte

Située derrière une porte non verrouillée de FOR 20, cette pièce a des murs de briques et de mortier qui s'effritent, et un sol de marbre noir poli. Un jet réussi de Géologie ou de Chimie indique que cette pièce est aussi vieille que le reste de la maison Bishop.

Un pentacle de marbre gris entouré par deux cercles concentriques est gravé dans le sol. Entre les deux cercles sont inscrits des symboles magiques étranges qu'un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme permet d'assimiler aux runes nécromantiques utilisées pour la protection d'un invocateur contre les esprits mauvais. Au centre du pentacle se dresse un autel de basalte noir drapé de velours noir, sur lequel se trouvent les objets suivants :

- Une paire de chandeliers en argent, sculptés de runes inconnues, qui tiennent chacun une grosse bougie noire. Un jet réussi d'Idée suggère que les bougies sont faites de suif humain, ce qu'une analyse de laboratoire peut confirmer ou non, puisque la microbiologie n'est pas encore assez avancée à cette époque. Un témoignage en justice sera difficile et peu concluant.
- Un bol en airain qui contient du charbon de bois et de l'encens.
- Un calice en argent travaillé, décoré d'une corne de bouc jaunie par le temps. L'extérieur du calice comporte d'autres symboles magiques.
- Une dague de fer incrustée de runes dont la garde en jais poli est sculptée pour représenter une pieuvre aveugle horriblement allongée. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu ne suffit pas pour identifier la créature de la dague. Ce peut être un Chthonien, Cthulhu ou quelque chose de radicalement différent. Bien qu'il soit impossible de le savoir, la dague est enchantée. Elle inflige des dommages normaux à un Serviteur des Dieux Extérieurs ou à un Chien de Tindalos.
- Une bouteille de cuivre bouchée qui contient quelques onces de poudre grise translucide. C'est de la Poudre d'Tbn Ghazi. Un investigateur doit connaître le sort pour l'identifier.

La Galerie

Cette pièce est de construction très récente. Ses murs sont en béton et brillamment éclairés par des ampoules électriques. L'endroit ne contient qu'un onéreux tapis persan, un fauteuil de cuir noir capitonné et six peintures à l'huile accrochées aux murs, toutes encadrées d'ébène.

Bien que le sujet de ces œuvres soit profondément désagréable, elles ont été exécutées avec un grand talent et un certain génie technique, ce qui les rend encore plus terrifiantes. En bas au centre de chaque tableau se trouve une petite plaque en argent portant un titre. Les descriptions entre guillemets viennent de la nouvelle de Lovecraft, "Le Modèle de Pickman".

Un jet réussi de Mythe de Cthulhu confirme que les monstres représentés sur ces tableaux sont des images



Négligez Nyogtha et périssez !

quasi photographiques de Goules. Chaque peinture porte la signature de l'artiste : R. Upton Pickman.

Le Repas de la Goule

Ce tableau cauchemardesque représente une créature répugnante, vaguement humanoïde avec des mains griffues et des traits canins, accroupie au-dessus d'un cadavre mutilé, en train de dévorer ses entrailles. Son visage maculé de sang irradie une telle délectation démoniaque que quiconque regarde le tableau perd 0/1 point de SAN.

Accident de métro

Un troupeau de créatures ignobles à demi humaines et à demi canines a pénétré par un trou dans une station de métro et attaque la foule qui attend un train de nuit sur le quai. Les investigateurs familiers de la ville de Boston reconnaissent la station de Boylston Street. Ici, le peintre s'est assez intéressé aux problèmes techniques de structure et de mouvement pour qu'aucun point de Santé Mentale ne soit perdu si on regarde ce tableau.

La Leçon

La plus petite, mais aussi la plus minutieuse des six toiles. Cet horrible tableau représente "d'innombrables créatures, semblables à des chiens, assises en rond dans un cimetière et apprenant à un petit enfant à se nourrir comme elles". Cette scène criante de vérité cause une perte de 0/1D3 points de SAN, surtout à cause de l'expression particulière qu'on peut lire sur le visage de l'enfant, vers lequel les yeux du spectateur retournent invariablement.

Le Bon Samaritain

S'éloignant d'une maison en feu dans laquelle les parents sont certainement morts brûlés vifs, une créature arrogante et hideuse, au faciès canin, emporte dans ses bras une petite fille et un petit garçon. La fille pleure et résiste, le garçon paraît impatient de découvrir les horreurs à venir. Comparée aux autres toiles, la technique de celle-ci est immature. Il en coûte néanmoins 0/1 point de SAN si on la regarde.

Dégustation d'une Nouvelle Cuvée

Sous la lueur tamisée d'une lampe repose, le visage tourné vers le spectateur, un homme nu et bien portant étalé sur une table de comptes. Tout autour de lui sont éparpillés des bons du trésor et des bourses d'argent. Sa bouche crache des pièces d'or de vingt dollars qui tombent sur la table. Au-dessus de lui, deux Goules comparent délicatement le goût de l'oreille humaine avec celui de la fesse charnue. Bien qu'elles saignent à peine, les blessures d'où proviennent les morceaux choisis sont rendues avec un réalisme et une dimension surprenants. Les qualités porcines du cadavre sont si subtiles et si irréfutablement accentuées que la personne qui voit le portrait en vient rapidement à savourer le triomphe des monstres. Celui qui s'identifie avec les Goules perd 0/1 point de SAN.

Sans Titre

L'œuvre la plus horrible des six. Son sujet monstrueux est "un blasphème colossal et sans nom, aux yeux rouges et fulgurants, qui tenait dans ses griffes osseuses une chose qui avait été un homme, et lui rongea la tête comme un enfant ronge un sucre d'orge. Il avait l'air accroupi, et on avait l'impression qu'il allait, d'un instant à l'autre, lâcher sa proie et se mettre en quête d'un morceau plus savoureux". Le réalisme effrayant de ce tableau est tel qu'il inflige une perte de 1/1D4 points de SAN à celui qui le regarde.

LES NOUVEAUX EGOUTS

Après avoir affronté Zombies et Cadavres Ambulants, les investigateurs qui n'arrivent toujours pas à intéresser la police de New York aux agissements illicites du directeur du cimetière de Stanton Street peuvent décider d'explorer les systèmes d'écoulement d'eau et les égouts, dans le but de passer outre les gardiens et de découvrir ce qui s'étend sous le cimetière.

Terminologie

Certains Gardiens aimeraient peut-être connaître la distinction entre les écoulements d'eau et les égouts. Les premiers servent à la circulation de l'eau de pluie récupérée dans la rue, les derniers transportent les déchets humains et industriels, ainsi que les surplus d'eau. Les systèmes modernes sont le plus souvent reliés, les égouts étant plus près de la surface que les écoulements, de façon à évacuer le surplus d'eau durant les pluies torrentielles. Les Gardiens peuvent garder à l'esprit la configuration, et l'adapter selon leurs désirs.

Un tunnel d'écoulement d'eau est généralement assez haut pour que des hommes y circulent sans avoir à se baisser. Les égouts sont plus petits en diamètre et plus exigus. Lorsque nous voyons des films modernes se passant dans les égouts, comme dans le remake du *Blob*^{*}, nous sommes en fait dans des tunnels d'écoulement, et des grands. Les égouts de la fin du 20^e siècle se vident dans des centres de traitement des eaux usées.

Mais à New York, et dans la plupart des villes des années 1920, beaucoup de tunnels faisaient double emploi, et les déchets non traités se jetaient parfois directement dans l'Hudson et l'East River. Le Gardien peut donc choisir ce qui attend les investigateurs.

Pour la suite du scénario, les deux types de tunnels se regroupent sous la terminologie égouts. Insistez sur la différence entre les passages plus récents et les plus anciens. Les nouveaux égouts sont en béton, tandis que les anciens sont en briques. Sauf si le contraire vous est utile, n'oubliez pas que les croisements sont circulaires.

Beaucoup de plaques d'égouts n'accèdent pas aux tunnels, mais à des valves de conduits principaux situées à quelques mètres sous la chaussée.

Préparatifs

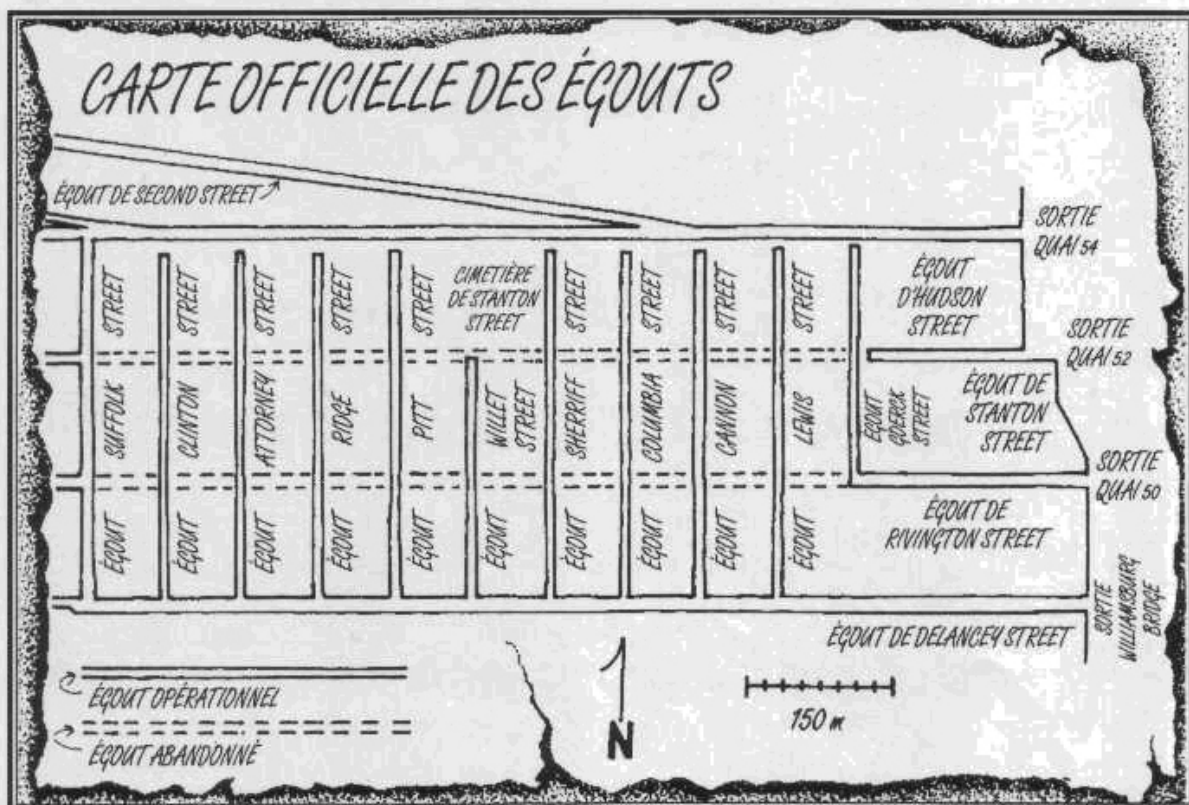
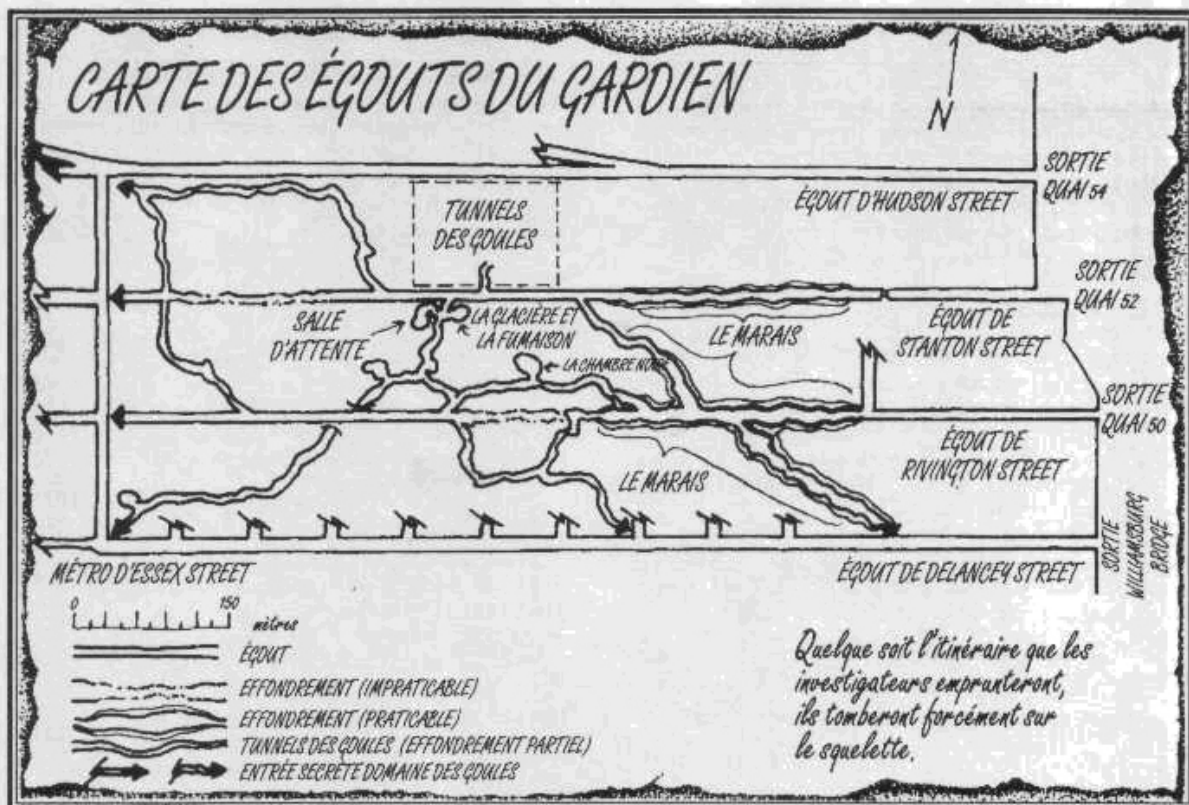
Il faudra que les investigateurs réussissent un jet de Baratin assorti de quelques pots-de-vin pour que leur demande soit satisfaite immédiatement (il s'agit d'accéder à des archives publiques). C'est ainsi qu'ils auront accès aux cartes des égouts, au Bureau des Ponts et Chaussées de l'hôtel de ville.

En inspectant les plans, les investigateurs remarquent que les anciens tunnels de la zone de Stanton Street ont été murés, puis détournés, à la fin des années 1880, après avoir débordé suite à des problèmes de joints et de défauts de fabrication, et ce, même par temps de pluie modérée. (Les tunnels étaient en fait bouchés parce que les Goules y rejetaient les rebuts de leurs excavations nocturnes.)

Bien que ces chemins souterrains leur permettent de facilement accéder un peu partout dans les cimetières, les Goules ne postent pas de gardes : elles sont anarchiques, raisonneuses et complètement indisciplinées. Mais ce ne sont pas les seules horreurs à rôder dans les sous-sols.

Le Gardien doit se souvenir que deux types de cartes existent : le plan officiel des joueurs qui montre les égouts tels

^{*}Ndt : *The Blob*. Film de 1988 réalisé par Chuck Russell, avec Kevin Dillon. Une créature tombe du ciel et digère tout sur son passage. Et si c'était un shoggoth ?...



Aide de Jeu n° 5 : Carte officielle des égouts

qu'ils apparaissent aux services de la ville ; le plan du Gardien qui montre les anciens tunnels et la réalité dans laquelle pénètrent les investigateurs et qui doit rester secrète.

L'équipement pour une ballade dans les égouts de Manhattan comprend : des cuissardes en caoutchouc, des lampes torches ou des lanternes, des piles de rechange, de la nourriture et de l'eau potable, des explosifs, des barres à mine, des piolets et/ou des pioches, une bonne boussole, une trousse médicale bien remplie, des vêtements chauds que les investigateurs pourront jeter après usage et leur choix d'armement. Laissez les aventuriers préparer leur propre plan.

Les Explosifs

Tactiquement parlant, l'utilisation d'explosifs pose des problèmes, car les tunnels compriment et augmentent les effets d'une charge : un Humain se trouvant à moins de quelques centaines de mètres d'une déflagration deviendra temporairement sourd, dans le meilleur des cas. Les égouts renferment logiquement des fuites de gaz naturel, des produits chimiques inflammables et explosifs, et des poisons combustibles dont les effets viendront s'ajouter à ceux de l'explosion. Une déflagration importante soufflera toutes les plaques d'égout de la zone et enverra des ondes de choc gazeuses dans tous les tuyaux. Une explosion majeure pourra blesser ou tuer des dizaines, voire des centaines de personnes. Les autorités enquêteront sur un tel événement, qu'on soit dans le Lower East Side ou non.

Il n'empêche que les investigateurs peuvent penser qu'une explosion dans la zone du temple de Nyogtha assurerait leur survie, tout comme dans certains endroits de la section "Les tunnels des Goules". Ces deux zones se trouvent assez profondément enfouies sous terre et assez éloignées des égouts principaux pour que la déflagration n'ait pas de répercussions à la surface. Néanmoins, les personnages doivent se préparer aux effets qu'une explosion peut avoir sur eux.

Exploration des Nouveaux Egouts

L'accès au réseau d'égouts de New York se fait le plus simplement par l'intermédiaire d'une plaque, en pleine rue (si possible dans une ruelle retirée où la police et les passants ne verront pas ce que font les investigateurs), ou encore par des bouches d'évacuation des eaux sur les quais du périmètre de Manhattan.

Puisque les pères de la ville de New York n'ont pas encore abandonné leur charge administrative au profit d'apparitions à la télévision, un budget de maintenance est encore prévu : toutes les serrures sont neuves et en parfait état de marche (les grilles en acier et les serrures ont une FOR de 65 ; un jet réussi de Mécanique permet d'ouvrir la voie).

Similairement, la plupart des trous des bouches d'égout sont en bon état, mais le poids d'une plaque résiste à une FOR de 2D6+12 et il faut une barre de fer ou un outil spécial pour en soulever une avant de la faire glisser. Deux investigateurs peuvent combiner leurs FOR pour en déplacer une. Si l'opération échoue à un endroit, les investigateurs doivent attendre une journée avant de recommencer ou bien changer de lieu, car le bruit de leur tentative ratée alerte le voisinage, ce qui peut provoquer une visite du flic local.

Une fois la plaque ôtée, une échelle de fer permet de descendre dans l'obscurité. Même s'ils sont rouillés, les échelons sont assez solides pour supporter le poids des investigateurs. Un jet réussi de Grimper ou de DEX x4 peut être nécessaire pour éviter de glisser et de tomber, ce qui signifierait 1D6 points de dommages pour les malchanceux.

La hauteur des tunnels varie entre deux et trois mètres. L'air sent désagréablement le renfermé, l'humidité, la pourriture et

la putréfaction. Des ordures en décomposition et une boue noire, glissante et puante couvrent le sol du tunnel cylindrique. Là où les égouts se sont affaissés, le dépôt s'accumule sur une épaisseur de plusieurs dizaines de centimètres.

Des flaques graisseuses d'eau polluée brillent à la lueur des lampes, tandis que les murs de briques du tunnel suent l'humidité et se couvrent par endroits de moisissures et de salpêtre.

Des Petits Amis

Des rats grouillent un peu partout, étonnamment courageux. Ils s'enfuient seulement s'ils se sentent menacés. Quelques rongeurs aventureux (ou animés d'une curiosité purement scientifique ?) grimpent même sur les investigateurs à la recherche de nourriture, passent dans leurs cheveux ou se glissent sous leurs vêtements. Ils deviennent rapidement des gêneurs. Aucun rat ne mord, sauf s'il est blessé par un personnage.

Les investigateurs qui souffrent de phobies comme la musophobie (la peur des souris), la muridophobie (la peur des rats et des autres membres de la famille des muridae), la zoophobie (la peur des animaux) ou la doraphobie (la peur de la fourrure) peuvent être obligés de battre en retraite. Les hydrophobes, les scatophobes et les claustrophobes l'ont probablement déjà fait.

La perte de Santé Mentale infligée à ces victimes est de 0/1 point pour l'instant. S'il est utile qu'un rat morde quelqu'un, n'infligez pas de perte de points de vie, mais demandez au joueur d'effectuer un jet réussi de CON x2 sur 1D100 pour stopper l'hémorragie de son investigateur. Ils ont emporté le matériel de premiers soins, non ? Grand Dieu, une blessure ouverte dans ces conditions peut s'avérer très dangereuse !

Les Gangsters

Dès le début de leur périple, les investigateurs aperçoivent des lumières et entendent des éclats de voix qui viennent dans leur direction. C'est une livraison régulière de whisky frauduleux à un célèbre speakeasy* du Lower East Side, le Hotsy-Totsy Art club. Pris dans une guerre vicieuse pour le contrôle de la zone, le caïd local préfère ne pas risquer l'interception de l'alcool précieux du club par un rival. Quand le temps le permet, il le fait venir du port par les tunnels, puis le fait hisser dans son établissement par une bouche d'égout.

Si les investigateurs ne tirent pas, ils rencontrent Frankie Repetto et Louie Farinato, ainsi que huit malabars, récupérés dans la rue pour cinq dollars par heure de travail, qui poussent des chariots chargés de caisses de bois. Chacune contient 12 bouteilles d'un quart de litre de whisky simple ou double-malt.

Seuls Frankie et Louie sont armés, et ils se battent pour livrer leur cargaison. Tous deux sont bien habillés, avec un pardessus et des cuissardes en caoutchouc. Frankie est le seul à parler.



Frankie la Gâchette

*NdT : speakeasy est le nom générique américain qui désigne les bars clandestins de luxe de l'époque de la Prohibition.

Les pousseurs de chariot ne sont pas armés. Ils sont vêtus de façons diverses et ils prendront la fuite si les investigateurs ou les gangsters ouvrent le feu.

Deux Gangsters

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Frankie	15	17	11	15	12	14
Louie	15	18	17	14	10	18

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coups de poings 66%, dommages 1D3+1D4
Cran d'arrêt 50%, dommages 1D4+1D4
Revolver à silencieux .38 45%, dommages 1D10
(Louie seulement) Fusil à canon scié jauge 12 55%, dommages 4D6/1D6

Frankie et Louie veulent terminer leur boulot, sortir de cet égout puant, se trouver des potes et boire une bonne bière. Tant que les investigateurs n'interfèrent pas avec ce programme, tout va bien. Si les personnages provoquent stupidement une bagarre, Frankie reste jusqu'à ce que Louie soit touché ou jusqu'à ce que son complice ait le temps de sortir son fusil de sous son pardessus. Si les armes entrent dans le jeu, les deux gangsters abandonnent le whisky sans arrière-pensée et, dès le premier coup de feu, les ouvriers s'enfuient et ne reviennent plus.

Si les investigateurs s'emparent de l'alcool, la valeur commerciale de ces excellentes bouteilles, dans la rue, se chiffre à 5 000\$. Bien sûr, la possession et la distribution de tels produits sont illégales aux Etats-Unis, et au moins un caïd du crime sera contrarié par la manœuvre.

Si la rencontre et les négociations se déroulent sans heurt, Frankie-la-Gâchette peut devenir dans une aventure future un excellent contact dans la pègre pour les investigateurs, et le Hotsy-Totsy Art Club un endroit amusant pour obtenir des renseignements.

Les Deux Profonds

Si le Gardien le désire, une autre rencontre se fait avant que les investigateurs n'atteignent les anciens égouts. Celle-ci est dangereuse.

En avançant dans les tunnels, les lampes des personnages provoquent l'apparition d'éclats lumineux et vacillants plus loin devant. Ces reflets s'immobilisent. Si les investigateurs continuent de progresser, ils pourront discerner des formes humanoïdes. Il s'agit de deux Profonds (perte de 0/1D6 points de SAN s'ils n'en n'ont jamais rencontrés) qui portent une jeune femme inconsciente.

Si les Investigateurs Attaquent

Si les personnages ouvrent le feu ou lancent un sort, les Profonds lâchent la jeune femme et s'enfuient. Le plus grand des deux gargouille "Prrenez-la !", tout en sautant et en pataugeant dans le tunnel.

Un jet de Premiers Soins réussit à réveiller la femme. Elle s'appelle Esperanza Verdugo-Vasquez et a été enlevée chez elle par ces deux monstres pour des raisons inconnues. Si les investigateurs ont déjà vu la marque des Profonds ou s'ils effectuent un jet réussi de Mythe de Cthulhu sur Miss Verdugo, ils comprennent qu'elle va dans peu de temps amorcer sa transformation pour devenir un Profond, stimulée par la proximité de ses kidnappeurs.

Si le Gardien le désire, elle peut se métamorphoser dans les 18 mois qui suivent ou, de façon plus dramatique, tandis que

les investigateurs tentent de pénétrer les mystères du cimetière de Stanton Street. Cette tentative peut durer un jour ou deux.

Esperanza Verdugo, 24 ans, Profond Naissant

FOR 11	CON 13	TAI 9	INT 12	POU 13
DEX 12	APP 12	EDU 8	SAN 34	PdV 11

Bonus aux dommages : +0

Armes : Coups de poings 35%, dommages 1D3

Compétences : Baratin 31%, Comptabilité 10%, Crédit 17%, Discussion 29%, Droit 10%, Grimper 45%, Espagnol 65%, Marchandage 45%, Nager 70%, Anglais 48%, Psychologie 25%, Sauter 40%, Rêver 14%, Trouver Objet Caché 40%.

Si les Investigateurs Parleinentent

Si les personnages parlent aux Profonds ou s'ils les laissent passer, les créatures continuent paisiblement leur chemin. "Elle nous appartient déjà", siffle la plus grande dans un gargouillis. "Vous voyez les signes." Elle montre les yeux globuleux et la grande bouche de la femme.

Si les investigateurs leur assurent qu'ils ne leur veulent aucun mal et s'ils se poussent, les créatures leur font un signe de tête et émettent un commentaire énigmatique. En indiquant l'endroit d'une main palmée, la plus grande leur dit : "Il y en a plus d'un." Puis les deux Profonds grognent et continuent leur chemin avec leur cargaison humaine.

Deux Profonds

Profond	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Grand	15	16	20	12	13	18
Petit	14	16	18	14	12	17

Mouvement 8/10 en nage

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Griffes 75%, dommages 1D6+1D6

Compétences : Anglais 20%, Discrétion 35%, Ecouter 70%, Marchandage 85%, Mythe de Cthulhu 50%, Nager 98%, Se Cacher 35%.

LES ANCIENS EGOUTS

La promenade pataugeante des investigateurs dans les tunnels se termine au moment où le Gardien le décide. Ils remarquent alors qu'une partie du passage s'est effondrée, ou du moins que des blocs de pierre du mur ont été poussés. Le trou d'un mètre environ donne sur un autre tunnel, plus ancien. Au-delà de cette ouverture, il y a des murs de briques, mais ni vie ni eau si l'on excepte quelques suintements négligeables.

Dans le passage creusé dans la terre entre les deux tunnels, les personnages distinguent des empreintes de pas, certainement de Goules (mais cela dépend de l'humeur du Gardien), qui se dirigent vers le viell égout.

Les personnages peuvent décider d'ignorer ce passage, mais il n'en existe pas d'autre. S'ils y reviennent, rien n'a bougé entre-temps.

Déterminez l'emplacement de ce passage où cela semble le plus commode sur votre plan, puis présentez la découverte de Theron Marks et les autres pièces au gré de la progression des investigateurs.

La rencontre des cinq Goules dans les tunnels peut intervenir à n'importe quel moment approprié.



Squelette et livre

Le Squelette

Une bouche d'évacuation d'eau d'une soixantaine de centimètres de diamètre, dont l'utilité n'est pas manifeste, débouche dans le tunnel. Un squelette humain est étalé près de l'orifice. Les pans et les épaulettes d'une veste de safari moisissent parmi les ossements. Un colt 45 rouillé et inutilisable repose près des os d'un doigt. Les vestiges d'un lasso pourrissent, pendus à une ceinture. À côté du squelette, les investigateurs découvrent un livre relié de cuir, taché et abîmé par l'eau.

L'ouvrage a mieux survécu que son propriétaire. On peut lire sur la couverture, en lettres dorées à demi effacées : *Guide pratique de la Société Theron Marks*.

Lire ce résumé de renseignements tactiques, théoriques ou confirmés, peut être utile à un investigateur du Mythe. L'action prend au moins deux heures, ajoute +2% à la compétence en Mythe de Cthulhu et coûte 1D4 points de SAN.

Une étude plus précise permet d'identifier le squelette comme étant celui d'un homme (grâce au bassin, à la taille et à l'épaisseur des os), probablement caucasien (d'après les os de la joue, le front, l'arcade sourcilière et la dentition), qui devait avoir environ trente ans lors de sa mort (d'après la taille du squelette, la proportion des mains et des pieds par rapport au crâne, et le manque de calcification ou de distorsions rhumatismales). Il n'y a aucune raison de douter de sa bonne santé antérieure. Les côtes cassées et fêlées suggèrent une mort violente.

Les Goules Errantes

Pour chasser à la surface, les Goules sortent ordinairement la nuit. Si les investigateurs sont entrés dans les égouts dans la journée, cette rencontre n'a que peu de chances d'arriver.

Lorsque les lumières des personnages viennent créer des reflets rouges dans les yeux des Goules, les créatures s'arrêtent et commencent à murmurer entre elles. On peut compter six paires d'yeux, ou autant que le désire le Gardien.

Un jet réussi d'Ecouter permet de glaner quelques mots en anglais dans la conversation des Goules. "Des Humains frais ici" - "Oui, de la viande sur pieds" - "Bouge trop, mauvais pour l'estomac" - "On y va ? On y va ?" - "Non, pas mangé depuis plein de jours... Veux manger maintenant !"

Le Gardien décide si les Goules affrontent les investigateurs ou si elles continuent leur chemin. Si les personnages ouvrent le feu, les créatures s'enfuient, à moins qu'elles ne dépassent en nombre les héros et qu'elles ne soient toutes proches.

Si les investigateurs annoncent clairement qu'ils sont prêts à marchander, ils doivent avoir à l'esprit un objet ou quelque chose à offrir. Les Goules ont des renseignements et elles veulent de la nourriture.

L'idéal serait que les investigateurs puissent proposer de la viande. Mais les Goules aiment aussi le chocolat et les sucreries, ce que les personnages transportent certainement en quantité. Les créatures acceptent aussi d'être payées le lendemain ou à un moment spécifique, surtout si les investigateurs proposent des *vash*, des grosses bêtes délicieuses qui n'existent pas à Manhattan et qui sont légendaires pour ces êtres souterrains qui ne voyagent jamais.

Les monstres insistent pour prendre les permis de conduire des investigateurs, qui contiennent certainement leur adresse. "Nous vous trouverons si vous cherchez à nous tromper", fanfaronnent-ils en remuant de façon arrogante. Quoi qu'il en soit, les Goules ont des renseignements intéressants et justes.

- Nathaniel Bishop n'est pas le seul sorcier dans les parages.
- Beaucoup des ancêtres Bishop, qu'on croit morts, sont en fait métamorphosés, selon la volonté du Grand Nyogtha qu'ils servent tous.
- Certaines Goules obéissent aux Bishop, et d'autres non. "Nous sommes si libres ! Ça ne vous fait pas envie ?"
- "Les Bishop jouent avec votre semence, pour faire des choses avec vous les Humains qui ne sont pas vous-mêmes. Quelquefois, nous aidons les Bishop."
- "Ce que nous détestons, c'est que Bishop nous prend notre nourriture pour rendre ses serviteurs immortels. Il anime ce qui devrait délicieusement pourrir."
- Les Goules refusent de parler plus spécifiquement de ce qui attend les investigateurs plus loin. Elles prétendent être sous le sceau d'une promesse. Elles ne disent que "Plus profond, plus dangereux."

Au gré du Gardien, les Goules peuvent donner des informations supplémentaires : peut-être l'endroit où Nathaniel garde ses clefs, étant donné qu'elles adorent fouiner partout pour le simple plaisir. Ajoutez ou enlevez des créatures comme vous le voulez.

Six Goules

Goule	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
1	17	16	17	10	11	17
2	16	15	17	11	10	16
3	18	15	15	12	9	15
4	19	16	14	13	11	15
5	17	17	17	14	13	17
6	22	16	17	15	12	17

Mouvement 9

Bonus aux Dommages : +1D6

Armes : Griffes 55%, dommages 1D6+1D6
Morsure 50%, dommages 1D6+1D6

Armure : aucune mais les goules ne prennent que la moitié des dégâts des armes à feu.

Sorts : chaque Goule a 25% de chances de connaître 1D3 sorts suivants : Contacter une Goule, Création de Poussière de Mauvais Corps, Détourner le Mal, Enchanter une Victime, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit.

Compétences : Anglais 25%, Chanter 6%, Ecouter 60%, Esquiver 45%, Goule 65%, Grimper 60%, Marchandage 50%, Mythe de Cthulhu 20%, Rechercher les Corps 70%, Sauter 35%, Se Cacher 40%, Suivre une Piste 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Perte de points de SAN : 0/1D6.

Glacière. Salle de Fumaison

En approchant, les investigateurs remarquent que la température fraîche des tunnels baisse soudain d'une douzaine de degrés. Un fort courant d'air glacé émerge d'un tunnel perpendiculaire étroit, apparemment creusé à coups de griffes dans l'agglomérat de roc et de glaise, par des doigts forts et acérés. Le sol montre le passage de pieds plus fourchus qu'humains : si les investigateurs ont l'expérience des Goules, ils reconnaissent ces traces comme telles. S'ils n'ont pas d'expérience semblable, un jet réussi de Mythe de Cthulhu leur fournit l'explication.

S'ils l'empruntent, le petit tunnel suit rapidement une pente descendante, et la température glacée du courant d'air s'accroît.

La Glacière

Les investigateurs émergent au milieu d'une série d'alvéoles, éclairées par une lumière diffuse, qui font environ 3 mètres de long, séparées par des cloisons de 1,50 m à 3 m d'épaisseur. Il y a peut-être cinquante ou soixante de ces chambres, chacune reliée au hasard à l'une ou plusieurs de ses voisines par des passages très étroits : les Goules savent creuser sous terre sans avoir peur d'un effondrement, et ce depuis longtemps. La température est devenue frigorifique.

Vingt-trois corps humains congelés sont pendus par un crochet de boucher dans certaines des chambres, un par un ou deux par deux. Ils sont recouverts d'une substance grasseuse qui décourage l'idée d'une dissection, souvent décortiqués à coups de griffes ou de dents et, la plupart du temps, privés de jambes. La perte de Santé Mentale infligée par la vision et la compréhension de ce spectacle s'élève à 1/1D4 points.

De temps à autre, l'alvéole ne contient pas de cadavre, mais un cercle irrégulier brillant d'une lueur violette d'environ 30 centimètres de diamètre, suspendu sans attache apparente à 2 m du sol. Du cercle tombe un long tube de glace qui, lui non plus, n'a pas de support visible, coupé avec une incroyable précision au sommet du cerceau. Des rafales violentes en émergent pour assurer la circulation de l'air froid.

Si un investigateur grimpe le long d'un mur pour voir le cercle depuis le dessus, celui-ci devient invisible, et le sommet de la colonne de glace, une surface lisse comme un miroir. Frotter cette surface avec les doigts enlève assez de peau pour supprimer les empreintes digitales (l'épiderme repousse en quelques jours).

S'il tend la main du dessous de la structure, entre le cercle et le pilier, elle disparaît dès qu'elle entre en contact avec la glace. L'investigateur sent toujours la colonne sous ses doigts. Il a froid, mais l'expérience ne laisse aucune conséquence fâcheuse.

Le cerceau est trop étroit pour qu'on puisse passer au travers. Si c'était possible, le personnage perdrait alors 3 points de Magie et serait transporté dans un lieu magique, servant de focalisateur, au cœur du Groënland. Le pilier de glace qui traverse le portail se forme là-bas au même rythme où il fond dans la glacière de Manhattan.

Les cercles brillants sont fixés dans l'espace par magie, on ne peut pas les bouger.

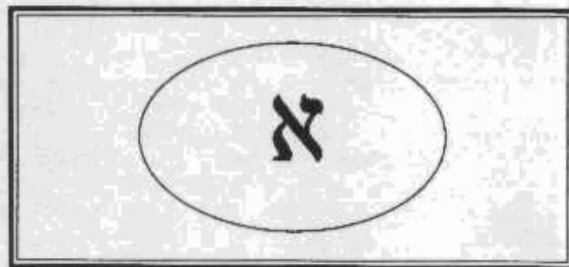
Si l'on montre des photographies des cadavres à la police, les quelques corps qui disposent encore d'une tête sont identifiés comme étant ceux de victimes de disparitions remontant jusqu'à il y a 20 ans. Le plus vieux cadavre (une cage thoracique et des bras, en fait) est décédé il y a cinquante ans, mais les investigateurs n'ont aucun moyen de le savoir.

La Salle de Fumaison

Les Goules préfèrent manger leur viande à température ambiante, aussi les investigateurs doivent s'attendre à trouver une autre chambre reliée à la glacière. Le nouveau tunnel démarre derrière un rideau récemment volé au Hotsy-Totsy Art Club (comme l'indique la broderie).

Derrière ce lourd tissu qui remue à peine sous le courant d'air, un long couloir monte vers la salle de fumaison. La pièce dans laquelle il débouche est relativement petite et chaude, environ 12°C. Ici aussi, les corps humains sont pendus à des crochets. Ils sont à peu près intacts : les Goules mangent généralement la carcasse entière, et non pas des petits morceaux.

Ces cadavres sont dans un état de décomposition horriblement avancé. Là où elle n'est pas couverte de moisissure, la peau ressemble à du fromage dur ou à du prosciutto en tranches. Les corps sont tous nus, afin de subir le même traitement, mais les détériorations sont telles que même les différences sexuelles se devinent à peine. La putréfaction faciale et la distortion qui en résulte empêchent une identification immédiate. Un médecin légiste qui examinerait les corps pendant quelques jours pourrait trouver assez de renseignements pour établir l'identité des victimes. Si un investigateur a été tué par une Goule, il se peut qu'il soit pendu là, lui aussi : perte de 1/1D6 points de SAN devant cette désagréable surprise. Voir la pièce coûte 0/1D4 points de SAN.



La Salle d'Attente

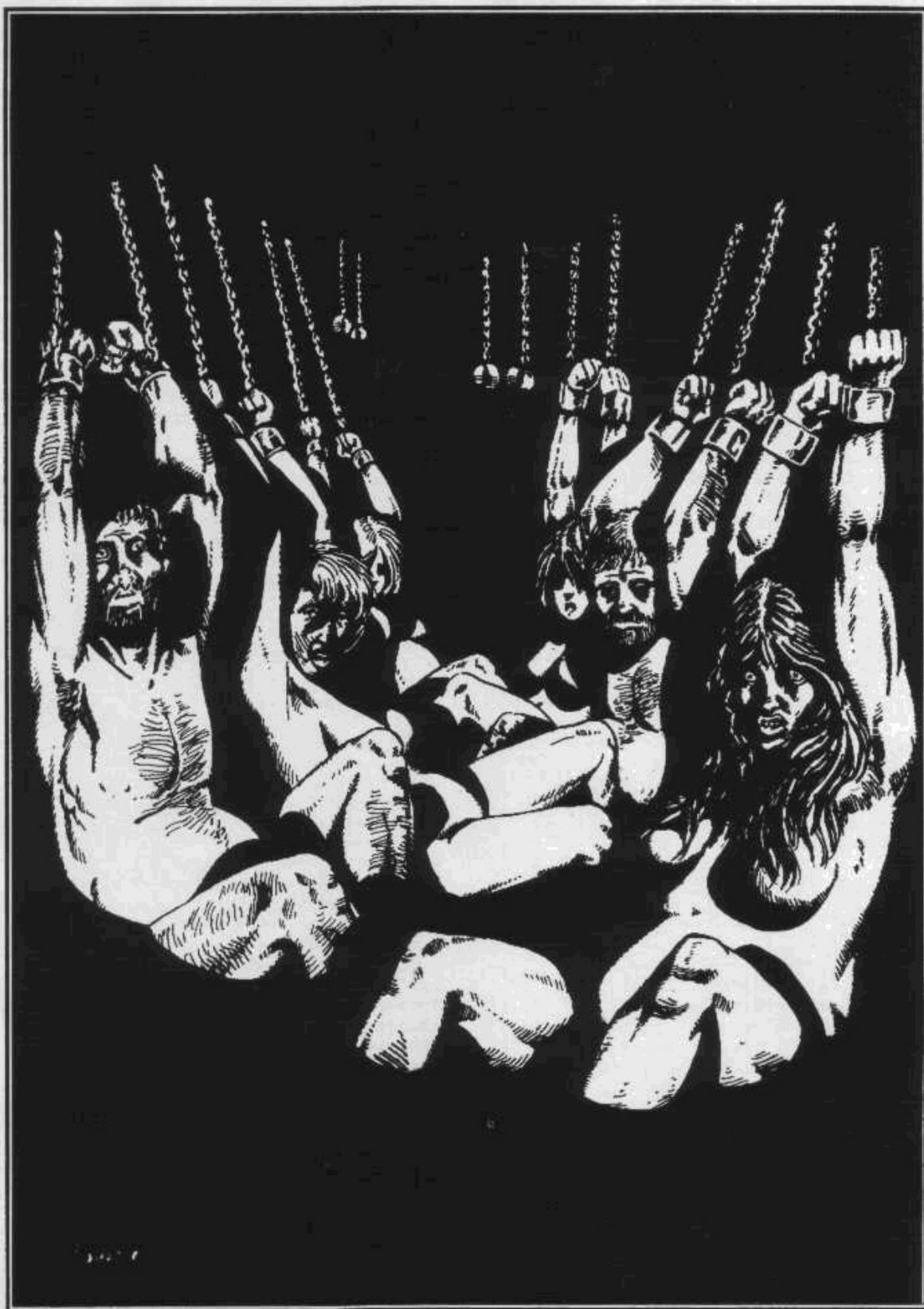
Un autre passage ouvre près de la glacière. Un rocher de granite ovoïde poli par l'eau est posé près de l'ouverture. Un symbole y est gravé.

Il s'agit de la lettre *aleph*, le premier caractère de l'alphabet hébreu, un signe utilisé universellement en mathématiques. Un jet réussi d'Occultisme (un jet d'Idée peut aussi faire l'affaire) suggère que la lettre a des connotations d'une importance fondamentale ou première, et qu'elle peut signifier un avertissement ou rappeler une ancienne promesse - plus probablement un accord primordial puisqu'elle est gravée dans la pierre.

C'est en fait réellement important. L'aleph gravé représente une démarcation physique de l'accord liant la famille Bishop aux Goules, qui protège le contenu de la pièce au-delà du signe et qui menace de façon implicite les transgresseurs, même s'ils ont faim.

Tout comme celui de la glacière, le tunnel de liaison est étroit, creusé dans le roc et la glaise rassemblés et durcis par une glaciation géologique récente. Bien qu'il n'y ait pas d'étayage, un jet réussi de Géologie ne permet de détecter ni fissure ni glissement dans la roche et la terre. Ce passage est plus long et se dirige vers le haut. La température est constante.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché détecte des empreintes de sabots fourchus et des traces de pas humains faites par des pieds nus et des chaussures.



Il y a toujours de la place pour les amis dans la salle d'attente.

Lorsque le bruit et les lumières des investigateurs commencent à atteindre la Salle d'Attente à la fin du tunnel, ils entendent des voix humaines qui sanglotent et qui pleurnichent d'angoisse.

Les personnages émergent dans les fondations d'une ancienne station de pompage d'eau, une salle noire comme un four de 9 mètres sur 12, avec un plafond à 5 mètres de hauteur. Une vibration envahissante et un grondement faible mais régulier remplissent la pièce - une canalisation majeure ou, peut-être, la nouvelle station de pompage qui aspire des millions de litres d'eau, non loin de là.

Bien que vaste et disposant d'une bonne circulation d'air, la salle sent l'urine, les excréments et la sueur. Six Humains nus, recouverts de poussière et de saleté, sont enchaînés au plafond ou aux piliers de soutènement par de lourdes menottes d'acier. Il y a quatre femmes et deux hommes, tous fous. Tous ont le ventre gonflé car ils sont enceints, bien "qu'infestés" ou "utilisés comme réceptacles" soit une terminologie plus adaptée.

Si les investigateurs ont découvert les informations appropriées, que ce soit dans *L'Héritage des Bishop* ou par une autre source de renseignements, ils peuvent facilement conclure que ces gens ont été violés par les Goules et peut-être même par de monstrueuses Larves de Nyogtha, et que les malheureux vont bientôt donner naissance à des créatures hybrides blasphématoires : une torture physique à laquelle certains, sinon tous, ne survivront pas.

Un interrogatoire prudent des victimes et des jets réussis d'Ecouter et de Psychologie peuvent permettre de rassembler les éléments d'une histoire similaire pour tous, remplie de cris et d'implications horribles. Aucun d'entre eux ne sait comment il est arrivé ici, mais tous ont eu des cauchemars terribles au cours desquels ils étaient entraînés dans les égouts par des monstres fantomatiques qui les enchaînaient ensuite et leur faisaient subir des châtements trop horribles à se rappeler.

Deux fois par jour depuis lors, un Zombie leur apporte de l'eau et un simple ragoût nourrissant, composé de légumes et de cette viande si abondante au cimetière de Stanton Street. Le mort-vivant connaît le chemin et n'a pas besoin de lumière. Sa visite dans l'obscurité pourrait rendre les investigateurs nerveux.

Sauver chaque personne rapporte 1 point de SAN en fin d'aventure.

Six Victimes

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Rosa	12	15	12	11	9	14
Angela	10	16	8	11	10	12
Maria	14	16	10	13	16	13
Elaine	14	17	10	14	10	14
Mike	16	18	16	14	12	17
Juan	16	16	14	18	11	15

Bonus aux dommages : femmes +0, hommes +1D4

Armes : Coups de poings 50%, 1D3 + bonus aux dommages
Lutte 50%, dommages spéciaux

Compétence : Se Cacher 50%.

Ces six personnes sont jeunes, de constitution robuste et en bonne santé. Toutes sont atteintes d'une folie indéfinie qu'elles manifestent au travers d'un comportement laissé au choix du Gardien. Les symptômes n'ont pas d'importance et des jets réussis de Psychanalyse n'ont pas d'effet : même Sigmund Freud ne pourrait pas guérir des gens dans un endroit pareil ; la chambre et la situation des prisonniers sont trop gênantes.

Chaque paire de menottes peut être ouverte grâce à un jet réussi de Mécanique. Une fois libérée, la victime tente de s'enfuir, et rien ne peut la persuader du contraire. Les prisonniers n'ont pas de magie et on ne peut pas compter sur eux en cas de combat. Ils ne savent rien de plus que ce que les investigateurs ont déjà appris.

Si le Gardien le désire, une personne venant d'être enlevée est allongée dans un coin, attachée, bâillonnée et les yeux bandés. Elle raconte une histoire certes folle, mais logique. Si les investigateurs ont encaissé de sérieux dommages, ce peut être l'endroit rêvé pour introduire un nouveau personnage dans le jeu.

Sans intervention médicale, au bout de 1D6 semaines, les prisonniers accouchent d'un enfant qui paraît être humain, mais qui est en fait une Larve de Nyogtha. Les douleurs internes prénatales et durant l'accouchement sont violentes. Les hommes, ne disposant pas de canal vaginal ni de dilatation coordonnée, meurent presque à coup sûr : les immondes choses se fraient un chemin avec leurs griffes en leur infligeant d'horribles blessures. Quelques femmes survivront à cette naissance cruelle, mais elles seront folles à lier.

Les bébés hybrides ressemblent à des Humains, pesant entre 7 et 10 kilos, dont la force et la coordination des mouvements leur permettent de traverser la chair et les parois musculaires. L'enfant coupe lui-même son cordon ombilical, creuse sa sortie et commence à respirer immédiatement.

Que du lait mammaire soit disponible ou non, l'infâme rejeton a 50% de chances de choisir de se nourrir du sang de son géniteur.

Le Marais

Cette partie des anciens égouts a été sapée par les sources souterraines et les infiltrations. Elle trempe maintenant à moitié dans une eau malodorante. Les investigateurs qui passent par cet endroit y découvrent des profondeurs d'eau allant de 1 m à 1,50 m. Bien que les célèbres alligators de New York ne flottent pas en surface, quelque chose de plus répugnant hante ces eaux croupies.

Abbot Bishop, le père de Nathaniel, devenu une énorme horreur noire et nocive qui sert Nyogtha dans les profondeurs de la terre, était un sorcier avare. Il exécutait chaque action à contrecoeur et rechignait à utiliser le moindre point de Magie. Quand il en avait terminé avec des sujets d'expériences ratées ayant subi une Résurrection, il ordonnait à un serviteur Zombie d'aller offrir ses échecs aux Goules, plutôt que de dépenser des points de Magie pour les renvoyer à la poussière. Mais les Goules refusaient de manger de la chair ramenée à la vie parce qu'elles ne pouvaient pas la tuer et qu'elle n'arrêtait pas de se débattre. C'est pourquoi ces choses sans âme ni cœur (donc intuitives) étaient jetées dans les eaux du Marais.

Incapables de mourir, continuant à remuer même si on les coupait en morceaux, ces choses obscènes et terrifiantes rôdent toujours. Il y en a près de soixante. Toutes sont différentes. La plupart n'ont pas forme humaine. Elles n'ont ni conscience ni malveillance et donc ne sont pas hostiles. Par contre, elles peuvent réagir et si on les touche, elles mordent, frappent, s'accrochent, enveloppent ou enserrant leurs victimes, selon leurs possibilités. La perte de Santé Mentale infligée par une telle rencontre est de 0/1, jusqu'à un maximum de 4 par investigateur.

Au fur et à mesure que les personnages avancent en troublant la tranquillité de l'eau, les choses qui errent au hasard se heurtent invariablement à d'autres amalgames

charnels. Et l'ondulation créée par la progression des investigateurs commence à déranger les habitants de l'eau, tout autour d'eux.

Les Choses-Sans-Cœur-Ni-Ame (CSCNA) proposées ne sont que des exemples. Le Gardien est encouragé à présenter ses propres créatures immondes et caricaturales.

Les Boyaux

Quatre masses d'intestins et d'organes humains se sont retrouvées mêlées les unes aux autres au fil des années. Chaque entité combat les autres. Ce magma grouillant de viscères s'élève soudain et nage à la surface de l'eau, puis replonge sans avertissement. Il suit un chemin sinueux dans la mare. Il ne peut qu'attaquer par Lutte. C'est la première CSCNA rencontrée par les investigateurs. Ce n'est pas obligatoirement la seule.

Le Visage

La peau d'un visage humain et ses muscles associés (les lèvres sont présentes, mais pas les dents ni les yeux, par exemple) ont grandi et se sont gonflés pour former un masque de chair de près d'un mètre de large. Il flotte comme un tapis, quelquefois en se dépliant et en se repliant comme une raie manta. Les trous des yeux sont assez grands pour qu'on y passe la main. Cette CSCNA n'a pas d'attaque.

Le Multiple

Comme cela présentait d'intéressantes possibilités, Abbot a ouvert une tombe non marquée qui remontait à l'épidémie de choléra de 1832. Le résultat obtenu est un assemblage horrifiant de parties de corps et de morceaux, d'une taille et d'un poids équivalents à ceux d'une Buick. Quand il se lançait contre les parois de sa cellule, il émettait un bruit de succion dégoulinante qui ennuyait le sorcier.

Apparemment, au cœur de ce magma informe, une ou plusieurs têtes existent toujours, disposant de points de Magie qu'Abbot n'a pas pu disperser. Ses efforts pour tuer cette masse immortelle ont échoué. Frustré, le sorcier a ordonné à ses Zombies de creuser un puits dans le vieux réseau d'égouts, puis de jeter la créature dans la fosse avant de couvrir le trou. La chose a finalement creusé son chemin jusqu'au Marais où elle vit encore. Elle peut accomplir deux des attaques mentionnées, mais ne peut maintenir ces actions que pendant un round avant que de nouvelles attaques soient tirées.

Le Torse

C'est un torse mâle manchot, sans tête et cul-de-jatte. Il inspire et expire de l'air par sa trachée artère sectionnée. Ce moyen de propulsion lui permet de se déplacer lentement à la surface de l'eau. De toutes les CSCNA du Marais, c'est celle qui se rapproche le plus en apparence d'un alligator. Le torse n'a aucune attaque.

Les Tendons

A quatre ou cinq endroits, au fond de la mare, sont embusqués des ganglions liés à des genoux, des chevilles ou des coudes, capables de contractions puissantes si on les touche ou si on leur marche dessus. L'investigateur malchanceux subit alors l'étreinte d'une masse musculaire de taille déterminée par le Gardien : un jet réussi de FOR du personnage contre la FOR 16 du tendon sur la Table de Résistance, ou encore un jet réussi de Couteau, peuvent le libérer. La contraction ne procure aucun dommage, mais devrait être suffisamment effrayante, odorante, dégoulinante et déconcertante.

L'Œsophage

Une partie de corps potentiellement mortelle rôde juste sous la surface de l'eau. Elle n'est pas humaine. Elle appartenait au cadavre d'un éléphant qui est mort durant les grandes festivités de la victoire, en 1865, sponsorisées par la ville. Cet œsophage mesure presque un mètre quatre-vingts de long. Il se contracte progressivement sur toute sa longueur, comme il le faisait autrefois pour avaler. Les investigateurs de TAI 13 ou moins peuvent être ingurgités puis recrachés au bout de deux rounds de combat, sans subir pour cela de dommages sérieux dus à la noyade.

Les investigateurs de TAI 14 et plus se retrouvent coincés dans cet énorme ensemble de muscles coordonnés, et doivent être tirés du boyau par leurs compagnons. L'œsophage a une TAI de 14 ; les personnages qui viennent à l'aide doivent soulever l'ensemble œsophage/investigateur en utilisant un jet réussi combiné de FOR sur la Table de Résistance, de façon à éviter la noyade de la victime coincée : appliquez les règles normales de noyade.

Six Choses-Sans-Cœur-Ni-Ame (CSCNA)

	FOR	CON	TAI	DEX	PdV	BD*
Boyaux	10	24	16	18	20	0
Visage	7	24	6	4	15	
Multiple	18	24	46	13	35	1D6
Torse	12	24	8	8	18	0
Tendons	15	24	4av.	16	14	0
Œsophage	20	24	14	12	17	0

*Bonus aux dommages : amoindri, car les choses flottent et donc manquent de prises et du support des muscles et de la masse.

Pouvoir : Toutes les CSCNA ont un POU de 1

Armes : Morsure, Coups de pieds ou Attaque 35%, dommages 1D3

Lutte 50%, dommages spéciaux + possibilité de noyer.

La Chambre Noire

En approchant de cet endroit, les investigateurs entendent des sons stridents et faux qui proviennent d'une cornemuse ou d'une flûte. L'ouverture qui mène Cthulhu sait où donne sur une obscurité complète et palpable qu'aucune source de lumière n'arrive à percer, puisqu'elle est causée par un sort d'Obscurité lancé sur le musicien.

L'intérêt de cette pièce réside essentiellement dans la manière dont les investigateurs décident de l'explorer. La forte musique résonne entre les murs qui réfléchissent aussi les sons venant de l'extérieur de la salle. Les investigateurs qui s'y aventurent à l'aveuglette, sans corde ni plan, doivent effectuer des jets réussis de POU x1 sur 1D100 pour trouver leur chemin, et cela jusqu'à ce qu'ils mettent sur pied un plan d'action acceptable comme "suivre le mur de gauche (ou celui de droite)".

La détermination de l'endroit d'où émane la musique est tout aussi difficile : seul un jet réussi d'Ecouter diminué de moitié amène l'investigateur au musicien, un Zombie. Si l'instrument est arraché des mains du mort-vivant, la musique s'arrête et le sort est brisé : les personnages voient normalement. Le Zombie continue de souffler et de placer ses doigts comme on le lui a appris. Il ne fait pas d'autres mouvements et n'oppose aucune résistance même si on lui met le feu et qu'il se consume.

Une fois le sort annihilé, les investigateurs voient une pièce ordinaire, sans mobilier ni intérêt. Elle a une forme irrégulière et une taille similaire à celle des salles précédentes.

A moins qu'une utilisation soit trouvée par le Gardien, le but de cet endroit doit rester inexplicable. Si le Zombie est demeuré intact, lorsque (et si) les personnages reviennent, ils retrouvent la pièce plongée dans l'obscurité tandis que le mort-vivant joue à nouveau sa mélodie infernale.

LES TUNNELS DES GOULES

Pendant le reste de cette aventure, les investigateurs rencontrent successivement des entités puissantes et des situations dangereuses. Ceux qui ont attendu une pause dans l'action pour obtenir ou créer du matériel supplémentaire, qui nécessite peut-être un retour à la surface (pour récupérer des grimoires ou des protections magiques), doivent le faire maintenant.

Lorsque les personnages pénètrent dans la zone marquée "les Tunnels des Goules" sur la carte du Gardien, ils remarquent que les techniques de construction de ces passages diffèrent de ce qu'ils ont vu jusqu'à présent.

Un labyrinthe de catacombes et de tunnels serpente sous le cimetière de Stanton Street, approximativement enfoui à 12 mètres sous la surface. Les passages et les salles ont une hauteur variant entre 2 m et 2,50 m. Les murs sont en vieilles briques cimentées par du mortier ; les plafonds sont en terre compressée et les étais en chêne massif. De grosses arches de brique supportent le tout.

Un jet réussi d'Histoire fait remarquer que la maçonnerie est d'un style commun à la Nouvelle-Angleterre de la fin du 18^e siècle, ce qui suggère que le blasphème des Bishop, ou du moins ces tunnels, existent depuis plusieurs siècles.

Des tunnels plus petits croisent les passages principaux à intervalles réguliers. Ils ont un diamètre de 1 mètre et montent à un angle de 45° par rapport au passage principal.

Ces tunnels sont en terre compressée. A environ chaque mètre, des morceaux de bois ont été solidement plantés

dans la terre, un peu comme des barreaux d'échelle. Les investigateurs audacieux qui désirent explorer ces ramifications aboutissent sur un labyrinthe de passages identiques qui relient toutes les tombes, tous les caveaux et le mausolée du cimetière.

Dans tous les cas, chaque tunnel s'arrête à un cercueil vide. Où qu'ils aient été emportés, les cadavres ont disparu. Si cela plaît au Gardien, ces tunnels oppressants peuvent renfermer des Goules, mais il n'y a la place que pour une créature face à un Humain, dans une direction donnée. Utilisez dans ce cas les caractéristiques des Goules de la section "Les Anciens Egouts".

Les Zombies Gardiens

Six Zombies gardent la jonction entre les égouts abandonnés de Stanton Street et les tunnels du cimetière. Ils ont ordre de tuer quiconque entre dans le passage sans dire "Nyogtha".

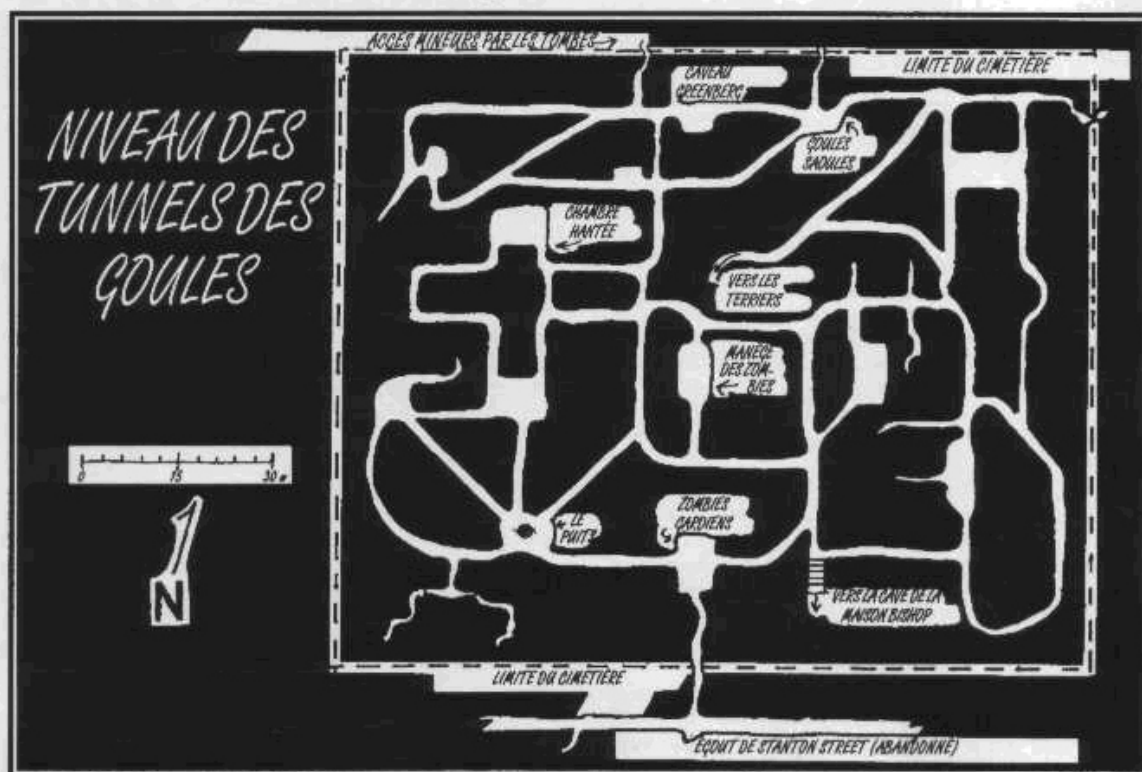
Ces horribles morts-vivants ne se préoccupent pas de ceux qui émergent des tunnels pour se rendre dans les égouts. Par contre, ils suivent ceux qui prennent le chemin inverse.

S'ils sont attaqués, les Zombies réagissent en légitime défense. Une fois engagés en combat, ils luttent jusqu'à la victoire ou la mort.

Si le Gardien le désire, ces Zombies peuvent abandonner la lutte pour se repaître de leurs victimes. Laisser les corps des amis aux mains de tels monstres devrait coûter un bon nombre de points de Santé Mentale, et n'empêche pas une éventuelle poursuite.

Six Zombies

Zombie	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
1	24	21	15	10	1	18
2	24	27	13	9	1	20
3	24	22	16	8	1	19
4	23	23	17	7	1	20



5	22	21	18	6	1	20
6	22	26	14	5	1	20

Mouvement 6

Armes : Lutte 50%, dommages 1D6+1D6

Notes sur les Zombies : en réussissant une attaque de Lutte sur sa victime, le Zombie lui inflige des dommages à chaque round jusqu'à ce qu'il l'écrase à mort. Il ne prend qu'un point de dommages des armes à feu et des armes empalantes. Toutes les autres armes ne lui infligent que la moitié des dégâts normaux. Un Zombie continue d'attaquer tant qu'il n'est pas immobilisé.

Perte de points de SAN : 1/1D8.

Le Puits

Lorsque les investigateurs s'en approchent, ils détectent une odeur nauséabonde de pourriture et de corruption qui devient plus forte à l'entrée de la pièce.

La salle en question est vide, à part un grand puits vaguement circulaire. La puanteur est si forte que, pour se pencher au-dessus du trou, un investigateur doit réussir des jets de CON ou réduire ses compétences de moitié pendant 21-CON rounds de combat, à cause des nausées.

Quiconque réussit peut aller au bord du trou et voir que celui-ci est rempli d'une épaisseur insoupçonnable d'os humains rongés par les rats, allant jusqu'à trois mètres au-dessous du niveau du sol.

Si les investigateurs décident de mêler la police à l'enquête, des preuves de leurs accusations débordent du puits.

Les squelettes garantissent la mobilisation de la réserve de la police et un rapport au maire (John F. Hylan au début des années 20 et James J. Walker dans la seconde moitié), ainsi qu'au gouverneur de l'Etat de New York (Alfred E. Smith pour la plus grande partie de la décennie, Franklin D. Roosevelt de 1928 à 1932).

Le gouverneur est censé mettre en service la milice d'Etat : une fosse commune aussi importante est sans précédent et, confrontés à la plus grande affaire criminelle depuis des années, ni le maire ni le gouverneur ne se feront prier.

Un jet réussi de Droit peut faire noter l'importance et l'utilité de ces vestiges pitoyables. S'ils s'en rendent compte, les investigateurs ont dorénavant le moyen de passer le fardeau de l'enquête à la police et aux autres autorités. En réussissant à convaincre la société du besoin de prendre part à la lutte, il ont beaucoup accompli.

Les pathologistes peuvent tenter d'établir une relation entre les crânes et les disparitions du dernier quart de siècle. Ils pourraient même remonter plus loin, mais les dossiers dentaires ne sont pas systématiques avant le début du 20^e siècle.

Pathologistes ou pas, il reste tout de même aux investigateurs beaucoup de choses à voir et à accomplir.

Le Manège des Zombies

En approchant de cette salle, les investigateurs sentent un courant d'air frais régulier. Plus près, ils entendent les craquements lents et réguliers du bois frottant sur le bois. Ceux qui décident d'aller jeter un coup d'œil découvrent quatre Zombies qui marchent en entraînant une grande roue, constituée de planches de chêne reliées à de solides chaînes de transmission.

En actionnant des leviers de bois et un éventail vertical en peau humaine tannée, ce manège pompe de l'air frais à

la surface, air utile aux goules et nécessaire aux expériences des Bishop, qui exigent des feux longue durée ou des flammes plus chaudes que la normale.

Plus important, cette installation est une roue à prières dédiée à Nyogtha. Une fois par round, une gravure spécifique sculptée sur un des leviers frôle un symbole inscrit sur la surface de la roue, et fait perdre à chaque Humain présent dans la pièce un point de Santé Mentale. En même temps, des valves insérées dans des petites bourses de cuir couinent le nom divin, *Ny-og-tha* ! Annoncez la perte de points de SAN à chaque round. Les personnages qui ont apporté avec eux du kérozène, du gasoil ou d'autres liquides inflammables peuvent incinérer l'installation et les Zombies, et ce rapidement. Si c'est le cas, une ou plusieurs Goules viennent jeter un coup d'œil au bout de 1D10+10 minutes.

Ces Zombies n'attaquent pas, même en légitime défense. Ils ne prêtent aucune attention aux investigateurs.

La Pièce Hantée

D'après l'épaisse poussière qui recouvre le sol, personne n'est entré dans cette salle depuis bien des années. Un squelette humain nettoyé par les ans est étalé sur le sol. Ses os jaunis et anciens portent un vapoureux linceul de poussière. La pièce n'a aucun autre intérêt.

L'air y est désagréablement froid et il exhale l'odeur reconnaissable de la chair en putréfaction. Il est impossible d'en déterminer la cause.

Le premier investigateur qui pénètre dans la pièce est accueilli par une bouffée d'air glacial (POU x1 sur 1D100 pour empêcher que la bougie s'éteigne). La lumière d'une torche électrique diminue bizarrement pour devenir une faible lueur.

L'odeur de putréfaction s'intensifie jusqu'à ce qu'un tourbillon de poussière jaunâtre s'élève du squelette pour former une chose cadavérique et cauchemardesque brillant d'une phosphorescence interne verdâtre.

Ce Spectre plonge sur sa victime, le premier personnage à être entré dans la pièce. Si les investigateurs tournent les talons et s'enfuient, le fantôme a le temps de lancer une attaque tous les 15 mètres, à concurrence d'une limite de 30 mètres.

Ceux qui le regardent voient ses traits squelettiques en décomposition se tordre en une grimace de haine et de triomphe, et tous entendent un hurlement de rage inhumain. Pour plus de renseignements, lire l'encadré "Jouer le Spectre".

L'Origine de ce Spectre

Ce fantôme est l'esprit fou de Mary Kelly, une jeune femme enlevée et violée par des goules il y a des dizaines d'années. Elle s'est échappée de sa prison et a réussi à fuir jusque-là. Elle a alors utilisé une lame de scie trouvée dans la salle du manège pour s'ouvrir la gorge. Son esprit vengeur hante cette salle et tient pour responsable de sa mort quiconque y pénètre.

Au fond de cette pièce, un puits vertical équipé d'échelons en fer monte au caveau Bishop, dans le mausolée. Comme la salle est hantée, le passage n'a pas servi depuis que l'âme vengeresse de Miss Kelly s'est emparée de l'endroit.

Le squelette est facilement identifiable comme étant celui d'une femme caucasienne de taille moyenne, pas tout à fait d'âge adulte et en bonne santé lors de son décès.

Le Caveau de la famille Greenberg

Un passage plus récent s'éloigne du tunnel principal pour se terminer au pied d'un puits étroit de briques, équipé d'échelons à intervalles réguliers. Cette sortie débouche

dans le caveau Greenberg. Les portes sont verrouillées, mais le Gardien peut considérer qu'une des fenêtres décrites précédemment est assez grande pour laisser le passage à quelqu'un.



Le spectre

L'Escalier de la Maison Bishop

Une volée de marches de briques usées conduit à une lourde porte de fer (FOR 60) toujours fermée. Nathaniel Bishop a l'unique clef. Un jet réussi de Mécanique ouvre rapidement la vieille serrure.

Cette porte donne sur une cave secrète, dite l'Anti-chambre, sous la maison Bishop. C'est l'entrée personnelle de Nathaniel vers les tunnels des Goules et ce qu'il y a au-delà.

La Salle des Goules Ivres

En approchant de cette salle, les investigateurs entendent des voix stridentes et inhumaines chanter. Les personnages assez courageux pour jeter un coup d'œil par l'entrée voient deux Goules, de toute évidence saoules. Des bouteilles d'alcool, du verre brisé et des bonbonnes de whisky jonchent le sol.

Quoique l'odeur de l'alcool soit forte, une autre, plus désagréable, la supplante : les émanations étouffantes du formol, qui viennent d'une cruche à moitié vide, bercée par les bras d'une des créatures. Un corps embaumé, à demi dévoré, est étalé sur le sol devant les deux compères. Le Gardien peut infliger une perte mineure de SAN s'il le désire. Si les investigateurs n'ont pas vu de Goule auparavant, la perte de 0/1D6 points de SAN est bien suffisante.

Les deux créatures sont tellement ivres qu'elles prennent les investigateurs pour des membres de leur espèce. Demandez un jet de POU x1 sur 1D100 pour éviter d'être vu.

Quand elles s'aperçoivent qu'elles ont des spectateurs, elles font entrer les personnages et Fred la Goule leur offre un coup de formol, en leur disant "Désolé, mais on a déjà bu tout le whisky".

Il a tellement bu que son discours est incohérent. Pour comprendre cette phrase, les investigateurs doivent faire un jet réussi de INT x3.



Fred la Goule

L'inconscient qui savoure le formol en compagnie des Goules perd 3 points de vie à cause des brûlures qu'il inflige à sa bouche, à ses lèvres et à sa gorge, puis il doit faire un jet réussi de CON contre la puissance de 8 du poison. S'il gagne, il ne perd que 1D4-1 points de vie en plus. S'il échoue, il doit soustraire 8 nouveaux points en plus de ceux déjà perdus.

Les investigateurs sages refusent poliment l'invitation et les Goules ne sont pas vexées : il leur en reste plus à boire.

Fred la Goule

FOR 19 CON 16 TAI 18 INT 13 POU 12
DEX 14 PdV 17 Mouvement 9

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Griffes 66%, dommages 1D6+1D6
Morsure 64%, dommages 1D6+1D6

Compétences : Chanter 5%, Discrétion 75%, Ecouter 86%, Esquiver 55%, Grimper 80%, Sauter 70%, Se Cacher 81%, Trouver Objet Caché 65%.

Frog, l'autre Goule

FOR 21 CON 18 TAI 18 INT 14 POU 11
DEX 17 PdV 18 Mouvement 9

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Griffes 76%, dommages 1D6+1D6
Morsure 75%, dommages 1D6+1D6

Jouer le Spectre

Les procédures suivantes concernant les Spectres varient légèrement de la quatrième édition et des règles plus anciennes.

Un Spectre est un fantôme maléfaisant, libéré par une douleur et une haine intenses à l'instant du décès. Puisqu'il lui manque un corps physique, un Spectre ne peut être blessé par des armes physiques ordinaires. Il peut être affaibli ou éteint par des sorts qui affectent le POU ou les points de Magie comme Epuiser le Pouvoir ou la Terrible Malédiction d'Azathoth. Les sorts qui affectent l'esprit (comme Hypnose) n'ont aucun effet.

La vue de cette créature inflige une perte de 1/1D8 points de SAN. Elle a une INT de 14 et un POU de 16. C'est un Spectre qui a un effet sur le physique de ses victimes et il cause la mort en annihilant leur CON. D'autres formes de revenants s'attaquent au POU ou à l'INT. Comme cet esprit n'a pas de DEX, il attaque à un niveau équivalent à son POU.

Dans l'attaque initiale, opposez le POU du Spectre à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si le personnage perd, sa CON diminue d'autant que le Spectre a de points de POU. Si elle tombe à 0 dès le premier assaut, la victime meurt. Le Spectre ne dépense pas de points de Magie pour sa première attaque. Il ne peut agir de la sorte qu'une seule fois par cible, par jour ou par intervalle de temps déterminé à l'avance à la discrétion du Gardien. Les pertes de CON d'une première attaque sont permanentes.

Si la victime survit, le Spectre change de tactique. Le Gardien fait un jet opposant les points de Magie de la créature à ceux du personnage sur la Table de Résistance : celui qui échoue dans l'échange perd 1D6-1 points de Magie. Le combat peut durer indéfiniment : les Spectres ne sont pas obligés de continuer une attaque non profitable, mais laisser une victime en vie ne leur ressemble pas non plus.

Si les points de Magie de la cible atteignent 0, la prochaine attaque du Spectre réussit automatiquement et le personnage meurt. Un Spectre dont les points de Magie tombent à 0 s'éteint et ne réapparaît plus. Les Spectres humains récupèrent des points de Magie au même rythme que les Humains.

Ceux qui assistent à la mort d'un personnage voient le Spectre plonger une griffe osseuse et sans substance dans la poitrine du défunt. La pauvre victime hurle de douleur une dernière fois avant de s'effondrer. Voir cette scène coûte 0/1D3-1D6 points de SAN, dépendants du lien avec la victime.

Compétences : Chanter 5%, Discrétion 80%, Ecouter 76%, Esquiver 50%, Grimper 90%, Sauter 80%, Se Cacher 71%, Trouver Objet Caché 63%.

Si le Gardien le désire, ces Goules peuvent avoir une dextérité normale, ou bien leurs compétences peuvent être réduites de moitié, à cause de l'alcool.

Les créatures se présentent sous les noms de Fred et Frog. Si les personnages ne leur posent pas de questions, les deux Goules s'ennuient rapidement et elles reprennent leur chant discordant. Elles entonnent une chanson à boire d'une voix horriblement fausse.

*Le jeune Harry qui se tient aussi droit qu'il le peut
Va bientôt perdre sa perruque et rouler sous la table,
Mais remplissez vos verres et faites-les circuler ;
Mieux vaut être sous table que sous terre ;
Faites bombance et amusez-vous pendant que vous buvez.
Sous six pieds de terre il est moins aisé de rir ;
Que le diable m'emporte, je peux à peine marcher
Et que je sois damné si je tiens debout.
Holà, dis à Betty d'apporter une chaise,
Je vais essayer de rentrer chez moi, car ma femme n'est
pas là.
Aide-moi donc, je ne peux pas me tenir,
Mais tant que je suis à la surface des terres, je suis heureux.*

- Extrait de "La tombe", par H.P. Lovecraft.

Les Goules sont amicales tant qu'elles sont saoules ou tant que les investigateurs ne font pas de gestes hostiles. A défaut d'idées, elles ont des renseignements intéressants, mais le Gardien doit en rendre l'extorsion difficile. Tant que les personnages sont perçus comme des amis, les informations viennent sans jet réussi de compétences et de caractéristiques.

- Nathaniel Bishop est un prêtre de Nyogtha. Lui et ses ancêtres avant lui ont servi fidèlement le Grand Ancien depuis que la Reine des Crânes est arrivée.
- Si des questions sont posées sur la Reine des Crânes, Fred dit qu'il s'agit d'Agatha Bishop, grande prêtresse de Nyogtha, mais il admet qu'il ne l'a jamais vue. Il en a juste entendu parler.
- Nathaniel Bishop fournit des cadavres à quelques Goules, mais de façon assez irrégulière, ce qui les oblige à sortir pour chasser.
- Frog admet qu'il n'aime pas que Bishop crée des Zombies avec les corps, plutôt que de les laisser aux Goules, selon "la voie naturelle".
- L'Ancien et la Reine des Crânes ont organisé le culte de Nyogtha. Certaines Goules adorent ce dieu, mais la plupart préfèrent ne pas avoir de contact direct avec les Grands Anciens, "parce qu'ils sont si puissants et si fiers".
- Le culte offre des sacrifices à Nyogtha lors des sabbats et souvent durant les solstices et les équinoxes. Un jet réussi d'Astronomie ou d'Occultisme indique la prochaine date probable d'une messe.
- Les Bishop croisent souvent des Humains avec des Goules, pour une raison qui reste inconnue.

Il est concevable que les Goules s'aperçoivent enfin que leurs interlocuteurs sont des Humains et qu'elles leur donnent de faux renseignements : tout dépend du rythme du jeu. Quoi qu'il en soit, les deux créatures auront tout oublié dès le lendemain.

LES TERRIERS DES GOULES

Des marches de granite s'enfoncent encore plus bas dans le sous-sol. La largeur de cet escalier tortueux varie entre 1 et 2 mètres, et les marches sont de taille et de hauteur irrégulières. Les investigateurs détectent une fois de plus une odeur de chair en putréfaction.

En descendant les marches, un jet réussi de Trouver Objet Caché permet d'identifier le granite comme étant celui de pierres tombales volées au cours des années, depuis que cette matière est devenue une pierre de prédilection pour les tombeaux.

Certaines sont devenues lisses sous le passage d'innombrables pieds griffus.

Si le Gardien le désire, les investigateurs peuvent rencontrer une ou plusieurs Goules en descendant les 99 marches. Si la créature en a le temps, elle repart en courant vers les catacombes, plus bas.

Les rencontres à ce niveau se font généralement avec une ou plusieurs créatures. Des combats contre des douzaines de Goules sont possibles, surtout dans la Salle à Manger et les Baraquements. Selon les besoins ou les désirs du Gardien, utilisez et réutilisez les caractéristiques suivantes, ou créez-en de nouvelles.

Douze Goules, Prêtes à Jouer

Goule	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
1	19	17	15	18	9	16
2	20	17	13	18	9	15
3	24	18	12	17	11	15
4	22	16	14	17	11	15
5	21	16	12	16	13	14
6	19	18	14	16	13	16
7	20	15	15	16	12	15
8	17	16	16	16	12	16
9	24	14	16	15	11	15
10	20	16	14	15	11	15
11	24	14	16	14	10	15
12	23	14	14	14	10	14

Mouvement 9

Armes : Griffes 67%, dommages 1D6+1D6
Morsure 65%, dommages 1D6+1D6

Compétences : Discrétion 65%, Esquiver 63%, Grimper 80%, Sauter 65%, Se Cacher 55%, Suivre une Piste 60%, Trouver Objet Caché 55%.

En descendant l'escalier vers les profondeurs insondables, les investigateurs aboutissent à une grande salle dont les murs anciens sont faits de pierres fixées au mortier et dont le sol est en terre battue, recouvert d'une immense quantité d'os humains. Le plafond arrondi de la pièce est tenu par d'énormes arches gothiques, et l'atmosphère méphitique des terriers des Goules se mélange aux miasmes de la chair en décomposition. Cette pièce n'a apparemment pas d'autre fonction que de servir de passage : trois pistes dégagées la traversent pour se diriger vers trois entrées de tunnel distinctes, marquées par des bouches noires et béantes. Examinez la carte ci-après, puis laissez les joueurs faire leur choix.

La Salle à Manger

Le tunnel qui la rejoint ne contient aucun indice. En arrivant au bout, les investigateurs distinguent une étrange lumière jaunâtre dans la pièce, et ils entendent d'horribles bruits de craquements et de déglutition, mélangés à des grognements, des voix gutturales et quelques éclats de rire qui se rapprochent plus de l'aboiement d'un chien.

Les baraquements débordent de tant de monde que les Goules viennent se nourrir dans cette salle. C'est une grande pièce qui ressemble à une cathédrale inexplicablement ensevelie dans les profondeurs de la terre. Une simple ampoule éclaire la salle, accrochée au bout d'un fil qui pend du plafond, illicitement reliée à une prise de la compagnie d'électricité. Des os humains bien rongés et des morceaux de cadavres à moitié dévorés sont empilés à hauteur du genou et des hordes de rats difformes grouillent un peu partout.

La puanteur et le manque de respect pour la vie donnent envie de vomir, même au plus valeureux des investigateurs. Il est possible qu'un jet de CON soit nécessaire.

Les résidents principaux sont assis sur des piles d'anciennes pierres tombales, devant une collection grotesque de cercueils et de plaques de marbre qui servent de chaises et de tables. Il y a 4D6+10 Goules dans la salle. Elles festoient avec enthousiasme, s'empiffrant de rats vivants, de membres et d'organes humains, et du contenu des intestins.

Voir cette scène monstrueuse coûte 1D2/2D6 points de SAN, car c'est seulement ici qu'on prend conscience de l'étendue et de l'ancienneté des lieux. Un jet réussi d'Histoire confirme que l'architecture de la salle et certaines des techniques de construction sont similaires à celles de mystérieuses structures situées sur les rives du Rhône, dans le sud de la France.

A moins que quelqu'un ne devienne subitement fou et ne les attaque délibérément, les Goules sont trop occupées par

leur odieux festin pour s'apercevoir de la présence des investigateurs. Des bruits inhabituels alerteraient certainement d'autres créatures présentes dans les baraquements, qui accourraient alors directement dans la salle à manger, mais aussi dans la première salle (pour couper la route aux intrus).

Les Baraquements

"Baraquements" est certainement un terme trop militaire pour désigner l'endroit où dorment les Goules : il n'y a pas de rangées de lits bien alignées, et ni sergent ni caporal n'existent pour s'assurer que les troupes sont couchées à l'extinction des feux. Cette grande salle est le repaire des Goules, un endroit disposant d'un plafond aussi haut que celui de la salle à manger. Des parquets sont construits autour des 66 colonnes de soutènement, arrangés comme des tentes qui grimpent jusqu'au plafond, ce qui fait que le sol ressemble maintenant à une ondulation située à moins de 4 mètres des décorations des chapiteaux des 66 colonnes : des feuilles de pierre, des sculptures de chasseurs et des chérubins réarrangés plus récemment par des sculpteurs démoniaques.

En entrant dans la pièce, le chemin monte en pente raide. En grimpant sur des tas irréguliers de débris et d'ordures indescriptibles, on s'aperçoit que le sol se trouve à plus de 9 mètres au-dessus de son niveau originel. Des bières anciennes sont éparpillées alentour et, au centre de la salle, un grand sarcophage de granite, volé dans une tombe depuis longtemps oubliée, a été laborieusement ramené jusqu'ici pour des raisons incompréhensibles pour les êtres humains.

Là, d'innombrables Goules trainent et déambulent. Ces créatures détestables sont également consentantes à toutes les demandes de la vie et de la mort, et se livrent avec une multiplicité dégoûtante et lubrique à des actes trop horribles à décrire ou à cataloguer.

Si les investigateurs attaquent, la plupart de ces horreurs piaillantes paniquent et fuient à toutes jambes dans l'obscurité. D'autres tentent, individuellement ou en petits groupes, une sortie vers les intrus, d'autres encore disparaissent dans la nursery où elles rassemblent leurs rejetons et tentent de s'enfuir.

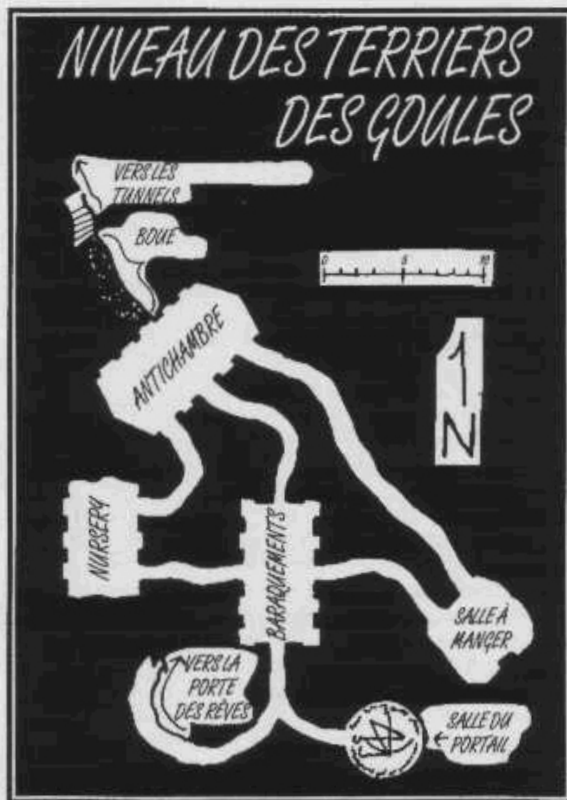
Parmi les os bien nettoyés, les investigateurs ne trouvent pas les bijoux avec lesquels ces milliers de corps ont été enterrés : tout ça a été jeté ou donné à l'un des Bishop pour être converti en argent. Si le Gardien pense que les personnages méritent une récompense matérielle pour une vaillante bataille, ils peuvent tomber par hasard sur un pendentif ou une bague valant environ 1 000\$. Mais ils doivent se souvenir qu'il s'agit là de la propriété d'un héritier. Confier le bijou au bureau des objets trouvés pendant 90 jours peut leur en accorder la propriété officielle.

Si la Bataille se Passe Mal

Les personnages inconscients ou morts au combat risquent d'être emportés pour être certainement dévorés un peu plus tard. Les défunts investigateurs qui disposaient d'une force considérable deviennent la propriété des Bishop, qui les transforment en Zombies : voir un ami revenir sous la forme d'un mort-vivant coûte entre 0/1D4 et 1/1D10 points de SAN selon l'expérience du personnage dans le macabre.

Ceux qui sont capturés vivants peuvent se retrouver enchaînés dans la salle d'attente, pour servir de bétail.

Les investigateurs qui lancent des sorts ou qui transportent des objets liés au Mythe peuvent choisir entre la mort et la conversion volontaire en Goule, rituel rarement utilisé qui aspire lentement et douloureusement la Santé Mentale. C'est



seulement lorsque celle-ci atteint 0 que la transformation physique s'opère, une fois que l'investigateur est passé aux mains du Gardien et que le personnage est perdu pour le joueur.

L'Ancien

Si les investigateurs préparent, peut-être en collaboration avec la police, un assaut organisé et si le Gardien considère qu'un combat de masse est possible dans sa partie, une Goule commence à faire régner l'ordre dans la population grouillante des créatures. Elle porte une robe déchirée, dépasse d'une tête les autres et irradie la confiance et le charisme : c'est l'Ancien qui, dit-on, vit sur cette terre depuis bien avant l'arrivée des Indiens en Amérique.

Il s'est uni à Agatha Bishop il y a deux siècles et lui a appris la magie noire des Grands Anciens en échange de la mise au monde du premier monstrueux rejeton.

Il évite le combat à mains nues et lui préfère sa terrible sorcellerie. Une fois les Goules rassemblées, il utilise le Portail de la salle du portail pour s'enfuir et prévenir Agatha de la présence des intrus. Si la situation se présente, il attend les investigateurs en compagnie de la Reine des Crânes. Ses caractéristiques se trouvent ci-dessous.

L'Ancien, Prêtre de Nyogtha

FOR 17	CON 21	TAI 19	INT 17	POU 22
DEX 15	PdV 20	Mouvement 9		

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Griffes 90%, dommages 1D6+1D6

Morsure 90%, dommages 1D6+1D6

Bâton 90%, dommages 1D8+1D6

Armure : les balles n'infligent que la moitié des dommages. De plus, une bague enchantée restaure 1D3 points de vie par round de combat.

Sorts : Appeler Nyogtha, Boîte Noire (Contrées du Rêve), Contacter les Goules, Contacter une Larve Informe de Tsathoggua, Contacter les Profonds, Création de Portail, Décharge Mentale, Enchanter une Canne, Enchanter un Livre, Enflure (Contrées du Rêve), Epuiser le Pouvoir, Esprit d'Acier (Contrées du Rêve), Etreinte de Nyogtha, Eviscération (Contrées du Rêve), Invoquer un Fantôme, Invoquer et Contrôler une Horreur Chasserresse, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire, Poudre d'Ibn Ghazi, Résurrection, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Vortex du Voyage Lointain (Contrées du Rêve).

Objets Magiques : Parchemin, Canne, Bague. Voir l'encadré ci-après pour les détails de ces objets.

Compétences : Anglais 21%, Bibliothèque 75%, Connaissance des Contrées du Rêve 70%, Discrétion 23%, Ecouter 60%, Eloquence 55%, Esquiver 45%, Goule 85%, Grec 40%, Grimper 60%, Hyperboréen 42%, Latin 35%, Mythe de Cthulhu 60%, Occultisme 9%, Rêver 45%, Sauter 45%, Se Cacher 65%, Trouver Objet Caché 68%, Voler un Livre 81%.

La Nursery

Ici le sol est propre. Il n'y a pas les déchets typiques des goules. Quelques bougies de cire jaune, faites de graisse humaine, éclairent l'endroit d'une lueur douce et vacillante.



La salle à manger

Dix-neuf petits cercueils de taille, d'âge et de construction variés sont rangés au hasard dans la pièce. Ils protègent la plus jeune génération, composée de douze bébés goules et de six petits Humains. Les enfants sont étonnamment propres, vu les circonstances. Les bébés d'apparence humaine ont attrapé froid et ils reniflent, ce qui semble amuser les quatre "nounous".

Trois Goules surveillent en permanence la nursery, supervisées par une quatrième, qui porte des haillons noirs qu'un jet réussi d'Histoire permet d'identifier comme étant les fragments d'une robe de bal de la fin du 18^e siècle. Cette Goule en partie habillée a d'étonnants tics humains. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu suggère que c'était autrefois une femme.

C'est Elizabeth Keziah Bishop, la petite-fille monstrueuse d'Agatha Bishop et de l'Ancien. Miss Bishop est une sorcière experte et elle est armée.

Une Attaque ?

Alertées par les bruits du combat dans les baraquements ou directement assaillies par les investigateurs, toutes s'enfuient. Ces Goules sont peut-être courageuses, mais elles ne prendront pas l'initiative des attaques.

Si elles sont agressées à cet endroit, leurs hurlements avertissent les autres Goules (si nécessaire) de la présence d'intrus. Si c'est utile, Elizabeth peut lancer un Dévier le Mal sur ses congénères ou elle-même. Un ou plusieurs enfants peuvent servir de réserves de points de Magie.

Si elle doit attaquer, elle utilise son éventail de fer ou, si elle a le temps, lance un sort Epulser le Pouvoir.

Si possible, les quatre Goules attrapent autant d'enfants qu'elles le peuvent et s'enfuient dans la direction des baraquements ou de l'antichambre. Si les investigateurs se montrent implacables, les créatures et leurs fardeaux

empreint dans la Porte des Rêves et se réfugient de l'autre côté, dans des songes éternels.

Parmi les six bébés d'apparence humaine, quatre sont des hybrides goule/humain, dont la souillure sera visible d'ici un an ou deux. Le cinquième est un enfant enlevé et le dernier est une Larve de Nyogtha immature, dont l'autre irréversible restera invisible jusqu'en 1951.

Des Négociations ?

Si les investigateurs s'approchent paisiblement, ils ont une chance de Marchander avec Miss Bishop : on ne peut essayer qu'un seul jet de dés. Peut-être n'attaquent-ils pas en échange d'un chemin par où ils peuvent sortir ? Ou peut-être en échange des bébés humains (1 point de SAN pour chaque enfant sauvé à la conclusion de l'aventure). La situation générera d'autres possibilités.

Miss Elizabeth est complètement folle, et c'est une Goule à part entière. Elle n'est cependant pas une adoratrice de Nyogtha et elle peut Marchander des informations en échange de la retraite des investigateurs.

Si la police new-yorkaise est arrivée jusqu'ici, il n'y a aucune possibilité de marchandage.

■ Sa grand-mère Agatha a conclu un pacte avec Nyogtha, visant à créer une race de serviteurs immortels, qui seraient les yeux et les oreilles du Grand Ancien dans le monde de la surface, et qui persuaderaient d'autres d'entrer à son service.

■ Miss Elizabeth connaît le mot de passe qui garantit l'accès de la Salle du Portail auprès de son gardien. Elle donne des instructions pour utiliser le Portail qui mène à la cour de la Reine des Crânes.

■ Effrayée par la colère possible d'Agatha Bishop, elle ne dit pas aux investigateurs quels sont les grands pouvoirs de cette personne, ni ce que l'on risque à être auprès d'elle.

■ Elle dit que la raison pour laquelle les Bishop continuent à vivre à New York est l'existence d'une Porte des Rêves qui permet une entrée physique dans les Contrées du Rêve. Par contre, elle ne dit pas que le Portail tue le corps physique de quiconque s'y aventure.

Elizabeth Bishop, Sorcière Goule

FOR 22 CON 18 TAI 14 INT 16 POU 19
DEX 14 PdV 16 Mouvement 9

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Eventail de fer* 80%, dommages 1D6+1+1D6

Griffes 70%, dommages 1D6+1D6

Morsure 86%, dommages 1D6+1D6

Hachoir 66%, dommages 1D4+4+1D6

* Utilisé dans une attaque éclair, il tranche grâce à son bord effilé comme un rasoir.

Armure : aucune, mais les balles ne lui infligent que la moitié des dommages.

Sorts : Bénir la Lame, Contacter les Goules, Déflexion (Contrées du Rêve), Dévier le Mal, Enflure (Contrées du Rêve), Epulser le Pouvoir, Guérison, Hypnose, Invoquer un Fantôme, Invoquer et Contrôler une Horreur Chasserresse, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Résurrection, Signe des Anciens, Spirale de Suth (Contrées du Rêve), Trouver un Portail.

Les Objets Magiques de l'Ancien

Un Parchemin de Cuir Brun

Inscrit sur du cuir fin identifiable comme étant de la peau humaine tannée, le sort Invoquer un Vampire Stellaire est écrit en ancien hyperboréen, une langue inconnue et indéchiffrable. Ce parchemin ajoute +90% aux chances de lancer le sort. A moins qu'un investigateur puisse le lire, il est inutilisable.

Un Bâton

Un jet réussi de Botanique n'arrive pas à identifier le bois qui compose le bâton, mais le matériau est plus résistant que le fer et a 30 points de vie. Le bâton est ensorcelé par un sort de Enchanter une Canne, et détient actuellement 225 points de Magie.

Une Bague de Métal Vert

Cette relique de l'Hyperborée perdue a été façonnée par le Peuple Serpent de la légendaire Valusia. Elle est forgée, et non pas taillée, dans un étrange métal vert irisé, dur comme le diamant et de composition inconnue. Bien que la substance soit très dure, les marques du marteau qui l'a forgée sont encore visibles sous les runes inscrites à l'intérieur et à l'extérieur de l'anneau large d'un centimètre.

Le porteur de cette bague régénère ses points de vie au rythme de 1D3 points par round sauf s'il est tué sur le coup, et il ne vieillit pas tant qu'il l'a au doigt. L'anneau aspire aussi 1D3 points de Santé Mentale par jour tant qu'il est porté, et provoque des visions cauchemardesques d'une masse d'obscurité vivante qui lance des tentacules maléfiques et des pseudopodes à volonté.

Compétences : Anglais 60%, Bibliothèque 55%, Botanique 75%, Connaissance des Contrées du Rêve 45%, Discrétion 55%, Ecouter 70%, Eloquence 79%, Esquiver 80%, Français 67%, Goule 80%, Grimper 55%, Latin 55%, Mythe de Cthulhu 51%, Occultisme 24%, Psychologie 60%, Rêver 35%, Sauver 60%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 80%.

La Porte des Rêves

Derrière une arche de pierre noire descend une nouvelle volée de marches qui s'enfoncent encore plus profondément dans les entrailles de la terre. Une inscription tordue et curieusement insubstantielle est gravée au sommet de cette arche, qu'un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet d'identifier comme étant le fabuleux Signe de Koth, symbole puissant utilisé pour garder les portails entre le Monde Éveillé et les Contrées du Rêve de la Terre, afin d'empêcher les créatures des cauchemars d'entrer dans le monde réel.

Un Avertissement

En plus du Signe de Koth, un dessin naïf (assez naïf pour avoir été effectué par une Goule) représente une Goule qui passe sous l'arche et qui se retrouve séparée en deux créatures, dont l'une paraît assoupie ou morte, tandis que l'autre avance toujours. La Goule écroulée sur le sol contient 13 petits points, et l'autre n'en a pas. La créature debout pénètre dans un nouveau monde où il y a de la nourriture partout. Les investigateurs ne trouveront peut-être pas à leur goût la corne d'abondance qui rejette de la viande humaine.

Un jet réussi d'Occultisme permet de comprendre ce que signifie le dessin : entrer dans les Contrées du Rêve par ce passage détruit le corps terrestre de la personne mais transfère de façon permanente sa conscience là où une vie nouvelle l'attend.

Derrière le Portail

La Porte des Rêves transfère les Humains ou les Goules dans les Contrées du Rêve sans qu'ils aient besoin de dormir, en créant un équivalent au corps terrestre du voyageur dans les Contrées du Rêve. Après avoir effectué le treizième pas après Alas, le corps terrestre meurt, détruisant tout espoir de retour (comme l'indique le dessin). Cette situation n'a pas obligatoirement de conséquences désastreuses pour l'aventure, car la mort du premier investigateur est évidente pour les autres. Elle est par contre assez sérieuse pour celui qui s'est fait piéger. Ceux qui meurent de cette façon regardent toujours en arrière, et voient leur cadavre. Leurs compagnons deviennent invisibles, sauf s'ils abandonnent eux aussi leur vie terrestre.



"Nous sommes perdus !" etc...

Les investigateurs qui traversent la Porte des Rêves voyagent pendant des kilomètres dans un tunnel, puis pénètrent dans un labyrinthe de cavernes calcaires. A ce moment, leurs vêtements se transforment miraculeusement en habits moyenâgeux, et leur équipement subit une métamorphose similaire : les revolvers deviennent des dagues ou des épées, les fusils et les mitraillettes se transforment en grandes épées ou en arbalètes, les torches électriques en lampes à huile, etc...

Des heures plus tard, ils aperçoivent une faible lueur devant eux. Le passage s'arrête brusquement en s'ouvrant sur un versant de granite titanesque. Il est impossible de monter vers le sommet sans magie ni matériel moderne d'escalade, et le chemin vers le bas est très dangereux.

Au-delà de la bouche de la grotte, les investigateurs voient une vaste caverne souterraine, s'étendant apparemment sur des centaines de kilomètres et éclairée par un crépuscule gris désagréable ne provenant d'aucune source lumineuse visible. Au-dessous d'eux s'étend une énorme vallée, plus grande que le Grand Canyon. Ses profondeurs insoupçonnées sont remplies d'innombrables millions d'os humains blanchis. Un jet réussi d'Occultisme ou de Connaissance des Contrées du Rêve permet d'identifier cet endroit comme étant le redoutable Val de Pnah, situé dans un royaume étranger, le Monde Souterrain des Contrées du Rêve de la Terre.

A l'entrée de la grotte, un ancien pont suspendu se balance dans le vent glacé. La passerelle disparaît dans le lointain. Même si on n'en voit pas l'extrémité, elle traverse apparemment le Val de Pnah. Elle est assez large pour laisser passer un investigateur à la fois.

Une suite sans fin de planches de bois forme le seul où marcher, et les rembarres se limitent à deux câbles de 18 centimètres de diamètre d'où pendent des cordes plus petites, qui à leur tour soutiennent les planches à intervalles réguliers.

Les barres de bois sont vieilles et pourries. Chaque investigateur doit réussir un jet de Chance pour traverser la passerelle. S'il échoue, le bois pourri s'effondre et le personnage peut tenter un jet de DEX x3 pour attraper un câble. S'il le rate, le malchanceux fait une chute d'environ 120 mètres.

Les investigateurs qui décident de descendre dans le Val pour traverser en toute sécurité s'acheminent vers une mort certaine. Quelques minutes après qu'ils ont commencé à marcher sur la mer d'os, la surface blanchâtre se met à trembler et à onduler comme un véritable océan. Une abomination ressemblant à un ver incroyablement long se dresse brusquement : elle est identifiable avec un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou de Connaissance des Contrées du Rêve, et sa vision coûte 1D4/1D20 points de SAN. La bouche gigantesque du Dhole engouffre alors les malheureux personnages, ainsi que des centaines de tonnes d'os qu'il utilise pour broyer sa nourriture, puis la créature gigantesque replonge dans la mer d'ossements dans un cliquetis sec.

Personne n'a jamais survécu à une rencontre avec un Dhole, mais les investigateurs restés en haut peuvent être les témoins de la scène. A moins qu'ils ne traversent le pont suspendu, la mort par la soif ou la faim les attend dans le Val de Pnah.

Pour continuer d'explorer les merveilles et les terreurs des Contrées du Rêve de la Terre, le Gardien peut organiser des aventures en s'inspirant du supplément sur la Contrée du Rêve publié par Jeux Descartes. Ce qui arrive dans cet autre royaume ne dépend plus de cet ouvrage. Peut-être existe-t-il un moyen de rêver du monde éveillé ?

La Salle du Portail

Elle est dotée d'un sol de marbre noir poli brillant, incrusté de mosaïques de marbre bleu-gris. On y voit de fantastiques conjonctions de cercles qui s'interpénètrent, des courbes et des lignes radiantes. Les propriétés non-euclidiennes de ces formes géométriques changent et subissent des distorsions à la moindre modification de perspective : les investigateurs doivent être conscients que ce sol est inhabituel.

Le Gardien

Il se peut que les investigateurs n'aient pas la chance de pouvoir emprunter le Portail, car la salle est gardée par un Vampire Stellaire qui a reçu l'ordre de tuer quiconque entre dans la pièce sans dire au préalable et à haute voix le terrible nom "Yog-Sothoth" (ou "Nyogtha", selon les préférences du Gardien).

Le premier à entrer entend le gloussement spectral de l'horreur invisible quelques secondes avant son attaque.

Si un seul personnage pénètre dans la pièce tandis que les autres observent depuis l'entrée, le Vampire Stellaire considère sa mission accomplie et disparaît dès que l'investigateur est tué, même si d'autres entrent après, étant donné que les conditions du sort Contrôler un Vampire Stellaire limitent l'étendue et la durée de son application. Cette limitation doit être claire pour quiconque connaît au moins un sort de Contrôle, et peut être déduite grâce à un jet réussi de Mythe de Cthulhu.

Si les investigateurs entrent en bloc, le Vampire Stellaire fait de son mieux pour tous les tuer, comme on le lui a ordonné, puis il disparaît.

Une fois que le premier personnage a été vidé de son sang, les veines du vampire deviennent visibles pendant 1D6 rounds, après quoi il métabolise le sang consommé et redevient invisible. D'autres absorptions de sang prolongent la période de visibilité.

Quand il est visible, un Vampire Stellaire peut être attaqué normalement, bien que les dommages par balles soient diminués de moitié.

Vampire Stellaire

FOR 30	CON 18	TAI 30	INT 13	POU 16
DEX 10	PdV 24	Mouvement 6/9 en volant		

Bonus aux dommages : +3D6

Armes : Serres 45%, dommages 1D6+3D6

Morsure 80%, dommages 1D2 initiaux +1D6 FOR par round d'absorption du sang

Armure : 4 points de cuir, plus l'invisibilité. Si un investigateur essaie d'atteindre un Vampire Stellaire en se fiant au bruit que produit celui-ci avant d'attaquer, ou lors de la succion du sang, ses chances de le toucher sont diminuées de 50%. Ainsi, s'il dispose d'une chance de 60% de toucher, sa compétence tombe à 10%. Si un personnage est attaqué par la créature, il a la moitié des chances de pouvoir la toucher tant qu'elle reste invisible. Ainsi, en reprenant le même exemple, ses chances montent à 30%. Si une attaque à arme à feu réussit, les balles n'infligent que la moitié des dégâts normaux (en arrondissant à l'unité supérieure) à cause de la composition extradimensionnelle de la créature et de sa relative immunité aux chocs hydrostatiques.

Sorts : Aucun

Perte de points de SAN : 1/1D10. Voir quelqu'un se faire tuer par un Vampire Stellaire coûte 0/1D6 points de SAN.

Les Symboles sur le Sol

Ceux qui connaissent le sort Création de Portail ou qui réussissent un jet de Mythe de Cthulhu reconnaissent les dessins du sol comme étant les composants visibles d'un Portail installé (voir l'encadré ci-contre pour plus de détails sur les Portails). Il n'y a aucun moyen de savoir où mène un Portail avant de l'avoir emprunté.

Regarder pendant trop longtemps ces dessins provoque une sensation de vertige : les lignes du diagramme se lancent sur l'observateur tandis que le sol se dérobe à une vitesse cauchemardesque. Faire cette expérience pour la première fois coûte 0/1 points de SAN.

Pour traverser le Portail, un investigateur doit se concentrer sur sa géométrie non-euclidienne pendant (21-INT) minutes. Les lignes du diagramme commencent à briller d'une étrange lueur phosphorescente comparable aux feux de St-Elme. En même temps, le sol disparaît lentement en révélant un vortex noir hurlant. Sans avertissement, le personnage plonge au travers du Portail dans le vide. Bien que le déplacement soit instantané, le voyageur subit une sensation de chute interminable dans le vide avant d'apparaître à sa destination.

Le passage coûte un point de Magie et un point de Santé Mentale.

Pour un observateur, le voyageur paraît tomber à une vitesse ahurissante et disparaît dans une explosion de lumière violette. S'il ne s'y attend pas, il perd 0/1 point de SAN.

LE REPAIRE D'AGATHA

La Salle du Portail

Les investigateurs arrivent dans une salle irrégulière, creusée dans un roc solide.

Un diagramme identique au premier est incrusté dans le sol de marbre noir poli. Le voyage de retour coûte un point de Magie et un point de Santé Mentale.

Un jet réussi de Géologie révèle que seul le granite solide qui entoure les investigateurs est approprié aux sous-sols de Manhattan, mais la pièce pourrait se trouver dans n'importe quelle partie du monde.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché suggère que la salle du Portail a été creusée à la main dans le granite... depuis l'intérieur ! S'en apercevoir coûte 1/1D4 points de SAN.

Des portes s'ouvrent sur un couloir qui se dirige vers la gauche et vers la droite. Le chemin de gauche conduit au temple de Nyogtha ; celui de droite, au repaire du Chthonien.

Le Repaire du Chthonien

Les parois de granite de cette salle s'incurvent graduellement vers un puits ressemblant à une large bouche circulaire. De la bave séchée et une odeur pestilentielle remplissent la pièce. Si les investigateurs ont déjà eu des expériences avec des Chthoniens, ils reconnaissent ces signes caractéristiques. La Reine des Crânes abreuve régulièrement le résident, Shrrr'kedde Tuolka-Pah, de sacrifices humains en échange des monstrueux secrets qu'il lui divulgue lentement.

Le Chthonien a déjà senti télépathiquement la présence des personnages. Si un investigateur s'approche à moins de 3 mètres du puits, il surgit de son terrier et attaque. Dans tous les cas, il apprécie les suppléments à son régime d'Humains et tentera dans ce but de contrôler à l'aide de son esprit autant de personnages que possible se trouvant dans son repaire, pour en disposer selon ses besoins. Chaque investigateur ainsi contrôlé coûte à Shrrr'kedde Tuolka-Pah un point de Magie et il doit réussir un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance pour retenir chacun d'eux dans son repaire.

La caverne est bien trop petite pour que le Chthonien essaie d'écraser ses adversaires. Seuls ses tentacules peuvent être déployés.

Informations Supplémentaires sur les Portails

Cet encadré distingue deux sortes de Portails : le Portail normal et le Portail harmonisé.

Un Portail normal peut être utilisé par n'importe qui, tandis que, pour traverser sa version harmonisée, il faut visualiser une image ou un symbole spécifiques, qui peuvent ou non être déduits à l'aide d'un jet réussi de Mythe de Cthulhu, pendant qu'un personnage étudie les lignes visibles du Portail.

En se tenant la main ou en se touchant, plusieurs personnes peuvent traverser un Portail harmonisé, même si une seule d'entre elles en connaît la clef.

L'investigateur qui connaît le sort Création de Portail peut tenter un jet d'Idée pour déterminer la distance approximative de la sortie du Portail.

Comme cela est dit dans *Cthulhu by Gaslight*, un Portail Temporel est toujours un Portail harmonisé.

Bien entendu, il conserve son entière capacité à creuser et à faire fondre la roche, ce qui lui permet d'agrandir la salle ou de poursuivre les investigateurs le long d'une partie du couloir. Il n'entrera pas ni ne touchera à la salle du Portail, au temple ou à la crypte, ni même aux tunnels qui les relient.

Le puits descend à pic sur quelques centaines de mètres, puis débouche sur l'énorme réseau de tunnels qui conduit à l'intérieur de la planète où vivent la plupart des membres de la race des Chthoniens.

Shre'kedde pense que les investigateurs sont les derniers dons en date d'Agatha Bishop. Il ne la prévient donc pas de leur présence jusqu'à ce qu'ils commencent à utiliser la magie contre lui, ou qu'il soit gravement blessé.

Si nécessaire, le Chthonien se défend par la magie en lançant tout d'abord le Signe Rouge de Shudde M'ell pour affaiblir ses ennemis, puis en se reposant sur d'autres sorts si ses adversaires sont toujours trop puissants pour subir une attaque physique.

A chaque round de combat, il peut frapper avec 1D8 tentacules, tous à DEX 10. Si une de ces attaques réussit, il s'accroche à la victime tandis que son appendice creuse dans son corps pour en aspirer le sang et les fluides, ce qui inflige à la cible 1D6 points de CON à chaque nouveau round.

Quand la victime atteint 0 points de CON, elle meurt. Une telle perte de CON est définitive.

Pendant qu'un tentacule vide une victime de sa Constitution, seuls 1D8-1 tentacules peuvent attaquer durant le même round. Si deux appendices drainent un personnage, alors seuls 1D8-2 d'entre eux peuvent frapper, etc... Deux tentacules ou plus peuvent soit saigner une même victime, soit s'occuper de différentes victimes. Pour être honnête, dans ce cas, le Gardien doit donc indiquer ses priorités d'attaque avant de lancer son D8.

Les résultats des D8 modifiés comme expliqué ci-dessus, qui descendent à 1 indiquent qu'aucune autre attaque n'a lieu au cours de ce round. Les tentacules actuellement en action continuent à drainer la CON de la victime.

Shre'kedde Tuolka-Pah, Chthonien Errant

FOR 70	CON 45	TAI 75	INT 25	POU 20
DEX 10	PdV 60	Mouvement 6/1 en creusant		

Armes : Tentacule 75%, dommages 4D6 plus aspiration du sang

Ecraser 80%, dommages 8D6

Armure : 5 points de caoutchouc, plus régénération de 5 points de vie par round jusqu'à la mort. Les Chthoniens adultes sont immunisés contre le feu et peuvent supporter des températures montant jusqu'à 4 000°C.

Sorts : Appeler Nyogtha, Attirer les Humains, Contacter les Chthoniens, Contacter Cthulhu, Contacter une Larve Informe de Tsathoggua, Contacter Tsathoggua, Décharge Mentale, Epuiser le Pouvoir, Signe Rouge de Shudde M'ell.

Perte de points de SAN : 1D3/1D20.

Le Temple de Nyogtha

Cette énorme pièce voûtée a été creusée dans du granite, mais ici la surface est lisse et régulière, avec des angles précis et des jonctions parfaites. Des torches allumées éclairent la salle d'une lumière vacillante et irrégulière.

De hideux bas-reliefs tentaculaires représentant Nyogtha et d'autres Grands Anciens couvrent la totalité des murs. Sous les mouvements des flammes, ces sculptures monstrueuses respirent et remuent comme si, à chaque instant, ces formes menaçantes allaient se mettre à vivre. Et en effet, un sentiment d'effroi répugnant, plus épais que la fumée des torches, règne dans la pièce, indiquant une horreur encore plus profonde, plus sombre et plus inquiétante.

Des plaques de granite et de basalte couvrent le sol en formant d'écoeuvants dessins de tentacules entrelacés avec des pseudopodes, tandis qu'au centre brille un disque monumental de plomb solide, de plus de deux mètres de diamètre. Un pentacle en fer a été martelé sur sa terne surface argentée.

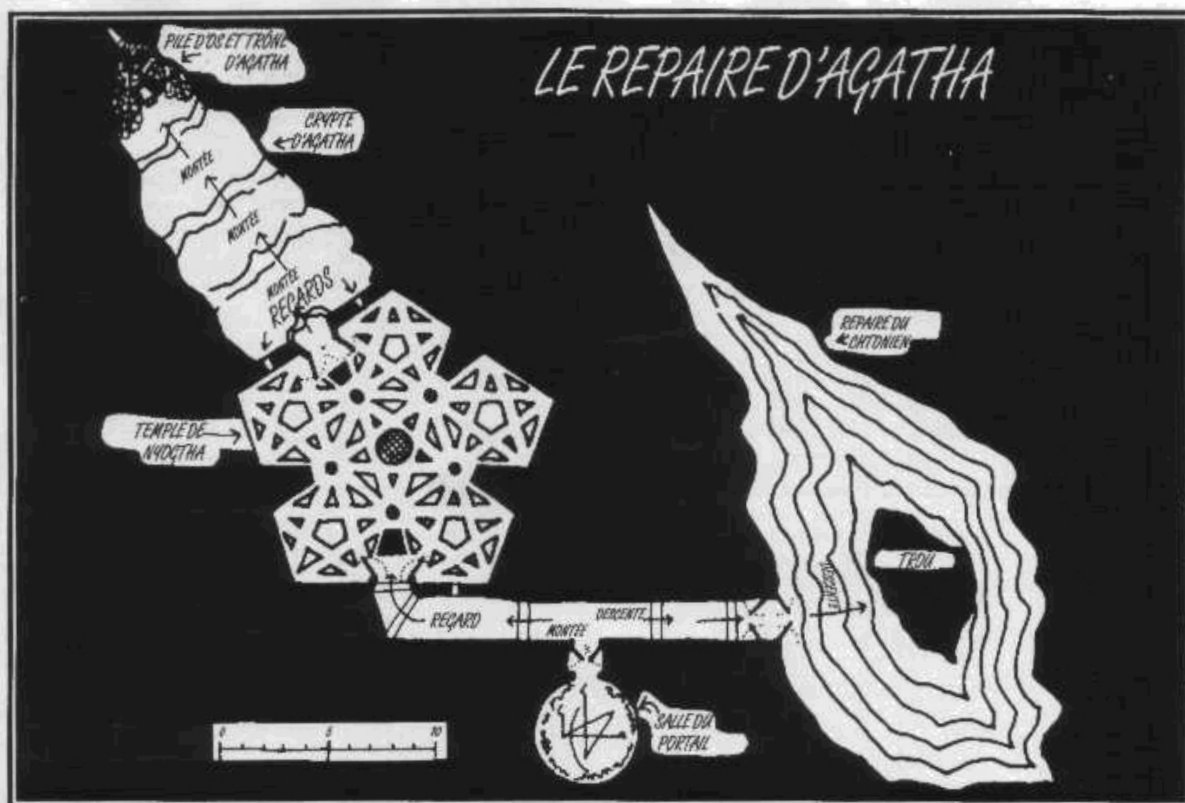
Lorsque les investigateurs s'approchent du cercle de plomb, les lampes-torches s'éteignent inexplicablement. S'ils s'éloignent, la lumière reprend son intensité normale.

Bien qu'elle ne soit pas gelée, la surface du disque est extraordinairement froide au toucher : tout ce qui est moite, y compris la paume d'une main, gèle contre elle. Que quelqu'un se retrouve collé ou non, les investigateurs comprennent immédiatement que quelque chose d'indescriptible rôde au-dessous : en même temps que leurs cheveux se dressent sur leur tête, ils perdent 0/1D3 points de SAN.

Des symboles magiques sont gravés sur le disque. En les examinant de plus près, un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet de les identifier comme étant des runes et des signes utilisés dans le cadre du sort Appeler Nyogtha, qui invoque l'effroyable Grand Ancien.

Si quelqu'un connaît déjà le sort Appeler Nyogtha ou réussit un jet d'Idée, il comprend que ce grand disque est à la fois le Passage et le Sceau qui protège l'entrée du domaine souterrain de Nyogtha. Ce n'est pas un Portail, mais il peut être considéré comme tel par les personnages, puisqu'il n'est utilisable que par le Grand Ancien.

C'est à cet endroit que les Bishop se réunissent pour offrir des sacrifices à leur dieu. Ces rites blasphématoires ont lieu, pour la plupart, lors des solstices et des équinoxes, et aussi pendant les festivités de sorcellerie comme la Chandeleur (le 2 février), la Nuit de Walpurgis (le 30 avril), la Nuit de Lammas (le 1er août) et Samhain (le 31 octobre). En plus, d'autres cérémonies peuvent être organisées selon les désirs du Gardien, pour célébrer une fête importante plus précisément liée au culte. Voir dans ce cas la sous-section "Une Cérémonie au Temple". Durant les nuits de messe, les Bishop offrent cinq sacrifices à leur sombre divinité, qui pousse le disque de plomb de 20 tonnes (FOR 75) depuis le dessous, et qui rampe pour venir dévorer des victimes hurlantes se débattant en vain.



Détruire le disque diminue la protection de Nyogtha, mais n'empêche pas l'accès du dieu à la surface. Un Signe des Anciens peut le faire. Il rend le passage inutilisable si le symbole est gravé ou inscrit sur le métal. Nyogtha ne pourra plus jamais revenir dans ce temple qui aura été profané.

Les Cinq Piliers

Cinq piliers de granite massif entourent le disque central. Ils ont été sculptés pour représenter des centaines de pseudopodes entrelacés. Contrairement aux bas-reliefs couvrant les murs, ces gravures *bougent vraiment* : un investigateur qui toucherait une colonne ou qui s'en approcherait à moins de quelques centimètres se ferait soudainement agripper par un des pseudopodes. Chacun a une FOR de 12 et peut s'enrouler autour d'un objet aussi grand qu'un poignet, une cheville ou un cou. C'est l'équivalent nyogthain du papier tue-mouches. C'est là qu'on place les victimes des sacrifices.

En réussissant un bon jet sur la Table de Résistance, un investigateur peut facilement se débarrasser d'un pseudopode, mais comme il y en a une quantité quasi infinie, il lui devient impossible de se dégager complètement de la demi-douzaine ou de la douzaine d'appendices qui le saisissent.

Les pseudopodes de pierre peuvent être brisés en étant frappés avec une FOR de 15 ou plus, mais d'autres attrapent le marteau ou l'arme qui a administré le coup, et l'immobilisent au bout d'un round.

Les Portes de la Crypte

Au fond du temple se découpe la silhouette de deux énormes portes de bronze. Chacune d'elles porte en relief une obscurité informe d'où sortent et s'agitent des pseudopodes. Sur chaque battant est inscrit à hauteur des yeux la même inscription en anglais :

O toi, Obscurité Insatiable, envahis le monde ;
Et sans attendre infeste et corromps
Les rêves futiles si précieux aux hommes.

Une Cérémonie au Temple

Si le Gardien le désire, les investigateurs peuvent arriver au Temple de Nyogtha pendant une nuit importante pour le culte, comme celle de l'équinoxe de printemps (le 21 mars).

Une messe dédiée à Nyogtha est peut-être en cours. Sauf s'ils sont déjà détruits, Agatha Bishop, l'Ancien, Nathaniel Bishop, Simon Trask, Edward Waite, 20 Goules et au moins une Larve de Nyogtha assistent à la cérémonie. Cinq victimes humaines, hypnotisées, sont attachées aux piliers de pierre qui entourent le grand disque de plomb.

Deux Goules au moins doivent pouvoir lancer des sorts, l'un d'entre eux étant obligatoirement Appeler Nyogtha. Certaines des créatures sont des hybrides humain/goule, qui peuvent indifféremment avoir l'apparence d'une des deux races. Des cris, des chants et des girations sauvages s'ensuivent et, à moins que les personnages ne réussissent un jet de POU x3 sur 1D100, ils sont saisis d'un terrible sentiment de menace soudaine, comme si leur pire cauchemar devenait réalité : cette terreur irraisonnée coûte à chacun 0/1D4 points de SAN.

Les préparatifs atteignent alors leur apogée et tous les participants fixent impatiemment le couvercle de plomb. Les investigateurs entendent un bruit presque imperceptible, mais familier, de métal qui glisse sur de la pierre. Au même moment, ils voient le disque se soulever jusqu'à ce que son rebord inférieur ne touche plus le sol.

Une pauteur insoutenable et un froid surnaturel envahissent la pièce et la noire horreur informe qu'est Nyogtha rampe hors du puits.

Juste avant que le Grand Ancien n'attrape un sacrifié, le sort d'Hypnose lancé sur les victimes est révoqué, pour qu'elles aient conscience de leur funeste destin. Des hurlements s'ensuivent, accompagnés des glossements et des mines réjouies des adorateurs qui observent leur dieu.

Après s'être saisi de ses proies, Nyogtha marque une pause pour se repaître de l'obéissance de ses serviteurs, puis il traîne vers l'obscurité éternelle les Humains sacrifiés qui se débattent et crient.

Le Travail des Investigateurs

Ils peuvent stopper la cérémonie d'invocation du terrible Nyogtha, peut-être pour porter secours aux sacrifiés (1 point de SAN par individu sauvé), ou pour mener une attaque générale sur la famille Bishop.

- Le disque de plomb qui scelle le chemin de Nyogtha-de-la-Nuit-Eternelle peut être fermé par un Signe des Anciens. Le symbole pouvant être petit, il est possible que les adorateurs ne le découvrent pas. Dans ce cas, la cérémonie peut être interrompue parce qu'ils pensent que leur dieu, pour des raisons inconnues, n'a pas répondu à leurs prières. Remplacer le disque représenterait une tâche herculéenne qui prendrait des semaines ou des mois.
- Les personnages peuvent attaquer pendant le rituel, profitant ainsi de l'occasion pour lancer un sort de Renvoyer Nyogtha afin qu'il retourne dans ses profondeurs. Les adorateurs peuvent ou non comprendre la situation, au choix du Gardien : les sorts ne laissent pas obligatoirement d'indices de leur utilisation. L'intensité dramatique d'une phrase sifflée par Nyogtha comme "Qui ose me renvoyer ?" est à envisager.
- Un Signe des Anciens n'inflige pas de dommages importants à Nyogtha. La fonction du symbole est de bloquer un passage et non pas d'infliger des dégâts.
- Les investigateurs qui se précipitent au combat doivent être très puissants pour espérer pouvoir tenir tête aux Bishop. Mais une opération éclair visant à secourir les sacrifiés et à fuir aussitôt, tout en lançant des sorts de diversion, peut réussir.

Si l'attaque des investigateurs semble aboutir, Agatha Bishop et les autres battent en retraite dans la crypte pour analyser la situation et préparer une contre-offensive. Leur magie peut retenir la plupart des investigateurs.

La Crypte d'Agatha Bishop

Cette caverne gigantesque est le repaire d'Agatha Bishop, matriarche momifiée des Bishop et instigatrice des expériences visant à créer des serviteurs viables de souche pure pour Nyogtha.

Ses traits sont squelettiques et desséchés. Ses cheveux blancs comme l'os lui descendent jusqu'à la taille et sa peau parcheminée, dure comme le fer, est étirée sur ses vieux os. Elle porte des robes noires en soie et en velours. Elle sent le bitume, la mort et la pourriture. Assise sur un trône constitué d'innombrables crânes humains, neuf zombies, Nathaniel Bishop et l'Ancien la défendent, tout comme les monstres invoqués par les sorciers.

Tandis que les Zombies et les autres créatures se lancent à l'attaque, la Reine des Crânes et ses alliés se préparent à

utiliser leur magie la plus noire sur les investigateurs. L'Ancien peut se trouver là, lui aussi. Ses caractéristiques sont répétées plus loin.

Agatha Bishop ne peut pas être blessée par des armes à feu conventionnelles. Sa grande force fait d'elle une ennemie terrifiante en combat à mains nues, mais elle a peur d'être touchée. Elle préfère lancer des sorts sur ses adversaires. Comme sa chair momifiée brûle facilement, elle s'attaque en premier à ceux qui portent du feu ou des cocktails molotov.

Si elle a besoin d'aide supplémentaire, Nyogtha peut choisir d'intervenir. Si le sceau de plomb qui garde le passage vers le domaine du Grand Ancien n'est pas protégé par un Signe des Anciens, il se soulève alors pour laisser entrer le patriarche Bishop. Larve de Nyogtha, envoyé par le dieu (Agatha n'a aucun pouvoir sur eux).

Le Livre Noir

Un volume écrit à la main relié en cuir noir usé est posé près du trône morbide. L'écriture, en anglais archaïque, est petite et riche d'expressions, de grammaire et de syntaxe dignes d'une folle.

Des jet réussis d'Anglais, de Mythe de Cthulhu et d'Occultisme, ainsi que 1D3+3 mois d'étude sont nécessaires pour déchiffrer intégralement son contenu : le *Livre Noir*, d'après la référence donnée par l'auteur à l'intérieur de l'ouvrage, ne porte ni titre ni inscription explicative (en anglais, +7% en Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sorts x4, -1D6+1 points de SAN).

Ce livre de magie peut enseigner certains des sorts suivants : Appeler Nyogtha, Contacter les Goules, Enchanter une Cornemuse, Etreinte de Nyogtha, Invoquer et Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer et Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Résurrection, Signe de Voor.

Un jet réussi d'Histoire ou d'Occultisme permet à un investigateur de se souvenir d'un certain "livre obscur" ou "livre en cuir couleur charbon", cité parmi les chefs d'accusation des procès de sorcellerie d'Arkham, et qu'Agatha était soupçonnée d'être une sorcière.

Défier la Gravité, un nouveau sort

Le sort Défier la Gravité permet au lanceur de réorienter la gravité autour de lui à 90° ou à 180° pendant 4D6 rounds de combat.

Chaque lancement de ce sort coûte 5 points de Magie et 1D3 points de SAN.

En utilisant ce sort, le lanceur peut se tenir sur un mur comme s'il s'agissait du sol. Il peut aussi "tomber" au plafond et y évoluer comme si c'était le plancher (un excellent moyen de se cacher dans une pièce sombre). Considérez les conditions d'encombrement et de changement de surface comme si elles étaient normales. Le Gardien s'occupe de mesurer le temps du sort et prévient le personnage quand son effet se termine.

Les investigateurs qui tombent à la fin du sort prennent des points de dommages normaux.

Agatha Bishop, Très Vieille Prêtresse de Nyogtha

FOR 29	CON 27	TAI 13	INT 18	POU 24
DEX 10	PdV 20			

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Griffes 75%, dommages 1D6+2D6
Canne 72%, dommages 1D8+2D6



La Reine des Crânes

Armure : 6 points de chair momifiée. Des expériences poussées des techniques égyptiennes l'ont rendue invulnérable aux armes à feu : les balles de toutes sortes rebondissent sur elle, même si elles ont des chances égales à leur calibre de la faire tomber ou reculer sous le choc.

Compétences : Anglais 80%, Cornemuse 90%, Discrétion 60%, Ecouter 90%, Esquiver 75%, Français 70%, Grec 45%, Latin Hermétique 81%, Mythe de Cthulhu 70%, Occultisme 45%, Se Cacher 95%, Trouver Objet Caché 45%.

Sorts : Appeler Nyogtha, Assombrir la Mémoire, Contacter un Chthonien, Contacter les Goules, Contacter une Larve Informe de Tsathoggua, Contacter Nyarlathotep, Contacter les Profonds, Contacter Tsathoggua, Création de Portail, Création d'un Zombie, Défier la Gravité*, Enchanter une Canne, Enchanter un Livre, Epuiser le Pouvoir, Etreinte de Nyogtha, Hypnose, Invoquer un Fantôme, Invoquer et Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer et Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer et Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire, Lien Obscur, Obscurcissement, Réanimation, Résurrection, Signe Rouge de Shudde M'ell, Flétrissement, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trouver un Portail.

*nouveau sort

Bien qu'elle les connaisse encore, les sorts des Contrées du Rê ne sont plus d'aucune utilité à Agatha Bishop, car elle ne rêve plus. Si elle faisait le voyage jusqu'à la Porte des Rêves, elle mourrait lentement et ne se réveillerait plus jamais. Mais elle n'en sait rien. Si le Gardien le désire, sélectionnez 12 sorts des Contrées du Rê.

Objets Magiques : Livre, canne, cornemuse, boîte à priser, fiole de verre. Tous sont dans ses poches sauf la canne. Voir l'encadré pour plus de détails.

Perte de points de SAN : 0/1D3

Neuf Zombies

Zombie	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Un	26	24	16	11	1	20
Deux	25	21	18	10	1	20
Trois	24	27	17	9	1	22
Quatre	27	21	17	9	1	19
Cinq	27	22	17	8	1	20
Six	22	23	19	7	1	21
Sept	25	20	18	6	1	19
Huit	26	21	15	5	1	18
Neuf	23	21	18	4	1	19
Mouvement	6					

Armes : Lutte 50%, dommages 1D6+1D6

Notes sur les Zombies : en réussissant une attaque de Lutte sur sa victime, le Zombie lui inflige des dommages à chaque round jusqu'à ce qu'il l'écrase à mort. Il ne prend qu'1 point de dommages des armes à feu et des armes empalantes. Toutes les autres armes ne lui infligent que la moitié des dégâts normaux. Un Zombie continue d'attaquer jusqu'à ce qu'il soit immobilisé.

Perte de points de SAN : 0/1D8

L'Ancien, Prêtre de Nyogtha

FOR 17	CON 21	TAI 19	INT 17	POU 22
DEX 15	PdV 20	Mouvement 9		

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Griffes 90%, dommages 1D6+1D6
Morsure 90%, dommages 1D6+1D6
Bâton 90%, dommages 1D8+1D6

Armure : les balles ne lui infligent que la moitié des dommages. De plus, une bague enchantée lui restaure 1D3 points de vie par round de combat.

Sorts : Appeler Nyogtha, Boîte Noire (Contrées du Rê), Contacter une Larve Informe de Tsathoggua, Contacter les Goules, Contacter les Profonds, Création de Portail, Décharge Mentale, Enchanter une Canne, Enchanter un Livre, Enflure (Contrées du Rê), Epuiser le Pouvoir, Esprit d'Acier (Contrées du Rê), Etreinte de Nyogtha, Eviscération (Contrées du Rê), Invoquer un Fantôme, Invoquer et Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire, Poudre d'Ibn Ghazi, Résurrection, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Vortex du Voyage Lointain (Contrées du Rê).

Objets Magiques : Parchemin, canne, bague. Voir l'encadré dans la section sur les terriers des goules, sous-section des Baraquements, pour les détails concernant ces objets.

Compétences : Anglais 21%, Bibliothèque 75%, Connaissance des Contrées du Rê 70%, Discrétion 23%, Ecouter 60%, Eloquence 55%, Esquiver 45%, Goule 85%, Grec 40%, Grimper 60%, Hyperboréen 42%, Latin 35%, Mythe de Cthulhu 60%, Occultisme 9%, Rêver 45%, Sauter 45%, Se Cacher 65%, Trouver Objet Caché 68%, Voler un Livre 81%.

CONCLUSION

Comme nous l'avons fait remarquer plusieurs fois au cours de l'aventure, les investigateurs qui insistent pour travailler seuls méritent de perdre. Il existe assez d'indices et de preuves dans ces tunnels pour alarmer toute la côte est, sinon la totalité du continent. Les personnages qui décident de prévenir les autorités et qui leur apportent des preuves tangibles peuvent réunir assez d'hommes et de matériel pour contrer n'importe quelle menace présentée par les Bishop ou leurs agents.

Si les investigateurs, alliés aux autorités, réussissent dans leur mission, l'affaire est peu ébruitée. Les journaux ne passent plus d'articles sur les sorcières et les monstres dans l'intérêt du public. Quoi qu'il en soit, les personnages gagnent des amis et de l'influence dans le milieu policier new-yorkais. Faites noter au dos des feuilles de personnage, en bas, le nom et le rang d'un membre de la police de New York devenu un ami.

Même de grands renforts d'hommes et de matériel ne sont pas à même de détruire Agatha Bishop et son clan, qui peuvent déménager rapidement et disparaître sans laisser de traces.

Si les investigateurs réussissent à emprisonner la sorcière en inscrivant un Signe des Anciens dans la salle du Portail, elle est bloquée jusqu'à ce qu'elle puisse lancer un autre sort de Création de Portail.



C'est votre ami.

Les Objets Magiques d'Agatha

Minuscule Livre Relié en Cuir Rouge

Un volume d'environ soixante pages, taille de poche, qui fait 9 centimètres carrés. Sur les pages de vélin est inscrit le sort invoquer un Vampire Stellaire, dans une écriture penchée qui ne ressemble en rien à celles que les investigateurs ont déjà vues. Le livre est enchanté et il augmente les chances de lancer le sort invoquer un Vampire Stellaire de 90%.

Canne Noire

Une canne de marche faite de bruyère noire tarabiscotée. Une ferrule de cuivre se trouve à son extrémité. La poignée est, elle aussi, en cuivre, simplement ornée des initiales A.B. La canne est enchantée, elle contient actuellement 78 points de Magie.

La Cornemuse d'Argent

Bien que le plus long des sept tubes atteigne à peine 10 centimètres, les notes bizarrement espacées de cet instrument sont profondes et résonnantes, et elles montent à des niveaux inconnus. C'est un instrument enchanté qui ajoute 50% de chances à un sort d'Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs, et qui peut être aussi utile lors du lancement d'un sort d'Obscurcissement.

La Boîte à Priser en Argent

Datant du 18^e siècle, cette boîte en argent mesure à peu près 2x6x8 cm. Elle comporte un fermoir et elle est décorée d'un renard en ivoire. L'intérieur est en étain.

La boîte contient 12 doses de Poudre de Suleiman, une substance magique vert-grisâtre qui blesse certaines entités venues d'autres plans d'existence. En la soufflant tout en récitant les incantations appropriées, la poudre inflige des dommages égaux à 1D20 points de vie. Elle ne fonctionne que sur des créatures et des entités pour lesquelles des sorts d'Invocation ou d'Appel existent : elle affecte les Maigres Bêtes de la Nuit, les Byakhees ou Nyogtha, par exemple, mais pas les Profonds, ni le Peuple des Sables, ni Cthulhu.

Fiole de Cristal

Cette petite bouteille de cristal taillé qui tient dans la paume de la main est bouchée par de la cire jaunâtre. Elle contient assez de Poudre d'Ibn Ghazi pour révéler 1D100+10 points de TAI de choses normalement invisibles pour les Humains.

Détruire le Portail à l'explosif fonctionne tout autant. Mais il faut préparer spécialement des charges et les mettre dans des trous pour que les explosifs, même s'ils sont puissants, infligent des dommages au granite.

Ces solutions sont temporaires. Agatha peut facilement créer un nouveau Portail ou invoquer Shre'kedde pour qu'il lui ouvre un tunnel. Elle s'échappe facilement et va se terrer à Arkham ou à Dunwich, ou dans un autre havre de paix, pour préparer ses plans de vengeance ou tout recommencer.

Détruire Agatha Bishop rapporte 1D20 points de SAN aux investigateurs ; l'emprisonner et interrompre les expériences d'hybridation leur fait gagner 1D8 points de SAN. Sceller le passage de Nyogtha vers le monde de la surface leur donne 1D4 points de SAN, mais tout dieu qui se respecte dispose de plusieurs entrées.

Si les personnages ont libéré des prisonniers, ils remportent 1 point de SAN supplémentaire par personne sauvée.

Si les investigateurs ont perdu des points de SAN à cause d'une attente ou d'une étude retardant considérablement l'aventure, et s'ils ont rempli leur mission de façon satisfaisante en enrayant la menace des Bishop, rendez-leur ces points.

Si Bishop est Capturé

Si les investigateurs réunissent assez de preuves incriminant Nathaniel Bishop pour le faire arrêter, il se rend à la police sans encombre. Quelques jours plus tard, il s'échappe de prison en passant par un Portail. Depuis la sécurité des tunnels sous le cimetière, Bishop prépare alors la destruction de ses ennemis par les moyens les plus horribles et les moins ragoûtants à sa disposition.

Même s'il est tué, les investigateurs n'en ont pas terminé avec Nathaniel Bishop : peu de temps après sa mort, le cadavre est volé à la morgue et Bishop est ramené à la vie par le culte de Nyogtha, à moins que son corps ne soit dissimulé, ou qu'il ne soit démembré et ses restes éparpillés dans différents endroits.

Si seul Bishop a été capturé, et si le complexe souterrain a été relativement peu endommagé, les enlèvements et les disparitions continuent. Les investigateurs comprennent alors que leur tâche est loin d'être terminée. Ils doivent reprendre la lutte sans tarder.

CARACTÉRISTIQUES

Carlos Cortés, 34 ans, Jardinier du Cimetière

FOR 16	CON 15	TAI 11	INT 14	POU 10
DEX 12	APP 14	EDU 12	SAN 44	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coups de poings 75%, dommages 1D3+1D4
Couteau de combat 52%, dommages 1D4+2+1D4

Compétences : Anglais (parlé uniquement) 6%, Discrétion 63%, Ecouter 56%, Electricité 33%, Espagnol 65%, Esquiver 45%, Latin 15%, Mécanique 72%, Premiers Soins 50%, Se Cacher 67%, Trouver Objet Caché 40%.

Nathaniel Bishop, 35 ans, Dernier de la Lignée

FOR 21	CON 24	TAI 16	INT 16	POU 19
DEX 13	APP 16	EDU 15	SAN 0	PdV 20

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Lourde canne 75%, dommages 1D8+1D6
Dague 90%, dommages 1D4+2+1D6
Coups de poings 70%, dommages 1D3+1D6
Colt .45 Automatique 67%, dommages 1D10+2
Sang spécial*, dommages 1D3 par dose

Armure : aucune, mais la chair altérée de Bishop ne prend qu'un seul point de dommages des armes capables d'empalement, et la moitié des dommages (arrondis à l'unité supérieure) des explosions, de l'électricité et des poisons. Son lien avec Nyogtha l'immunise contre le feu, la radioactivité et l'acide. Il se noie et s'étouffe normalement.

*S'il est blessé, Bishop perd un sang noirâtre qui cause des dommages par brûlure de 1D3 points.

Sorts : Appeler Nyogtha, Assombrir la Mémoire, Contacter les Goules, Création d'un Zombie, Dévier le Mal, Enchanter un Livre, Enchanter une Canne, Epuiser le Pouvoir, Etreinte de Nyogtha, Flamme de Lambent (Contrées du Réve), Hypnose, Invoquer un Fantôme, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire, Lien Noir, Résurrection.

Objets magiques : Parchemin, canne, tous deux près de la main du sorcier. Voir l'encadré concernant les détails de ces objets.

Compétences : Archéologie 15%, Baratin 58%, Bibliothèque 41%, Chimie 10%, Comptabilité 25%, Conduire une Automobile 39%, Connaissance du Contrées du Rêve 25%, Crédit 66%, Discussion 36%, Ecouter 30%, Eloquence 60%, Espagnol 40%, Esquiver 56%, Grec Classique 64%, Grimper 55%, Hiéroglyphes Egyptiens 35%, Histoire 40%, Latin 55%, Marchandage 50%, Mythe de Cthulhu 45%, Occultisme 28%, Pharmacologie 25%, Rêver 27%, Science Mortuaire 40%, Se Cacher 20%, Trouver Objet Caché 69%.

Simon Trask, Fossoyeur et Cadavre Ambulant

FOR 32 CON 27 TAI 15 INT 14 POU 18*
DEX 12 APP 1 EDU 7 SAN 0 PdV 21

* en résistant à des attaques magiques, le cadavre ambulante n'a qu'un POU de 1 et 1 point de Magie.

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Coups de poings 96%, dommages 1D3+2D6
Lutte 80%, dommages 1D6+2D6
Rasoir Droit 91%, dommages 1D6+2D6.

Armure : aucune, mais les balles et les armes capables d'empalement ne lui infligent qu'un point de dommages. Toutes les autres armes ne font que la moitié des dommages. Son lien avec Nyogtha l'immunise contre le feu, la radioactivité et l'acide.

Sorts : Appeler Nyogtha, Contacter les Goules, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe de Voor.

Compétences : Chimie 9%, Conduire un Fiacre 46%, Discrétion 75%, Ecouter 71%, Esquiver 20%, Grimper 21%, Latin 16%, Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 15%, Pharmacologie 40%, Sauter 9%, Science Mortuaire 70%, Se Cacher 65%, Trouver Objet Caché 67%.

Six Goules, Rôdeurs et Assassins

Goule	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
1	19	17	15	18	9	16
2	24	18	12	17	11	15
3	21	16	12	16	13	14
4	20	15	15	16	12	15
5	20	16	14	15	11	15
6	24	14	16	14	10	15
Mouvement 9						

Armes : Griffes 67%, dommages 1D6+1D6
Morsure 65%, dommages 1D6+1D6

Compétences : Discrétion 65%, Esquiver 63%, Grimper 70%, Sauter 55%, Se Cacher 45%, Suivre une Piste 60%, Trouver Objet Caché 55%.

Vincent Tattaglia, Chauffeur et Cadavre Ambulant

FOR 36 CON 27 TAI 13 INT 15 POU 18*
DEX 15 APP 8 EDU 6 SAN 0 PdV 20

* en résistant à des attaques magiques, le cadavre ambulante n'a qu'un POU de 1 et 1 point de Magie.

Bonus aux Dommages : +2D6

Armes : Coups de poings 80%, dommages 1D3+2D6
Lutte 66%, dommages spéciaux
Cran d'arrêt 90%, dommages 1D4 + 2D6
Colt 45 55%, dommages 1D10+2

Armure : aucune, mais les balles et les armes capables d'empalement ne lui infligent qu'un point de dommages. Toutes les autres armes ne font que la moitié des dommages. Son lien avec Nyogtha l'immunise contre le feu, la radioactivité et l'acide.

Compétences : Conduire une Automobile 85%, Discrétion 36%, Ecouter 75%, Electricité 33%, Esquiver 90%, Grimper 76%, Italien 44%, Mécanique 56%, Mythe de Cthulhu 10%, Occultisme 5%, Psychologie 15%, Sauter 60%, Se Cacher 29%, Trouver Objet Caché 33%.

Capitaine William Kidd, 56 ans.

Pirate des Vastes Mers de l'Ouest Ramené à la Vie.

FOR 16 CON 18 TAI 11 INT 15 POU 13
DEX 17 APP 17 EDU 12 SAN 15 PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Coutelas 90%, dommages 1D8+1+1D4
Dague 77%, dommages 1D4+2+1D4
Coups de poings 81%, dommages 1D3+1D4
Lutte 65%, dommages 1D6+1D4
Pistolet Flintock 76%, dommages 1D8

Compétences : Baratin 80%, Bateau 70%, Camouflage 15%, Chanter 30%, Crédit 0%, Mythe de Cthulhu 3%, Dessiner une Carte 30%, Discrétion 47%, Droit 10%, Ecouter 46%, Eloquence 80%, Esquiver 58%, Grimper 45%, Maintenance d'un Bateau 75%, Marchandage 66%, Nager 35%, Navigation 60%, Premiers Soins 40%, Poudre Noire 66%, Sauter 32%, Se Cacher 41%, Trouver Objet Caché 65%, Voile 62%.

Edward Waite, Majordome et Cadavre Ambulant

FOR 30 CON 24 TAI 14 INT 15 POU 21*
DEX 10 APP 7 EDU 9 SAN 0 PdV 19

* en résistant à des attaques magiques, le cadavre ambulante n'a qu'un POU de 1 et 1 point de Magie effectifs.

Bonus aux dommages : +2D6

Armes : Dague 75%, dommages 1D4+2+2D6
Coups de poings 55%, dommages 1D3+2D6
Lutte 67%, dommages spéciaux

Les Objets Magiques de Nathaniel

Parchemin en vélin

Ecrit à l'encre rouge à demi effacée, sur du vélin, dans un latin sans ponctuation rempli d'allusions alchimiques et hermétiques, ce parchemin augmente de 30% les chances de réussir à Invoquer un Vampire Stellaire. Le parchemin roulé est fermé par un vieux ruban noir.

Canne de Marche Noire

C'est une canne élégante tout à fait ordinaire, en chêne recouvert de laque noire, avec une simple poignée et une ferrule en cuivre. La canne est enchantée et contient actuellement 28 points de Magie.

Armure : aucune, mais les balles et les armes capables d'empalement ne lui infligent qu'un point de dommages. Toutes les autres armes ne font que la moitié des dommages. Son lien avec Nyogtha l'immunise contre le feu, la radioactivité et l'acide.

Compétences : Discrétion 59%, Ecouter 70%, Esquiver 27%, Grimper 20%, Latin 35%, Mythe de Cthulhu 14%, Premiers Soins 50%, Psychologie 66%, Sauter 12%, Science Mortuaire 25%, Se Cacher 36%, Trouver Objet Caché 50%.

Sorts : Appeler Nyogtha, Contacter les Goules, Etreinte de Nyogtha, Invoquer un Fantôme, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Lien Noir, Résurrection, Signe de Voor.

Cassandra Bishop.

Prêtresse Dilettante et Larve de Nyogtha

FOR 21	CON 24	TAI 12	INT 17	POU 23
DEX 15	APP 21	EDU 16	SAN 0	PdV 18

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Dague 80%, dommages 1D4+2+1D6
Coups de poings 75%, dommages 1D3+1D6
Lutte 50%, dommages 1D6+1D6
Calibre 22 66%, dommages 1D6
Sang spécial*, dommages 1D3 par dose

Armure : aucune, mais les balles et les armes capables d'empalement ne lui infligent qu'un point de dommages. Toutes les autres armes ne font que la moitié des dommages. Son lien avec Nyogtha l'immunise contre le feu, la radioactivité et l'acide.

*Si elle est blessée, Cassandra Bishop perd un sang notable qui cause des dommages par brûlure de 1D3 points.

Sorts : Anneaux Concentriques du Ver (Contrées du Rêve), Appeler Nyogtha, Enchanter une Canne, Etreinte de Nyogtha, Flamme de Lambent (Contrées du Rêve), Flétrissement, Hypnose, Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire, Réanimation, Signe de Voor.

Réanimation, un Nouveau Sort

Il permet la création d'une sorte de Zombie conscient, le Cadavre Ambulant, sous le contrôle du sorcier. Cette entité garde toutes les connaissances et les compétences qu'elle possédait de son vivant. L'horrible sort nécessite un cadavre fraîchement défunct qui a encore assez de chair pour être mobile une fois réanimé.

Le nom du mort doit être connu par le sorcier et le rituel lui-même dure six heures et requiert 1 point de POU, six points de Magie et 3D6 points de SAN. Le lanceur de sorts murmure pendant ce temps une incantation élaborée tout en lavant le corps avec sa langue.

Si le sort est lancé sur un corps embaumé ou momifié, le cadavre revient à la vie sous la forme d'une Momie, voir ses caractéristiques et ses notes dans le Livre de Règles.

La mort du sorcier libère le Cadavre Ambulant de sa servitude mais, au contraire d'un Zombie, le corps réanimé continue d'accomplir sa tâche de monstre fou.

Le Cadavre Ambulant de Simon Trask est un excellent exemple. Pour plus d'informations sur les Cadavres Ambulants, se référer à l'encadré concernant ce sujet dans la section "Nathaniel Bishop".

Compétences : Anglais 65%, Arabe 15%, Archéologie 40%, Baratin 25%, Bibliothèque 15%, Chimie 11%, Conduire une Automobile 42%, Connaissance des Contrées du Rêve 25%, Crédit 85%, Discrétion 25%, Discussion 60%, Esquiver 70%, Ecouter 26%, Egyptologie 35%, Grec 3%, Grimper 52%, Hiéroglyphes Egyptiens 25%, Histoire 17%, Latin 25%, Monter à Cheval 30%, Mythe de Cthulhu 35%, Occultisme 9%, Pharmacologie 22%, Psychologie 34%, Rêver 50%, Sauter 55%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 45%.

Larve de Nyogtha

(Race Inférieure de Serviteurs)

Forme Humaine

Les Larves de Nyogtha résultent d'expériences de génétique qui durent depuis le 18^e siècle. Ce sont les rejetons d'unions blasphématoires entre des Humains, des Goules et Nyogtha, un Grand Ancien.

Les enfants nés des croisements entre Nyogtha et les Humains dégénèrent rapidement en abominations informes après trente ans. Pour empêcher cette dégénérescence, les Bishop unissent des Humains à des Goules car elles présentent l'avantage d'être robustes et de jouir d'une bonne longévité, puis offrent ces hybrides à Nyogtha. Bien que ces opérations connaissent un certain succès, le dessein d'obtenir une race pure de serviteurs échappe à ce clan de sorciers et jusqu'à présent, les Larves sont stériles. Nathaniel Bishop et sa demi-sœur Cassandra sont les preuves d'une réussite limitée, car leur dégénérescence n'aura lieu que dans quelques dizaines d'années.

La Larve de Nyogtha débute sa vie sous forme humaine et passe facilement pour un être humain sauf si elle est soumise à des examens médicaux, car elle a un ichor noir écoulant à la place de sang.

Ces êtres sont puissants, robustes et charismatiques. Leur but est de servir la volonté de Nyogtha et de séduire les autres pour les amener à adorer le Grand Ancien. A part leur sang particulier, les Larves de Nyogtha apparaissent comme des enfants humains tout à fait normaux.

Arrivées à la puberté, elles succombent à la volonté de leur dieu. Au début, le Grand Ancien envahit leurs rêves avec des visions fantastiques de tunnels souterrains et de cavernes, de chants, d'adorateurs en robe noire et des silhouettes du Grand Cthulhu, de Tsathoggua et des autres titans qui infestent la planète. Tandis que les mois passent, les songes augmentent en intensité jusqu'à coûter au rêveur 1 point de SAN par nuit.

Devenus fous, ces pions deviennent des extensions volontaires de la conscience du Grand Ancien, ce qui permet à Nyogtha de percevoir le monde au travers de leurs sens.

Comme leur géniteur, les Larves de Nyogtha sont photosensibles : une lumière vive blesse leurs yeux et les rayons du soleil non filtrés brûlent leur peau. Elles disposent d'une excellente vision nocturne, mais ne peuvent pas voir en l'absence complète de lumière (comme dans une caverne).

Jusqu'à présent, une Larve de Nyogtha dégénère en sa forme monstrueuse après 3D10+30 ans. Bien que ce problème de dégénérescence soit en passe d'être résolu, tous les hybrides sont stériles, donc incapables de procréer.

Forme Humaine

Caractéristiques	moyennes	
FOR 2D6+12	19	PdV 15
CON 3D6+6	16-17	Mouvement 8
TAI 2D6+6	13	
INT 2D6+6	13	

POU 3D6+6	16-17
DEX 3D6	10-11
APP 2D6+9	16

Armes : comme les Humains

Armure : aucune, mais les balles et les armes capables d'empalement ne lui infligent qu'un point de dommages. Toutes les autres armes ne font que la moitié des dommages. Son lien avec Nyogtha l'immunise contre le feu, la radioactivité et l'acide.

Sorts : Toutes les Larves de Nyogtha connaissent le sort Contacter Nyogtha dès la puberté et peuvent apprendre facilement d'autres sorts.

Perte de points de SAN : Aucune. Voir une Larve de Nyogtha perdre son sang noir coûte 0/1D3.

Forme Monstrueuse

Une fois la dégénérescence amorcée, la métamorphose s'opère en quelques mois. Des taches noires hideuses apparaissent dans la chair de la forme humaine et elles s'étalent rapidement. En même temps, la Larve ressent une faim insatiable. En se nourrissant, le monstre grandit en taille et en poids de façon alarmante.

Pendant ce nouveau cycle de croissance, le squelette de la forme humaine se tord et se fausse en une version parodique. Les os et les tissus musculaires jouissent d'une horrible élasticité tandis que la chair continue d'enfler et de noircir comme un cadavre pourrissant.

Une fois sa métamorphose achevée, la forme monstrueuse devient une horreur informe à la chair répugnante, qui subit des contractions comme si elle était composée de myriades de vers noirs malsains. Même si le torse et les bras sont enflés, la forme monstrueuse garde des mains squelettiques et un visage aux traits atrocement tordus, des griffes acérées, des crocs de loup et des yeux globuleux pourpres et infernaux.

De loin, une Larve de Nyogtha peut passer pour un être humain si elle porte un manteau ou une robe, ainsi qu'un chapeau ou une capuche, mais elle laisse une traînée de bave épaisse et dégoûtante sur son passage.

Les Larves de Nyogtha sont photosensibles : le moindre rayon du soleil leur inflige une douleur épouvantable. De même, elles sont aveuglées et désorientées par une lumière vive. Un Investigateur peut les faire reculer en éclairant leur visage avec le faisceau d'une torche électrique : il faut un jet réussi de DEX x3 à chaque round pour garder le contact.

Une fois qu'elles ont endossé leur forme monstrueuse, la plupart des Larves entreprennent le long et dangereux voyage vers le fastueux domaine souterrain de Nyogtha, où elles vivront dans la joie d'une obscurité éternelle. Bien sûr, si Nyogtha le désire, ces entités peuvent retourner à la surface ou se terrer tout près.

Les Attaques

La Larve de Nyogtha peut effectuer deux attaques de griffes et une morsure dans le même round, ou elle peut tenter de se saisir d'un adversaire et de l'enserrer dans sa répugnante étreinte. Si cela réussit, le joueur de la victime doit réussir un jet de FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour éviter d'entrer en contact avec la chair froide et gélatineuse de la créature. Si cela arrive, des centaines d'extensions, semblables à des vers, bourgeonnent sur le corps de la Larve et entourent les membres de la victime

pour forcer le passage par les orifices du corps. Cette expérience cauchemardesque coûte 0/1D6 points de SAN.

Une fois cette attaque réussie, le malheureux investigateur, étouffé par les extensions, doit effectuer un jet de CON à chaque round, ou commencer à suffoquer et prendre 1D8 points de dommages par round, jusqu'à ce qu'il soit libéré de l'étreinte mortelle de la Larve (utilisez les règles de noyade du Livre de Règles).

Tout en étouffant sa victime, la créature peut aussi la déchiqueter avec ses griffes, mais elle ne peut pas la mordre.

Une Larve de Nyogtha peut attraper plusieurs personnages, mais elle doit dans ce cas diviser sa FOR entre tous.

Quand elle attaque une victime, son mouvement tombe à 1.

Forme Monstrueuse

Caractéristiques	moyennes	
FOR 4D6+12	26	PdV 18-19
CON 3D6+6	16-17	Mouvement 6
TAI 4D6+6	20	
INT 2D6+6	13	
POU 3D6+6	16-17	
DEX 3D6	10-11	

Armes : Griffes 65%, dommages 1D6+2D6

Morsure 65%, dommages 1D8+2D6

Lutte 50%, dommages spéciaux

Armure : les Larves de Nyogtha sous leur forme monstrueuse sont immunisées contre les balles et les armes capables d'empalement, et elles subissent les dommages minimaux de toutes les autres attaques.

Elles sont insensibles au feu, à l'acide et à l'électricité.

Sorts : 2D6 sorts liés à Nyogtha et aux Grands Anciens.

Perte de points de SAN : 1/1D10.





Les Aides de Jeu Destinées aux Joueurs

Prenez note du fait que certaines de ces aides peuvent être découpées pour être données aux joueurs selon les renseignements découverts.

A Propos du Comte Fantari

La fabuleuse fortune des Fantari s'est formée durant le treizième siècle quand Nicolo Fantari menaçait et pillait en alternance les cités riches d'Italie du Nord. Nicolo était le second fils du "prince" héréditaire de Fantari, qui avait reçu son titre de Dimocles d'Athènes et de Dyonysius I de Syracuse. Le titre avait tout d'abord été considéré comme une plaisanterie par le Sénat romain, puis distraitement officialisé par le Pape Sergius II en 844 après J.C.

Les réalités politiques ont abaissé les Fantari au titre de comte, mais au treizième siècle, Nicolo a élevé la famille à la gloire fiscale. En accédant au titre suite à la mort douteuse de son frère aîné, Nicolo, puis son fils Garigo ont transporté de l'or dans toute l'Europe. Pendant quelques décennies, les Fantari ont disposé d'autant d'influence que la célèbre banque Fugger d'Augsbourg.

Des renversements, puis la Réforme, ont confiné les Fantari dans l'arène de l'Italie et de la Méditerranée jusqu'à la Révolution Industrielle, durant laquelle de grands profits ont été accumulés en Ecosse et en Angleterre tout d'abord, puis dans les chemins de fer américains et argentins. Comme leur capital augmentait sous la direction de conseillers financiers avisés, les poches des Fantari débordaient d'argent. Leurs bénéfices et leurs profits ne cessaient de s'accroître.

Le Comte

C'est un homme au cœur généreux, quelque peu flamboyant, qui est vraiment soucieux de tous ceux qui habitent sur l'île. Il est fier des anciennes souches de sa famille, qui remontent dans les légendes jusqu'à un certain Alcibiades d'Ephesus, père légendaire de Fantari.

Le manoir actuel des Fantari est construit sur d'anciennes fondations qui remontent à l'Antiquité. La fameuse mosaïque des caves est une relique de l'époque.

Bien que le comte apprécie le calme de la vie sur l'île, ce n'est pas un ermite, et il quitte Fantari pendant les chaleurs de l'été et l'isolement de l'hiver. Il passe un certain nombre de mois par an à Rome et dans d'autres capitales financières et culturelles, mais les Fantari retournent toujours sur Fantari, "où la vie est pure", comme le dit l'adage familial.

Les Strènes de Fantari 1

Le Témoignage d'Helena DiGeorgio

Le soleil venait juste de se lever. Nous attrapions plein de poissons et Roberto a plaisanté sur le fait que la pêche était bonne sans la concurrence des autres pêcheurs. On ne voyait pas grand-chose, et pourtant on était près de la côte.

Une voix de femme a alors appelé mon Roberto. Elle chantait et il l'écoutait. Je ne voyais personne. Aussitôt après que son chant a commencé, il s'est agenouillé, immobile, comme un poisson assommé. Puis son visage s'est rempli d'un désir malsain, il a pris les rames et il a payagé comme un fou vers le rivage hanté.

J'ai essayé de l'arrêter, mais il m'a frappée et repoussée à l'autre bout du bateau. Il ne m'avait jamais battue, je suis sûre qu'il était possédé ou ensorcelé. Il hurlait qu'il n'allait pas assez vite. Il a lâché les rames et il a plongé dans la mer pour nager vers les rochers. Je l'ai suivi, mais il allait plus vite que moi. Quand il est arrivé sur le rivage, quelqu'un est sorti de derrière un rocher et l'a serré dans ses bras. Ils sont partis, et j'ai perdu mon Roberto de vue. Il avait disparu. [pause]

Monsieur le Comte, quand allez-vous agir ? Votre grand ancêtre a sauvé Fantari des démons des mers. N'allez-vous pas faire de même ? Pour l'amour de Dieu, ramenez-moi mon Roberto ! [pause]

Il n'y a pas grand-chose de plus à dire. Je me rappelle m'être demandé comment Roberto savait qu'elle le voulait, puisqu'elle ne parlait pas italien, et il ne connaît pas d'autres langues. Son chant était très étrange. Il ne ressemblait à rien que je connaisse. Il était très musical, comme une flûte, mais je n'y comprenais rien, car les mots n'étaient pas pour moi.

Puis des choses se sont rapprochées du bateau, des choses qui nageaient comme des poissons, et elles ont commencé à secouer la barque. J'ai plongé par-dessus bord et je suis partie vers le large. Peut-être qu'elles m'ont laissée parce qu'elles pensaient que j'allais me noyer. Et je l'aurais fait si je ne m'étais pas raccrochée à une épave à la dérive.

Les Strènes de Fantari 2

Anthony Abbott Cabot Carmichael souhaiterait avoir le plaisir de vous recevoir à un bal costumé masqué, qui sera suivi d'un souper de gala et de l'avant-première d'une nouvelle production théâtrale.

A Withynwilde, Long Island

Huit heures

Samedi prochain.

Tatterdemallion 1

Renseignements dans les Journaux

■ Carmichael descend d'une famille de Boston qui s'est enrichie pendant la Guerre Civile américaine. Riche dilettante fraîchement sorti d'Harvard, il est arrivé à New York en 1919, à l'âge de 28 ans. Ses parents et ses deux sœurs avaient trouvé la mort quelques années auparavant dans un naufrage au large des Bermudes tandis qu'il étudiait dans une école anglaise.



M. Anthony Carmichael

■ Les rumeurs suivent Carmichael partout où il va : des histoires de drogue, d'amants des deux sexes, de rites pseudo-saïaniques, d'orgies, et bien d'autres du même style. Dans tous les cas, il n'y a eu ni action judiciaire ni arrestation, ce qui donne raison à ceux qui pensent qu'il utilise ces insinuations et ces histoires savoureuses comme écran.

■ Carmichael a écrit, mis en scène et produit cinq pièces de théâtre à New York. Quatre d'entre elles sont des drames convergeant sur la farce, et toutes, sauf la dernière (une satire surréaliste)

des succès commerciaux. Voir la section "Renseignements à la Bibliothèque" pour les détails concernant chaque production.

■ Peu de gens savent qu'il collectionne les pièces et les pamphlets du 17^e et du 18^e siècle, surtout ceux de la période de *L'Opéra des Gueux de Gay*, la dernière pièce britannique remarquable avant que la censure ne provoque la fuite du théâtre de qualité loin de Londres pour plus d'un siècle. Sa bibliothèque privée contient de nombreuses œuvres, parmi lesquelles des écrits shakespeariens, une tragédie attribuée à Christopher Marlowe jamais rééditée, des éditions rares de pièces obscures d'auteurs inconnus, des pamphlets vulgaires et diffamatoires sur la politique et la religion et des œuvres de la fin du 16^e à la fin du 18^e siècle, allant du paillard au pornographique.

■ Carmichael est un excentrique solitaire, capable de crises d'enthousiasme dévorantes. Il a plus d'astuce qu'il n'en faut pour le théâtre, mais n'a pas le sens de l'humour et est enclin à la vengeance.

■ Il y a quelques mois (le Gardien peut déterminer la date appropriée), Carmichael est entré dans une clinique privée, dirigée par le Dr. Frederick Archer, pour soigner une dépression nerveuse consécutive à l'échec de *Sodome*.

■ Le sujet et même le titre de la nouvelle production de Carmichael fait l'objet d'une spéculation intense, mais on ne sait rien, à part la distribution. Le Gardien peut rajouter autant de rumeurs scandaleuses qu'il le désire.

■ Le bal masqué costumé provoque déjà les commentaires les plus ardents. Il est certain que les plus grands noms théâtraux et financiers seront présents : les Chandler, les Rothschild et les Carlyle ont apparemment accepté l'invitation.

Renseignements à la Bibliothèque

■ *Les Amours d'Outre-Tombe* : "On ne peut nier la force hypnotique de cette pièce, malgré ou peut-être à cause de l'amour fou grotesque qui en est le sujet." [Algernon Chambers, New York Times.] Durée : 188 représentations.

■ *La Voix de Son Maître* : "Interprétation ennuyeuse du Faust de Marlowe. Toute l'originalité de ce texte semble avoir été perdue dans l'adaptation de l'œuvre à un public plus moderne. L'auteur s'est réservé le meilleur rôle, celui de Viktor, devenu le directeur d'une manufacture d'armes. J'ai trouvé l'interprétation forcée et le drame trivial. L'idée qu'une unique bombe puisse détruire toute une ville est simplement ridicule." [Sergei Baranof, Social Democratic Gazette] Durée : 501 représentations.

■ *Le Sang du Cœur* : "Une fois de plus, M. Carmichael jouit d'un succès certain, en dépit du manque total de mérite artistique de la pièce. Cette dernière production propose des récréations moqueuses de la vie des druides en Grande-Bretagne antique, des meurtres graphiques sur scène et un final orgiaque auquel le public est invité à participer avec insistance. Personne ne l'a fait lors de la première. Si cela avait été le cas, nous y serions encore." [Hiram Downey, New York Pillar-Riposte] Durée : 399 représentations.

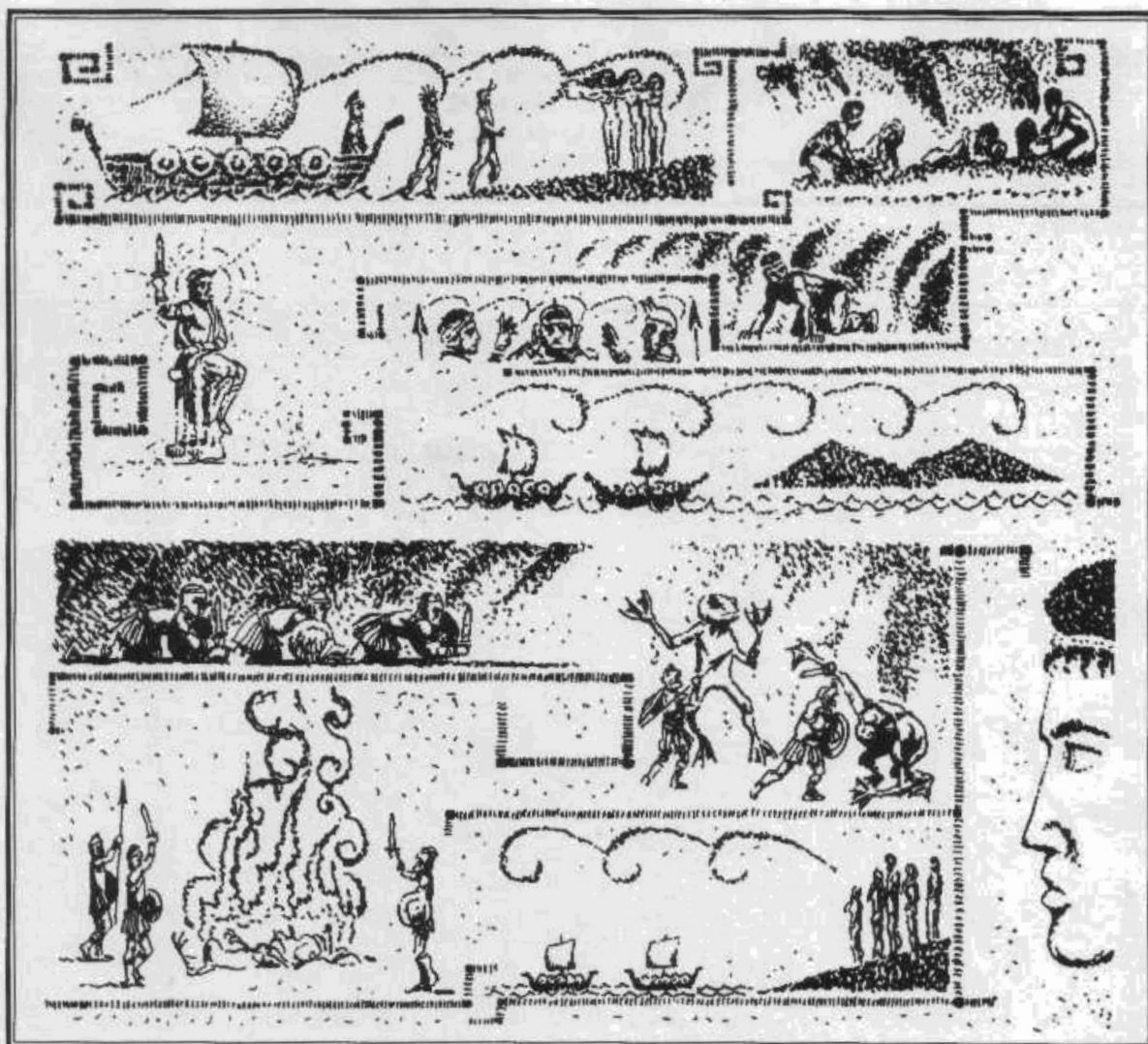
■ *L'Amour Empoisonné* : "J'avais trouvé que sa première œuvre débordait d'imagination, qu'elle utilisait les bases essentielles de l'intrigue et des personnages, et qu'elle disposait d'une narration subtile. Néanmoins, le succès de *L'Amour Empoisonné* m'étonne. Je l'attribue sans aucun doute à l'intérêt lascif du public qui désire connaître des détails de la vie de famille qu'on ne trouve pas dans les journaux." [Algernon Chambers, New York Times] Durée : 141 représentations.

■ *Sodome* : "Pour une fois, le public de la première est en accord avec les critiques. Les tonnes de maquillage pourpre sur les yeux et les insinuations gratuites ne remplacent pas le dialogue, l'histoire ou une bonne performance des acteurs ! Bon débarras !" [Bosley Delapore, New York Post] Durée : 2 représentations.

■ De nombreuses références en bibliothèque révèlent que Carmichael dispose de près de soixante-dix millions de dollars, en comptant ses investissements en exportation en Amérique du Sud, en pétrole dans le Texas et l'Oklahoma, ses investissements immobiliers à New York et ses industries du bassin de Saar. Il monte une superbe collection d'art.

■ Carmichael offre habituellement des donations généreuses aux institutions d'études supérieures, mais n'a jamais donné un cent à son alma mater, Harvard. Il prétend que son séjour à Boston et à l'université n'était pas des plus plaisants.

Tatterdemallion 2



Les Strènes de Fantarl 3

L'Eventreur de l'East Side Fait Une Nouvelle Victime

Le Cinquième Meurtre Déconcerte la Police

(DERNIERE MINUTE) Le cadavre mutilé de Miss Jennifer Hargrave, 23 ans, a été retrouvé par la police peu avant l'aube dans une ruelle donnant sur Delancey Street dans le Lower East Side.

Les agents qui mènent l'enquête dissimulent tous les détails de ce nouveau crime, et la zone a été fermée au public. Le commissaire a annoncé qu'il ferait paraître un communiqué dans l'après-midi.

L'état du corps était tel que la police a refusé que la presse le voie. Un témoin a révélé en tremblant aux reporters que "le sang coulait sur le trottoir jusqu'au caniveau."

La police est convaincue que Miss Hargrave est la dernière victime en date d'un fou, considéré comme responsable de quatre autres meurtres survenus dans les deux dernières semaines.

Jusqu'à présent, la rédaction n'a aucun renseignement concernant l'identité de cet assassin diabolique, et elle conseille aux lecteurs de rester vigilants.

Bien qu'ils refusent d'expliquer pourquoi ils le croient, les policiers ont affirmé officiellement que l'Eventreur, comme on l'appelle, est un lunatique échappé d'un hôpital.

Une vérification auprès des institutions jusqu'à plus de 100 kilomètres autour de New York infirme l'hypothèse de l'évasion, et la recherche de la rédaction s'est étendue au reste de l'Etat, à la Nouvelle Angleterre, à la Pennsylvannie, à la Virginie, au Delaware et à l'Ohio.

- New York Pillar-Riposte, 10 mars.

Le Rôdeur 1

Un Monstre dans le Métro La Terreur dans les rues ?

Par J. Mondale Crief

(DERNIERE MINUTE) "Il ressemblait à un cadavre ambulancier, avec des mains griffues et des yeux rouges !"

C'est ainsi que débute la terrifiante histoire de Mrs. Francine Edwards, la nuit dernière à la station d'Essex Street dans le Lower East Side de Manhattan.

Mrs. Edwards, 33 ans, habitant au 1281 Grand, Appi 610, attendait le métro quand l'étranger, un clochard dégoûtant en haillons, a grimpé sur le quai depuis les voies. C'est quand il s'est retrouvé dans la lumière que Mrs. Edwards s'est aperçue qu'il n'était pas humain.

"C'était horrible ! Il m'a attrapée, mais j'ai burlé et je l'ai frappé avec mon sac à main. J'ai réussi à me dégager et je me suis enfuie !" Dans son témoignage, Mrs. Edwards parle de "la pâleur livide d'un cadavre" et "d'étranges yeux rouges qui pénétraient dans mon cerveau comme des phares surgis de l'Enfer."

Bien que personne ne se trouvait sur le quai pour attester de cette étonnante apparition, des passants dans la rue ont entendu les cris de Mrs. Edwards.

Un témoin l'a vue : "Elle courrait horris du métro comme si elle avait le Diable qui la pourrissait", affirme Pyotr Alexievitch Rakuzmov, habitant 124 Rivington. Mr. Rakuzmov, un homme minutieux, a montré au *Pillar-Riposte* l'endroit exact où il avait vu la femme, et s'est assuré de l'orthographe correcte de son nom.

Une fois la police de New York appelée, l'agent Michael O'Shea n'a pu trouver aucune trace de la forme spectrale qui venait de briser la paix de la station de métro d'Essex Street.

L'agent O'Shea a ensuite spéculé sur la possibilité que le métro ait renversé l'homme, mais le conducteur Alvin B. ("Glaiseux") Heingrappier, habitant Schermerhorn à Brooklyn, a fini son service sans encombre. Il affirme : "Je n'ai rien vu et je n'ai rien senti d'autre que ce fichu tourment après Bowery. La voie devrait être refaite."

Envoyée tôt ce matin, une équipe d'entretien n'a rien trouvé, selon les autorités du Brooklyn Transit.

Mrs. Edwards se remet actuellement de ses émotions à l'hôpital Bellevue et n'est pas disponible pour une interview.

Pour l'instant, la police ne fait aucun commentaire.

- New York *Pillar-Riposte*, 27 février.

Cimetière Hanté ?

Des bruits dans la nuit effraient un passant

Par J. Mondale Crief

(DERNIERE MINUTE) Les yeux encore fous et écarquillés, messieurs Billy Joe Perkins et Jesus Romero ont décrit "des bruits qui résonnaient et des grognements" qui provenaient d'un caveau, près de l'enceinte du cimetière de Stanton Street qui donne sur Houston Street.

Ils ont nié avoir aperçu fantômes, feux-follets ou autres bestioles surnaturelles, mais M. Perkins a affirmé que les sons étaient étranges : "Ça ne ressemblait à rien que j'avais pu entendre avant." M. Romero a acquiescé, mais a ensuite refusé d'être interviewé.

Mr. Romero habite actuellement au 241 W.85th, avec M. Perkins. Aucun des deux hommes n'était en état d'hébrété, et la police explique le phénomène comme une farce d'un groupe de plaisantins macabres.

M. Perkins a réfuté l'analyse de la police. Il a ajouté que rien ni personne ne pouvait être vu, et que les bruits fréquents et forts venaient d'un caveau familial spécifique.

Pourtant, l'inspection de ce matin a révélé que les serrures étaient toujours verrouillées et que rien dans le caveau n'avait bougé.

La sépulture en question appartient à la famille Greenberg, qui, coïncidence, mettait en terre ce matin feu Mrs. Sonia Greenberg, matriarche et fille de Solomon Greenberg, un des fondateurs de l'industrie vestimentaire de New York.

Le propriétaire du cimetière de Stanton Street, M. Nathaniel Bishop, a témoigné par téléphone sa complète confiance dans le service de gardiennage du cimetière, où, dit-il avec fierté, il n'y a pas eu de problèmes depuis 200 ans.

- New York *Pillar-Riposte*, 3 mars.

Le Rôdeur 2

La Famille Bishop

■ Les premières archives faisant état d'une famille Bishop remontent à une certaine Agatha Bishop, qui avait fui les procès sanglants des sorcières d'Arkham en 1692, à l'âge de 15 ans. Si les investigateurs choisissent de se référer au tome, *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, elle y est mentionnée comme membre soupçonné des sorciers d'Arkham.

■ Agatha Bishop s'est installée sur l'île de Manhattan en 1693, et est rapidement devenue la maîtresse d'un riche marchand, un certain Charles Rowancroft. Il est mort de façon soudaine un an plus tard, "d'une grande congestion au niveau du centre du cœur", en lui laissant une fortune considérable.

■ En 1695, Agatha a acheté le terrain qu'occupe actuellement le cimetière de Stanton Street, et y a fait construire la maison Bishop, dans laquelle elle a vécu jusqu'à ce qu'elle enfante en 1703. D'une main ferme, le clerc écrit : "Pour elle, un fils bâtard, Lazarus."

■ Le journal de bord du capitaine Andreas Van Derzanden révèle que dans les années 1708 et 1711, Agatha Bishop Rowancroft lui a loué son navire pour de longues visites en Hispaniola. Les capitaines se sont plaints de la chaleur, de l'inactivité et des visiteurs indésirables que Mrs. Rowancroft recevait à bord. A la fin du second voyage, elle a rapporté un grand cercueil assez lourd, dont les marins avaient très peur. Le capitaine Van Derzanden se souvient par contre avec plaisir du paiement du voyage. En 1715, il la transporte en Egypte, pour un nouveau séjour prolongé. De là, elle rapporte à New York "de nombreuses choses malodorantes" que le capitaine ne détaille malheureusement pas.

■ En grandissant, Lazarus Bishop est devenu un jeune homme antipathique et s'est forgé une réputation déplaisante. Sa mère a adopté et s'est occupée d'une grande partie de sa progéniture bâtarde. Lazarus a disparu durant l'an 1728, sans laisser de trace. Six enfants lui ont survécu : Charles (1720-1744), James (1721-1740), William (1722-1751), Edward (1723-1745), Elizabeth (1725-1766) et Seth (1726-1749).

■ Agatha Bishop a survécu à ses petits-fils ainsi qu'à son fils : Charles est mort de la fièvre ; William, d'un malaise cardiaque. Seth et Edward ont disparu dans des circonstances aussi mystérieuses que leur père. James est devenu fou lors de sa seizième année et a été enfermé dans la cave de la maison, où il est mort d'une violente crise trois ans plus tard.

■ Elizabeth Keziah Bishop ne s'est jamais mariée. Elle a enfanté neuf bâtards, dont l'un au moins est officiellement reconnu comme le produit incestueux d'un accouplement avec un frère non cité. Comme leurs oncles, ces enfants sont restés à la maison Bishop. Après le décès d'Elizabeth en 1766, ils se sont occupés de la vieille Agatha.

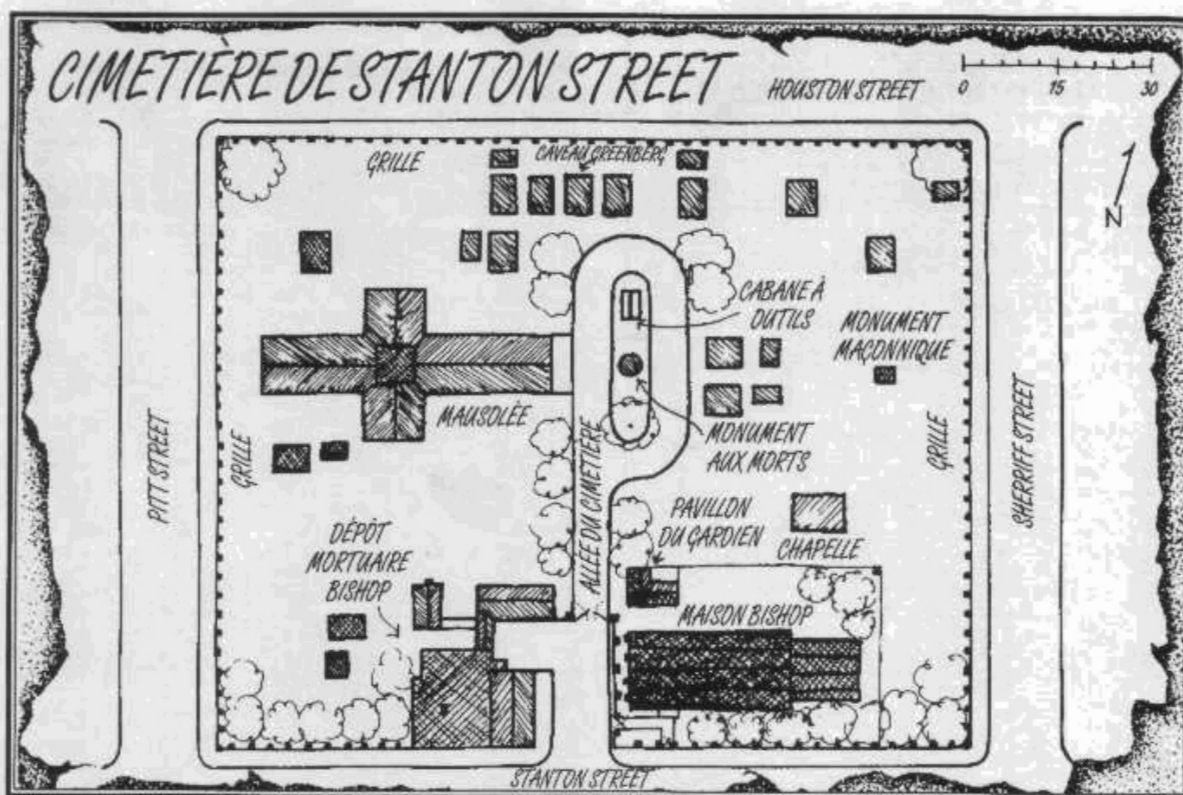
■ Plusieurs journaux intimes mentionnent que personne n'a revu Elizabeth Bishop après son 23ème anniversaire.

■ En 1770, à l'âge de 93 ans, Agatha Bishop est décédée. Elle est enterrée près de la maison.

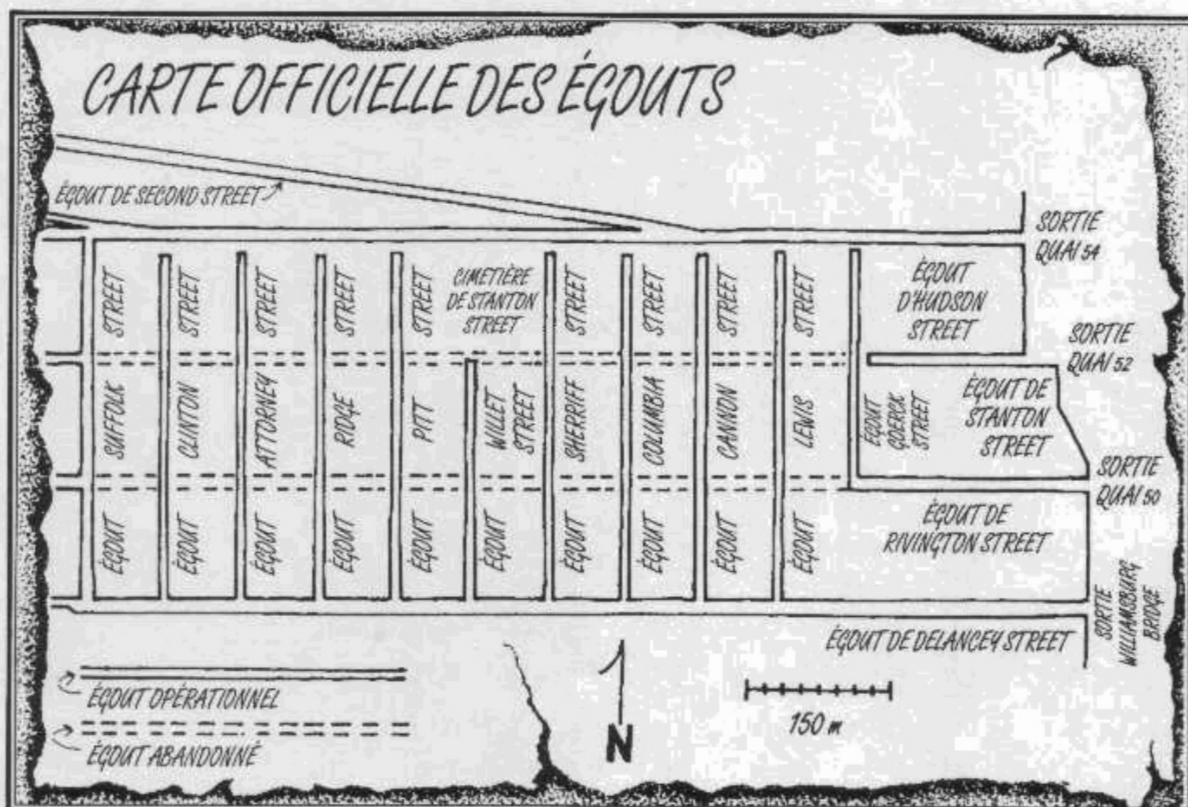
■ En 1779, un des petits-enfants d'Elizabeth, George Edward Bishop, a fondé le cimetière Memorial Bishop à l'endroit où les restes d'Agatha ont été ensevelis.

■ Plusieurs Bishop ont adopté un grand nombre d'enfants durant le 19^e siècle. Un jet réussi de Connaissances permet de déduire que ces adoptions peuvent en fait dissimuler un effort pour éliminer la maladie héréditaire du sang des Bishop.

Le Rôdeur 3



Le Rôdeur 4 : le cimetière de Stanton Street



Le Rôdeur 5 : Carte officielle des égouts

LE LIVRE DES ARRIERE-MONDES

PERSONNAGES

Dilettantes

Stephen Jones. Manque être offert en sacrifice au dieu Rhan-Tegoth [HM p.202].

Ecrivains et artistes

Edmund Fiske. Passe quinze ans à venger la mort Robert Blake [CT p. 40].

Elmer Harrod. Présentateur d'une émission d'horreur à Arkham [CT p.109].

Howard. Désireux de suggérer l'horreur absolue, il a bien tort d'écrire une nouvelle terrifiante inspirée de faits réels [AC p.125].

H.P. Lovecraft. Explora les abîmes par des moyens littéraires [TC p.16, TC p.147]; mourut jeune alors que ses découvertes avançaient... [MC p.218]

Ward Phillips. S'inspira des mondes de la lampe d'Alhazred [OE p.95].

Clark Ashton Smith. Ses sculptures sont si animées... [MC p.106].

Etudiants

Ogden. Engagé par un savant étrange pour traduire la *Necronomicon* [AC p.59].

Phillips. Découvre que dans son sang coule celui des Profonds [MC p.199].

Médecins et paramédicaux

Nathaniel Corey. Psychiatre d'Arkham, il soigne Amos Piper [OE p.160].

Le nécrophile. Aime la mort et travaille dans des morgues [HM p.139].

Professeurs d'université

Paul Dundar Lang. Engage la lutte contre les Lloigor [CT p.235].

Seneca Lapham. Docteur en archéologie, il tente de détruire le Maître [RS p.171].

Laban Shrewsbury. Voua sa vie à la lutte contre Cthulhu [TC pp.12-13], aidé par un philologue [TC p.14], un théologien [TC p.75], un étudiant en ethnologie [TC p.131], un écrivain [TC p.183] et un archéologue [TC p.231, TC p.273].

Alonzo Waite. Devient gourou d'une secte hippie pour barrer la route aux Grands Anciens [CT p.197].

Dieux, DEMONS ET CREATURES

Balor. Démon-chat, signe un pacte de sang avec les Peabody [OR p.87].

Seth Bishop. Sorcier adorateur de Cthulhu qui, après sa mort, continue de posséder celui qui vient habiter sa maison [MC p.196].

Bokrug. Dieu-lézard qui doit rejoindre Lh'yib [CT p. 145].

Les Chiens de Tindalos. Situés au-delà de la vie, ils sont ce qui, au commencement, a été séparé de la pureté. La drogue liao permet de les voir [AC pp.114-116]. Ils sont aidés par les Doels [AC p.121].

Cthugha. Un des Grands Anciens, Etre de Feu, vivant sur Fomalhaut [AC p.200]. On peut l'invoquer grâce à une incantation [AC p.204].

Cthulhu. Etre de l'Eau, le plus terrible des Grands Anciens [AC pp.50-52, RS p.128, OE p.132, HC p.260, CT p.232], parfois appelé Shooloo [TC p.19], Kthulhu [TC p.146], Kthulhut [AC p.74], Clooloo [AC p.146], Kulu [TC p.173]. Accompagné de nains amorphes jouant sur d'étranges flûtes [MC p.109].

La créature de la Pierre Noire. Monstre en forme de crapaud [AC p.100].

Les engoulevents. Oiseaux qui s'emparent de l'âme des morts [MC p.63]. Leurs cris conduisent à la folie [MC p.64, MC p.100].

Flip. Dauphin, agent de Ceux des Profondeurs, il utilise Joséphine Gillman en vue de réunifier les forces de ses Maîtres [CT p.200].

Ghatanothos. Dieu terrifiant auquel le peuple de K'nau devait sacrifier des êtres humains [HM p.277]. Il a le pouvoir de transformer un homme en momie [HM p.256].

Les Grands Anciens. Gigantesques créatures issues d'Ubbo-Sathla [TC p.34]. Rebelles aux Premiers Dieux, ils furent exilés sur des planètes lointaines [TC p.188, RS p.186, CT p.220, OE p.122]. Les grands textes religieux en gardent la trace [TC p.236]. Ils envoyèrent des rêves au premier homme et celui-ci créa un culte qui ne s'est jamais éteint [AC p.33]. Les Grands Anciens sont désunis [TC p.257] : Hastur combat Cthulhu [MC pp.49-50], Cthugha combat Nyarlathotep [AC pp.205-206]. Pour l'heure, ils reposent, morts, mais, lorsque les étoiles seront bien placées, ils revivront [AC p.34]. Suivant la nature du Grand Ancien [AC p.231], leur éveil s'accompagne de musique, de gémissements et de chants [AC pp.180-181, AC p.236], du rugissement d'un vent qui n'existe pas et d'une chute de température [AC p.226], de bruits de pas titaniques [MC p.139], d'odeurs de poisson [MC p.35]. Certains humains leur vendent leur âme [MC p.143].

La Grand'Race. Race d'esprits de Yith, ennemis des Grands Anciens [OE p.170].

Les habitants de la Cité sans Nom. Reptiles adeptes de Cthulhu [TC p.224].

Hastur. Grand Ancien, demi-frère de Cthulhu, il écume les espaces célestes [MC p.49]. Peut chercher refuge dans un corps humain [MC p.51].

L'horreur de Partridgeville. Plus vieille que le monde, elle n'a ni forme ni couleur et cherche à pénétrer dans le cerveau pour se repaître des pensées [AC pp.152-153]. Contre elle, seul le Signe est efficace [AC p.150].

Ithaqua. Grand Ancien, Etre de l'Air, encore appelé Wendigo [AC pp.235-236]. Il emporte ses victimes à travers le temps et l'espace [AC p.239].

Lloigor. Grand Ancien, Etre de l'Air. [MC p.141, MC p.153].

Les Lloigor de Mu. Se nourrissent du sommeil des hommes [CT p.258].

Le monstre invisible. Créature marine qui noie les baigneurs [HM pp.57-66].

Le monstre flamboyant. Mort vivant qui revient ? Délire hallucinatoire ? [HM p.73]

La mouche-démon. Cousine de la mouche tsé-tsé [HM p.108]. L'âme de celui qu'elle pique est transférée dans le corps de l'immonde insecte [HM pp.136-137].

Nyarlathotep. Un des Grands Anciens, Créature de la Terre, l'Etre Sans Visage, le Spectre des Ténébres [CT p.43, AC p.197], il réside dans le Bois de N'gai et ne redoute que Cthugha [AC p.191]. Accompagné par des Joueurs de Flûtes Idiots [RS p.161], il peut prendre un masque humain [AC p.207].

Vassili Oukranikov. Loup-garou mort qui hante les Bois du Diable [HM p.182].

Les Premiers Dieux. Forces du Bien, bannirent les Grands Anciens [TC p.234].

Les Profonds. Créatures mi-humaines, mi-batraciennes [TC p.22] à la solde de Cthulhu [TC p.256]. Peuvent se déguiser en humains [TC p.123].

Siméon Tanner. Revient vampiriser celui qui habite sa maison [HM p.171].

Rhan-Tegoth. Dieu venu de l'espace extérieur que raniment d'immondes sacrifices célébrés au Rogers' Museum [HM p.216, HM p.239].

Shuddle-M'eil. Chose vermineuse qui rampe dans les profondeurs de la Terre et tente de récupérer deux de ses enfants [CT p.166].

Le tueur stellaire. Monstre avide de sang pourvu de multiples suçoirs [AC p.252].

On peut l'invoquer grâce à une formule du *De vermii Mysteriis* [AC p.250].

T'Yog. Grand Prêtre de Shub-Niggurath, qui osa défier Ghatanothos. Le dieu le transforma en momie [HM p.257].

Yig. Père des serpents, il se venge de ceux qui agressent son peuple [HC p.150].

Yog-Sothoth. Etre de la Terre, Tout-en-Un et Un-en-Tout; force des hommes à commettre des actes immondes pour le faire renaître [MC p.88, MC p.99].

ARMES ET OBJETS MAGIQUES

La baguette de Sylvan Phillips. Portant le sceau de R'lyeh, elle permet de percevoir les forces mystérieuses qui peuplent notre planète [MC pp.226-227].

Les balles d'argent. Utiles contre les serviteurs des innombrables [RS p.214].

Le cristal de Zon Mezzamalech. Transporte celui qui le regarde à travers le temps jusqu'à la source de toute chose, Ubbo-Sathla [AC p.75].

La Croix Annata. Croix ansée de la ténébreuse Egypte qui, alliée de l'Élixir de Tikhoun et de l'incantation de Vach-Ciraj, repousse les démons [CT p.103].

Les drogues : - La drogue liao. Permet de voir tout ce qui a été et tout ce qui sera [AC pp.108-109]. - Le L.S.D. Ouvre l'esprit sur les horreurs de mondes malsains [CT p.219]. - L'opium. Occasionne d'étranges rêves [HM p.35].

L'exécuteur électrique. Casque électrique créé par Felton pour débarrasser la Terre des hommes et préparer la venue de Quetzalcoatl [HC p.129].

L'étoile à cinq branches. Repousse les Grand Anciens [TC p.256, RS p.51, OE p.178].

La Fièvre Noire. Maladie extraterrestre propagée par le Dr. Clarendon [HC p.56].

Les figurines et bas-reliefs à l'image de Cthulhu. Taillés dans une pierre inconnue [AC p.26, AC p.45], ils représentent la terrible créature seule [MC p.228, HM p.202, AC p.240] ou sur fond de ruines cyclopéennes [AC pp.17-18, MC pp.104-105]. Ils conduisent leur possesseur à sa perte [MC pp.118-120].

L'homme de pierre. Victime d'une formule du Livre d'Eibon [HM p.88].

Le liquide embaumeur. Créé par Henry Thondike, entrepreneur de pompes funèbres, il plonge celui qui l'absorbe dans un état de catalepsie [HC p.37].

Le tableau de Marsch. Tient prisonnière dans sa toile Tanit Isis de Zimbabwe, l'Ombre Antique aux cheveux de serpents noirs [HC p.203].

MOYENS DE TRANSPORT A TRAVERS LES DIMENSIONS

Les Byakhee. Monstrueuses créatures capables de voler dans l'espace-temps [TC p.119]. Il faut utiliser un sifflet en pierre [TC p.29] et boire l'hydromel doré des Premiers Dieux [TC p.28, TC p.61] ou le prendre en pilule [TC p.118].

Les fenêtres. Certaines ouvrent sur d'autres réalités [OE p.113, RS p.71].

La lampe d'Alhazred. Lampe ouvrant sur des pays oubliés [OE p.95].

Les marais du Yorkshire. Mènent à la cité engloutie de Lh'yib [CT p.147].

La salle des sorcières. Creusée sous la demeure de la sorcière Abigail. Ouvre sur l'abîme de Nyogtha, la Chose qui ne devrait pas être [CT p.92].

Le terrier. Situé en Oklahoma occidentale, ses tunnels mènent au monde de K'n-yam, gardés par les Y'mbhi, les sentinelles mutilées [HC p.226].

DECORS

Arkham. Vieille cité du Massachusetts [TC p.12, RS p.9].

La bibliothèque de la Miskatonic University. On peut y consulter l'un des rares exemplaires du *Necronomicon* [TC p.36]. On y rencontre le Dr. Llanfer [MC p.13], le Dr. Harmitage Harper [RS p.120] et Mr. Peabody [TC p.36, TC p.84].

Celeano. Etoile éloignée [TC p.66] où le Dr. Shrewsbury alla étudier les hiéroglyphes dérobés aux Premiers Dieux [TC p.62].

Le cimetière de Daulbergen. On y voit marcher une gigantesque silhouette serrant une bouteille noire et poursuivant un but qu'elle a oublié [HC p.329].

La Cité sans Nom. Ville du désert, où le Dr. Shrewsbury interroge le spectre d'Abdul Abazred, l'auteur du *Necronomicon* [TC pp.209-221, CT p.149].

Dunwich. Pays de ruines et de végétations anormales où résident des hommes dégénérés et où se cache la maison de Dame Bishop [RS p.55].

L'Etoile Noire du Taureau. Etoile mourante où la Grand'Race s'est réfugiée, édifant une incommensurable Bibliothèque où sont classées les archives de l'univers. L'esprit d'Amos Piper y fut transféré [OE p.168].

Federal Hill. Colline où repose l'église noire du Libre-arbitre [CT p.11].

La forêt de Roodsford Road. Lieu de culte druidique où l'on évoque par des sacrifices Shoggoth, la Chose Végétale venue des profondeurs [CT p.84].

G'harnie. Cité morte dont Wendy-Smith rapporta les oeufs de Shuddle-M'eil [CT p.170].

L'Île Noire. Île mobile abritant les ruines de l'antique R'lyeh [TC p.240, TC p.267-268].

Innsmouth. Inquiétante ville portuaire [TC p.87, OE p.105] où l'on trouve l'Ordre Esotérique de Dagon [TC p.105], un édifice à la gloire de Cthulhu [TC p.97, TC p.111]. Obed Mars se maria avec une créature à moitié humaine. Génération après génération, de monstrueux stigmates s'étendirent à tous les habitants d'Innsmouth [TC p.114, RS p.97, CT p.222].

K'n-yam. Monde bleuté situé sous terre et peuplé de colons amenés de l'espace par Cthulhu, le Dieu à tête de pieuvre [HC p.262].

Les marais de Nouvelle-Orléans. Rendez-vous des adorateurs de Cthulhu [AC pp.29-33].

La maison van Der Heyl. Jadis habitée par une famille de sorciers [HM p.312]. Abrite une mystérieuse créature [HM p.307].

Mu. Ancien continent où vécurent les Lloigor et leurs esclaves [CT p.256].

La Pierre noire. Reste d'un château cyclopéen [AC p.92-93], lieu d'un culte immonde dont les sectateurs morts reviennent encore [AC p.103].

R'lyeh. Royaume englouti où Cthulhu mort repose et attend en rêvant l'heure où il surgira à nouveau [AC pp.48-50, OE p.126, HC p.211].

Le Rogers' Museum. Galerie de l'Horreur exposant de monstrueuses figurines [HM p.202] adorées par George Rogers, le conservateur [HM p.211].

JOUEZ A LOVECRAFT !...

Tu es bercé par le soleil et tu fendors dans l'autobus. Tu ouvres les paupières : tout a changé. C'est la nuit. Tu entends un réseau de ruelles torturées où tu ne reconnais pas Crouch End. Le bus est arrêté dans un endroit désert. D'ailleurs, est-ce bien un bus? L'amorce d'un livre évoque plutôt une gigantesque bibliothèque perdue au bord du monde. Entre les banquettes s'étend une longue table noire. Les voyageurs se rassemblent. Le conducteur prend la parole :

- Maître, voici les nouveaux.
- C'est bien, Ramsey. Vous pouvez disposer.
Tu reconnais le visage ridé derrière la table.
- Bonsoir, je suis August Derleth, le Maître de Jeu. Asseyez-vous, messieurs.
La table est sculptée dans l'antique pierre de Mnar. Des silhouettes aux contours imprécis flottent autour du Maître.
- Tout d'abord, reprend-il, j'aimerais vous remercier d'avoir rêvé à nous. Vous ne le regretterez pas. L'heure de la Nouvelle Conjonction a sonné. Bientôt commencera l'Action Ultime pour tenter de repousser les forces venues des autres dimensions. Je ne vous cache pas que vous aurez besoin de beaucoup de livres et d'un peu de sang-froid. Par bonheur, vous serez aidés par l'auteur des scénarios. Je vous présente Howard Phillips Lovecraft.
Il montre un homme au teint blême, perdu dans la pénombre.
- Mr Lovecraft a créé toutes les difformités que vous vous trouverez dans vos aventures.

- Alors il est Dieu, dit en ricanant l'homme en smoking blanc.
- Blasphème! dis-tu froidement.
- Le Maître est toujours le Maître, mon petit Bob, reprend Derleth.
- Bah, il fatigue, grince l'homme en qui tu viens d'identifier Robert Bloch.
- Le Maître est mort. Le Maître est la Mort et vous allez mourir. Cependant, vous avez peut-être une chance de vous en tirer...
Lovecraft gronde, furieux d'apprendre qu'il vous reste une chance.
- Misérable! s'écrie-t-il rouge de colère. Tu m'as trahi.
- Pitié, Seigneur! gémit Derleth.
Le chaos se déchaine. Le bus tangué, roule, gigantesque dé sur le plateau de l'espace-temps. Tu te précipites pour empêcher la figurine de tomber.
Derleth l'inquiète. Ses yeux brillent d'une lueur rouge, ses mains courent sur des pages parcheminées.

- Vous allez avoir besoin de références, souffle-t-il. J'ai tout préparé.
Il désigne les rayonnages et tu aperçois des titres au hasard : *Le Culte des Goules*, le *De Vermis Mysteriis* et une traduction flamande du *Necronomicon*.
Tu sens la folie qui émane du Maître de Jeu et tu comprends à quel point il est dangereux de lire ces livres. Il faut pourtant le faire si tu veux pouvoir le défendre. Sans eux, tu es condamné à disparaître comme tant d'autres.

- Eh, toi, le grand garçon à casquette de base-ball, dit Derleth. Qui joues-tu?
C'est à toi qu'il s'adresse et tu te mets à trembler.
- Je m'appelle Stephen King, monsieur.
- Et que fais-tu ici ?
- Heu... Je suis venu voir Peter Straub. Il habite ici. Enfin, ici...
- Eh bien, Stephen, tu commences par essuyer cette tache d'ice-cream sur ton menton. De la tenue devant le notaire qui t'annonce le décès de ton arrière-grand-père! Tu hérites de son domaine aux environs d'Arkham. Que fais-tu ?
- Je n'hésite pas. Je fais mes préparatifs de départ.
Les dés roulent, une lueur verdâtre apparaît, la partie démarre.
- Minute, dis-tu. Avant de jouer, je voudrais tout de même bien connaître cet univers que je vais affronter.
- Bon Cthulhu ! Il y a des savoirs qui mènent aux abîmes, dit Derleth en frissonnant. Mais si tu veux en savoir plus, ose donc lire *Le Livre des Livres*.

TABLE D'ORIENTATION

On trouvera ci-après le résumé de huit volumes (la Bible du joueur!) dus à Howard Phillips Lovecraft et aux lovecraftiens :

- [RS] *Le Rôdeur devant le seuil* (Presses Pocket n° 5303)
- [HM] *L'Horreur dans le musée* (Presses Pocket n° 5310)
- [HC] *L'Horreur dans la cimetièrre* (Presses Pocket n° 5311)
- [OE] *L'Ombre venue de l'espace* (Presses Pocket n° 5330)
- [MC] *Le Masque de Cthulhu* (Presses Pocket n° 5313)
- [TC] *La Trace de Cthulhu* (Presses Pocket n° 5390)
- [AC] *L'Appel de Cthulhu* (Presses Pocket n° 5347)
- [CT] *La Chose des ténèbres* (Presses Pocket n° 5355)

Chaque titre est précédé d'une abréviation qui est utilisée ci-après. On pourra ainsi explorer le mythe de Cthulhu, ce qui ne veut pas dire qu'on en reviendra.

"Crouch End" est le titre d'une célèbre nouvelle de Stephen King (publiée dans un neuvième volume, *Le Livre Noir*, Presses Pocket n° 5412) et le nom du quartier de Londres où habitait Peter Straub quand Stephen lui rendit visite.
Mais les Grands Anciens n'étaient pas bien loin...

LE LIVRE DES LIVRES

Commençons par Ambrose Dewart. Lui aussi, il hérite d'une tour abandonnée près d'Arkham et décide d'aller y habiter. Est-ce bien raisonnable ? Débordé par des phénomènes inquiétants, il appelle à l'aide un de ses cousins. Celui-ci le trouve bien étrange et se sent menacé. Il fait venir, lui, un archéologue qui découvre un terrible secret : un ancêtre d'Ambrose avait offert aux Grands Anciens, prisonniers du Dohors, un moyen de revenir sur notre planète et d'y restaurer leur domination détruite à l'origine des temps. Mais cet ancêtre dévoyé est-il vraiment mort ? [RS]
La leçon de cette histoire, c'est qu'il faut se méfier des héritages. Nos ancêtres sont prêts à tout pour ne pas mourir. Ils vont jusqu'à se transformer en sauriens. Ou ils sortent de leur tombe, ivres de vengeance, à l'appel d'un livre maudit. Ou ils signent un pacte de sang qui leur rendra leur chair, quel que soit le prix à payer. Ou ils lèguent à leurs héritiers des demeures riches en fenêtres ouvrant sur des mondes oubliés. Ou ils ont trop étudié l'essence de l'homme, quitte à se transformer en créatures abominables aux dégoûtantes malfaçons.

Pourquoi toutes ces horreurs ? Parce que les Grands Anciens sont prêts à satisfaire leur désir et à les rendre immortels pourvu qu'ils leur ouvrent un passage vers la Terre, leur ancien domaine. Et la Grande Race, qui règne maintenant sur l'Étoile Noire, n'ignore pas le danger. De temps en temps, elle appelle un humain pour en tirer tous les renseignements nécessaires. L'informateur est condamné à disparaître après usage - ou à devenir fou. [OE]

C'est dire qu'on ne peut pas compter sur eux. Ils sont éloignés, peut-être indifférents, et les Grands Anciens sont proches. Crains Hastur! Quand il sera de retour dans la maison, il ne restera plus qu'à la faire sauter. Crains Yog-Sothoth! celui qui l'aura libéré n'aura plus qu'à égorger des bêtes (seulement des bêtes ?) et à boire leur sang pour étancher sa soif. Crains Cthulhu! Quand il aura pris possession de sa victime, elle ne sera qu'une figurine entre ses tentacules. Crains Lloigor! Quand il fondra sur sa proie, on ne trouvera plus que des vêtements vides et des traces humides allant du fauteuil à la fenêtre. Crains les Profonds! ils ont couché jadis avec bien des femmes et leurs descendants, sans le savoir, ont au fond d'eux une vocation : rejoindre Cthulhu à R'lyeh pour le servir. Crains-toi toi-même! Les Grands Anciens veulent redevenir maîtres du monde et le jour venu tu seras docile à leurs épouvantables desseins. [MC]

Heureusement, le Dr. Shrewsbury a consacré sa vie à suivre la trace de Cthulhu. Même la Grande Race l'a laissé revenir sur Terre après lui avoir révélé d'horribles secrets. Insensible aux effets du temps et de l'espace, il mène la croisade contre les Grands Anciens, intervenant sans trêve pour barrer les portes entre les mondes. A la faveur d'une coïncidence dimensionnelle, il détruit à la dynamite une partie de R'lyeh; il tue le chef des mignons de Cthulhu qui, à Innsmouth, préparait le retour de son maître; il déjoue au Pérou les manigances d'un culte innommable; il trouve le moyen de questionner le spectre même d'Abdul Alhazred sur l'emplacement de la cité perdue où rêve le dieu endormi; et quand celui-ci réussit enfin à déboucher sur la Terre par l'île Noire, il anéantit le lieu de passage à coups de bombes atomiques! [TC]

Tout a commencé avec un recueil de témoignages : rêves étranges, cultes odieux, récits de maris. Il a fallu se rendre à l'évidence : Cthulhu veut revenir.

Les hommes ne se doutent de rien. Pour lutter contre la menace cosmique, il faut en savoir plus long. Manipuler le cristal de Zon Mezzamalech, qui vous fait remonter le temps jusqu'à l'horreur des origines. Affronter la Pierre Noire sur laquelle des revenants célèbrent un culte barbare. Consommer la drogue liao qui déchaine les chiens de Tindalos et oblige les audacieux à "arrondir les angles" de l'espace-temps. Écrire pour raconter l'horreur absolue, sans craindre de surexciter la créature qui se nourrit de vos pensées. Lire les notes laissées par tel ou tel disparu, quitte à voir les habitants de l'ombre venir au-delà du seuil pour les reprendre ou même pour vous kidnapper. Traduire le *Necronomicon* ou le *De Vermis Mysteriis* au risque de devenir fou ou de prononcer la phrase qui évoquera le monstre. Tel fut, dit-on, le sort de Lovecraft en personne.

Mais peut-être en réchapperas-tu, ami. Comprends alors sur quels abîmes flotte l'humanité. Allons, ferme les yeux, rappelle-toi les temps lointains où la Terre était livrée à l'horreur. Écoute l'Appel de Cthulhu [AC].

Tu voudras en savoir davantage. Tu chercheras les lieux maudits. L'église abandonnée où une boîte, selon certains, emprisonnerait le Spectre des Ténèbres. La forêt où des sacrifices humains réveillent une monstrueuse forme sombre. La Salle des Sorcières, où toute imprudence ferait apparaître l'Abomination de Salem. La tombe de ce sorcier, qu'on ouvre en prononçant certaine incantation de Lovecraft. Tel manuscrit annonçant qu'Y'goloth va revenir.

Pense aux espaces souterrains. La Cité-Sœur où survit le peuple saurien. Les profondeurs où marche le dieu Shudde-Mell, attentivement suivi par les sismographes. Pense aux abysses océaniques, aux dauphins qui séduisent les filles d'Innsmouth. Il faut bien que le peuple oublié de R'lyeh s'accroisse pour préparer le retour des Grands Anciens. Quand vont-ils être prêts ?

Bientôt sans doute. On croit que les Lloigor veulent envahir la Terre. Ils ont déjà gagné certains esprits humains et se nourrissent de l'énergie du rêve. Partout la violence grandit. Le monde est en grand danger! [CT]

Décidément tu aimes trop la mort. Tu en viendrais à l'ouvrir les veines dans les cimetières pour regarder danser les fantômes. A l'égarer dans une forêt pour contempler de près les meurtres d'antan. Ou à envier le destin du poète sourd, muet et aveugle...mais agressé par une puissance obscure. Prends garde à ce qui t'attend par-delà l'abîme ! Prends soin des monstres ou crains la vengeance de leurs parents ! Crains la mort ailée si tu la convoques à la légère !

Tu penses trop à la fin des temps, à la marée noire dans le chaos, à la chaleur du soleil sur toutes les mers, aux hommes qui, ayant subi le cycle sans fin du futur, disparaîtront après un dernier message par-delà l'abîme. Il y a une force en toi qui te pousse à ouvrir ce caveau et à regarder sortir cette patte noire.

Tu ne devrais pas te laisser fasciner à ce point par les musées. Ce n'est pas raisonnable. Il y a des hommes de pierre qui ont grandement souffert des sculpteurs; il y a des horreurs pétrifiées par l'étreinte des démons, il y a même des momies surgies du fond des siècles et malheureusement pour elles restées vivantes au sein de leur cercueil de chair desséchée. Elles aussi avaient cru pouvoir affronter les dieux. Les pauvres! [HM]

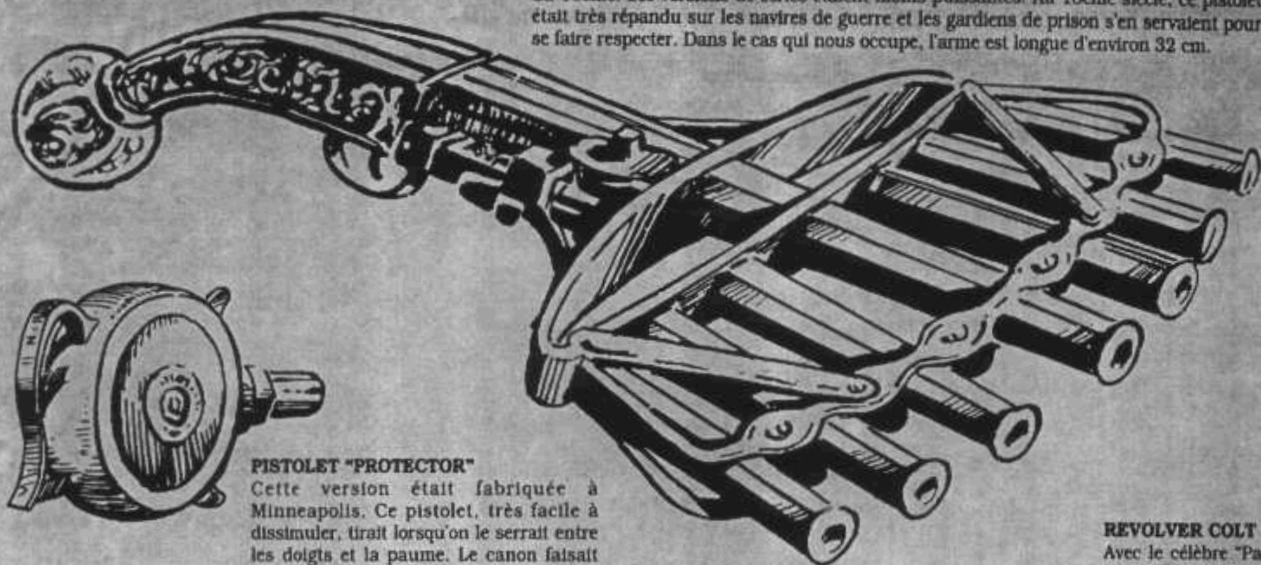
Les dieux...Yig, le Grand Serpent qui n'aime pas qu'on tue sa progéniture. Quetzalcoatl, dont l'exécuteur des Hautes Œuvres va préparer la venue en décimant les hommes. Les races oubliées veulent que la Fièvre Noire s'abatte sur la Terre. A moins qu'elles ne se soient repliées sous quelque tertre, au fond d'un labyrinthe où les visiteurs ne sont pas précisément les bienvenus.

Mais comment aller dans les profondeurs ? Comment réveiller les morts ? Comment affronter l'horreur dans le cimetière ? Comment supporter tous ces corps privés de leurs âmes et qui ne comprennent plus ? Elles sont captives dans des bouteilles noires et manifestement il n'en sortira rien de bon. [HC]

Crois-moi, ne lis pas ces livres maudits. Ce n'est pas pour toi. Ce sont choses terribles, et vouées à la commodité particulière des Profonds et de leur descendance. Les arrière-mondes sont la matière de ces volumes : ce n'est pas raison que tu emploies ton loisir en un sujet si atroce et si vain. Adieu donc. D'Arkham, ce premier d'avril mil neuf cent quatre-vingt-onze.

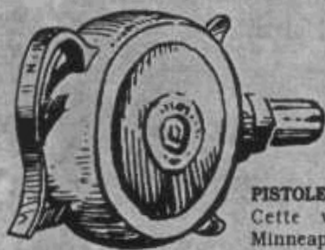
PISTOLET "PATTE DE CANARD"

Ici, nous voyons un mécanisme de tir et des canons du 18ème siècle adaptés sur un bâti du 16ème. Les versions de séries étaient moins puissantes. Au 18ème siècle, ce pistolet était très répandu sur les navires de guerre et les gardiens de prison s'en servaient pour se faire respecter. Dans le cas qui nous occupe, l'arme est longue d'environ 32 cm.



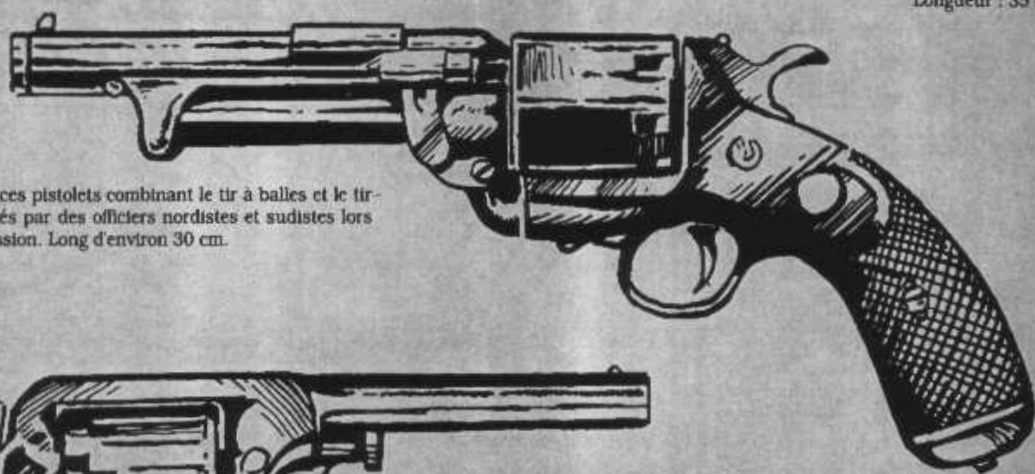
PISTOLET "PROTECTOR"

Cette version était fabriquée à Minneapolis. Ce pistolet, très facile à dissimuler, tirait lorsqu'on le serrait entre les doigts et la paume. Le canon faisait saillie entre deux doigts. Longueur : moins de 13 cm.



REVOLVER COLT 1860

Avec le célèbre "Pacemaker" l'Ouest américain. 200 000 Colt, ou de versions voisines. Longueur : 35 cm environ.



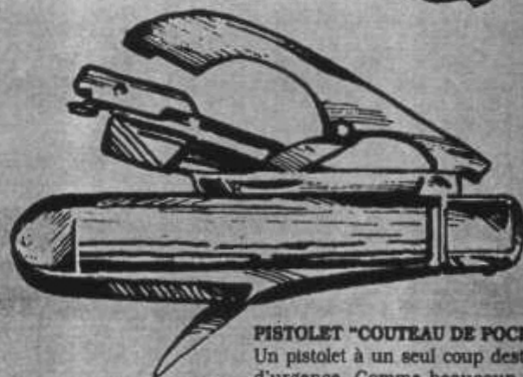
PISTOLET LEMAT

Plusieurs milliers de ces pistolets combinant le tir à balles et le tir à plombs furent portés par des officiers nordistes et sudistes lors de la Guerre de Sécession. Long d'environ 30 cm.



REVOLVER BEAUMONT ADAMS

Le premier revolver double-action de bonne qualité. Le barillet tournait lorsque l'on relevait le chien ou quand on appuyait sur la détente. La course raccourcie de la détente procurait une meilleure précision et augmentait le volume de feu. Longueur : 23 cm environ.



PISTOLET "COUTEAU DE POCHE"

Un pistolet à un seul coup destiné aux cas d'urgence. Comme beaucoup d'armes de poing du passé, il était conçu pour ressembler à autre chose qu'à un pistolet ! Longueur : environ 15 cm.



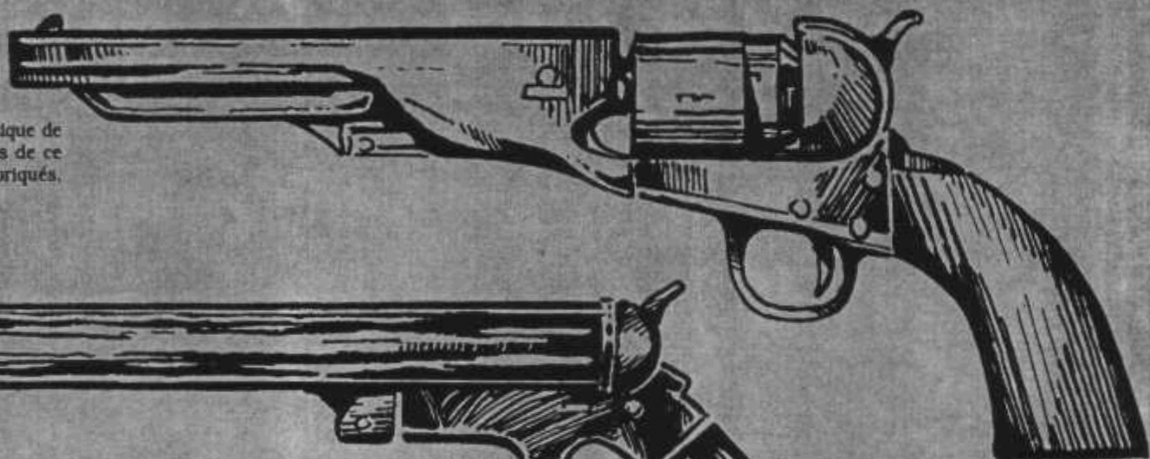
PISTOLET COUP-DE-POING

Une des multiples armes à feu multi-fonctions du 19^{ème} siècle. Celle-ci pouvait tirer ou faire fonction de coup-de-poing américain. Longueur : 13 cm environ.



PISTOLET LUGER 08 mm

Sa forme est familière à tous les cinéphiles. Il fut fabriqué sans grandes modifications entre l'avant-guerre de 1914 et 1944. N'est pas aussi fiable que d'autres pistolets moins connus. Longueur : 22,5 cm.



PISTOLET LANCE-FUSEE

Doté d'une seule chambre destinée à tirer une fusée éclairante. A bout portant, une fusée peut faire pas mal de dégâts ! Longueur : 30 cm.

SELECTION D'ARMES DE POING

Dessins de Earl Geier

Textes de Lynn Willis

Tous droits réservés. Jeux Descartes/Chaosium 1990.

DERINGER REMINGTON

Un pistolet à deux canons d'une conception très simple. Des centaines de versions existent. Longueur : 13 cm.



PISTOLET AUTOMATIQUE TAISHO 14

Adopté en 1925. Il s'agit d'une nouvelle version du Taisho 04 (Nambu). Les balles de 8 mm manquaient de puissance, et le chargeur était malaisé à changer dans des conditions difficiles. Longueur : 23 cm.

1860

"acemaker", l'arme classique de la 200 000 exemplaires de ce type, furent fabriqués, environ.

aux cas
rmes de
u pour
pistolet !



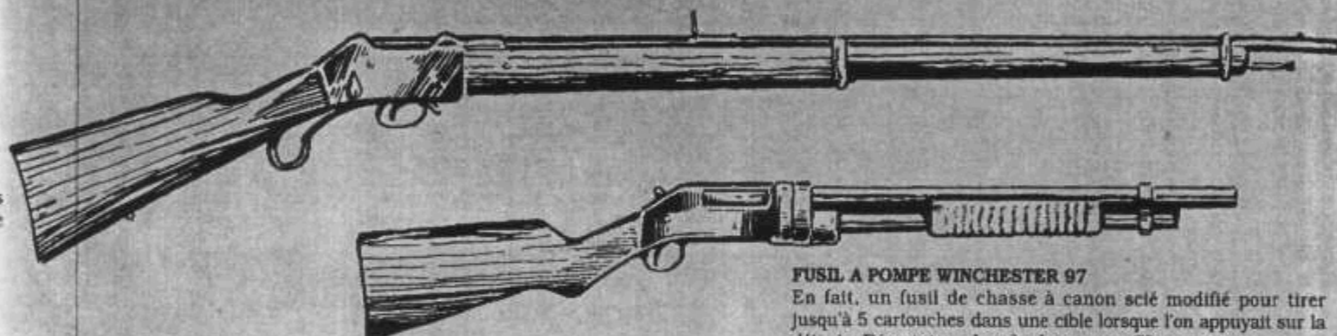
FUSIL SPRINGFIELD 1863

Le fusil réglementaire de l'Union durant la Guerre de Sécession. Plus d'un demi-million de Types 1 et 2 furent fabriqués. Longueur : 142 cm.



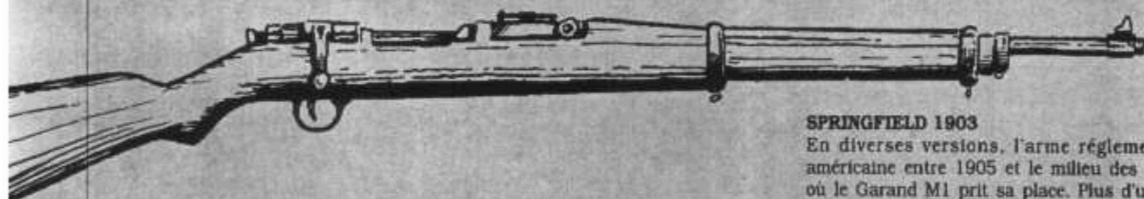
FUSIL "BROWN BESS"

L'arme d'épaule de l'armée britannique. Fut fabriquée en plusieurs versions tout au long du 18ème siècle. Longueur : 150 cm.



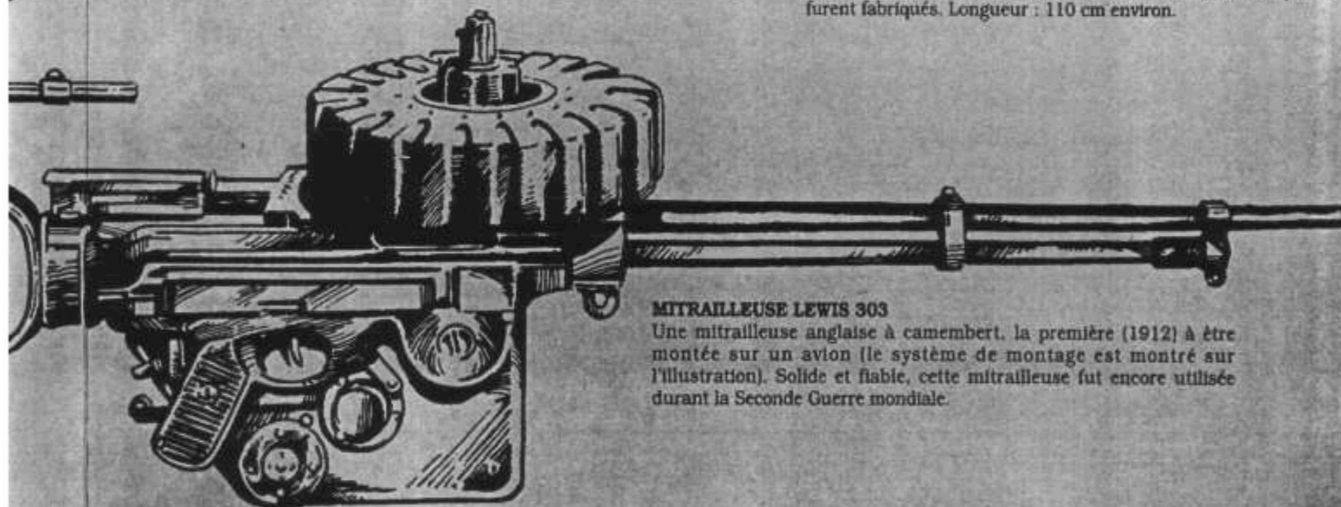
FUSIL A POMPE WINCHESTER 97

En fait, un fusil de chasse à canon scié modifié pour tirer jusqu'à 5 cartouches dans une cible lorsque l'on appuyait sur la détente. Dévastateur de près. Longueur : 78 cm environ.



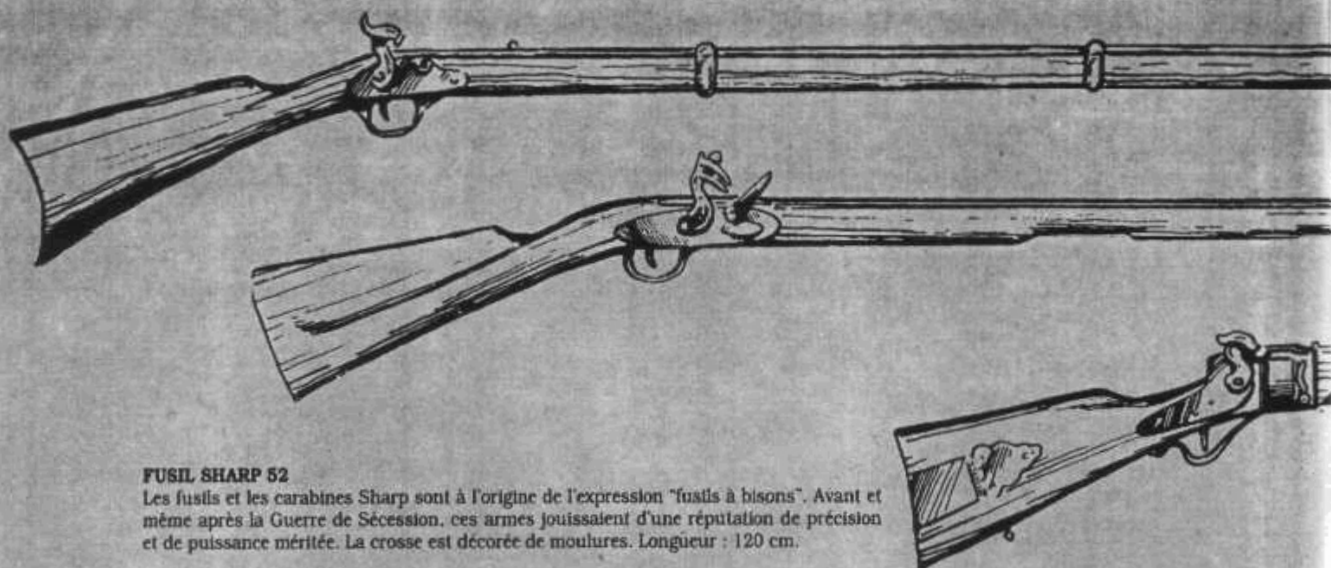
SPRINGFIELD 1903

En diverses versions, l'arme réglementaire de l'infanterie américaine entre 1905 et le milieu des années trente, moment où le Garand M1 prit sa place. Plus d'un million d'exemplaires furent fabriqués. Longueur : 110 cm environ.



MITRAILLEUSE LEWIS 303

Une mitrailleuse anglaise à camembert, la première (1912) à être montée sur un avion (le système de montage est montré sur l'illustration). Solide et fiable, cette mitrailleuse fut encore utilisée durant la Seconde Guerre mondiale.



FUSIL SHARP 52

Les fusils et les carabines Sharp sont à l'origine de l'expression "fusils à bisons". Avant et même après la Guerre de Sécession, ces armes jouissaient d'une réputation de précision et de puissance méritée. La crosse est décorée de moulures. Longueur : 120 cm.

CARABINE SPENCER A REPETITION

La carabine préférée de la cavalerie de l'Union vers la fin de la Guerre de Sécession. Elle fut également utilisée lors des guerres indiennes qui suivirent. Sa production se monta à environ 50 000 exemplaires. Le canon était long de 56 cm. Cette illustration est légèrement trop grande.



CARABINE MILITAIRE MARTINI-HENRI

L'arme réglementaire du fantassin anglais dans le dernier quart du 19ème siècle. Vue dans le célèbre film "Zulu". Longueur : 120 cm.

FUSIL BROWNING AUTOMATIQUE

Modèle 1918. Ce modèle n'avait pas de trépied, puisqu'il était conçu, à l'origine, comme un fusil d'assaut pour tir à la hanche. Les investigateurs pourront s'en servir de cette manière. Il s'agit du fusil réglementaire de l'armée US durant la Seconde Guerre mondiale. Longueur : 122 cm. Poids : 10 kg.



ARMES D'EPAULE ET ARMES AUTOMATIQUES REPRODUITES A UNE ECHELLE COMPARATIVE

Dessins de Earl Geier

Textes de Lynn Willis

Tous droits réservés. Deux Descartes/Chaoslum 1990.

Pour
**L'APPEL de
CTHULHU**

EXPERIENCES FATALES

*Trois Expériences Macabres du Mythe,
des Armes Inhabituelles et un Dépliant d'Armement.*



"Le diabolisme enivrant de ses expériences me fascinait au plus haut point... Ses visions se basaient sur la nature essentiellement mécanique de la vie et concernaient les moyens de manipuler la machinerie organique de l'humanité, par des actions chimiques calculées, après l'arrêt des processus naturels... Mon ami croyait que la réanimation artificielle des morts ne dépendait que de l'état des tissus musculaires et, à moins que la décomposition ne se soit amorcée, qu'un cadavre entièrement équipé d'organes pourrait arborer dans une certaine mesure un semblant de vie... Il achevait généralement ses expériences d'un coup de revolver."

- H.P. Lovecraft

Pour le Bien de l'Humanité

Qu'il soit à la poursuite du savoir ou de la vengeance, l'homme a toujours lutté pour aboutir à une meilleure connaissance du monde qui l'entoure. Quelquefois, le chercheur apprend l'existence de choses sombres et interdites qui ne devaient jamais être découvertes.

Celui qui cherche le savoir trouve que le monde est infiniment plus étendu et plus sinistre qu'il ne l'imaginait, ce qui le conduit au désespoir ultime et à la folie.

Déjà d'un esprit tordu, celui qui cherche la vengeance détourne inévitablement ses découvertes à des fins corrompues.

Expériences fatales est composé de trois aventures indépendantes pour *L'Appel de Cthulhu*, situées dans les années 20. Deux des trois scénarios sont prévus à la fois pour des joueurs débutants et expérimentés, ce qui fait de cet ouvrage le compagnon idéal pour ceux qui découvrent le système de jeu de *L'Appel de Cthulhu*. La dernière aventure est excessivement dangereuse et ne peut être jouée que par des investigateurs expérimentés et intrépides.

L'article *Des Armes Anciennes et Nouvelles pour l'Appel de Cthulhu* traite de l'armement à poudre noire et de beaucoup d'armes modifiées et étranges qui ont été créées par des armuriers, ou qui pourraient être la propriété des investigateurs. Deux dépliant de 2 pages illustrant la plupart de ces antiquités et de ces armes étranges sont inclus.



L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft. Des gens ordinaires s'y trouvent confrontés aux démoniaques machinations et aux forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, des hommes et des femmes par ailleurs convenables, qui ont appris fortuitement d'effroyables secrets... **EXPERIENCES FATALES** est un recueil de trois aventures qui met en scène des expériences contre nature et les immondes choses qui en résultent.

119 F



9 782740 800287

ISBN : 2-7408-0028-2



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère. Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence Chaosium Inc.

