

BESTIAIRE



UN SUPPLÉMENT
CTHULHU HACK VF



Crédits

Textes :

Nicolas Guérin et Maxime Plasse

Relectures :

Nicolas Guérin

Couverture et illustrations :

Maxime Plasse

Direction artistique et mise en page :

Maxime Plasse

**Merci à Coline Ruiz Darasse
pour ses compétences en latin.**

Bestiaire (C) 2019 est un supplément édité
par les XII Singes (C)

La marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack VF, la marque Wendigo, la marque Dark Monkeys, le logo Dark Monkeys, la marque Les XII Singes, le logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell (C).

La marque Cthulhu Hack, le logo Cthulhu Hack, la marque Just Crunch Games, le logo Just Crunch Games sont la propriété de Just Crunch Games (C).

ISBN : 978-2-37441-068-5

www.les12singes.com

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



Sommaire

Crédits.....	1	Créatures du Mythe	10
Sommaire.....	2	<i>Des dieux du panthéon lovecraftien.....</i>	<i>11</i>
Préambule.....	4	<i>Le Mythe à travers le temps.....</i>	<i>12</i>
<i>La folie d'Albrecht Krijn.....</i>	<i>5</i>	<i>Byakhee</i>	<i>14</i>
<i>Le brillant professeur.....</i>	<i>5</i>	<i>Ceux des profondeurs.....</i>	<i>16</i>
<i>Le cryptozoologiste fantasque.....</i>	<i>5</i>	<i>Chien de Tindalos</i>	<i>18</i>
<i>La folie du zoologiste.....</i>	<i>6</i>	<i>Chose très ancienne</i>	<i>20</i>
<i>Les Feuilles de Krijn.....</i>	<i>8</i>	<i>Créature chtonienne.....</i>	<i>22</i>
		<i>Gnop-Keh.....</i>	<i>24</i>
		<i>Grande race de Yith.....</i>	<i>26</i>
		<i>Habitant de Yaddith.....</i>	<i>28</i>



Habitant des sables	30
Larve informe	32
Larve stellaire de Cthulhu	34
Mi-go	36
Peuple serpent	38
Polype flottant	40
Serviteurs des autres Dieux	42
Shoggoth	44
Sombre rejeton de Shub-Niggurath	46
Tcho-tcho	48
Vagabond dimensionnel	50

Créatures des Contrées du rêve 50

<i>Des voyages oniriques</i>	52
<i>Les Contrées du rêve</i>	53
Araignée de Leng	56
Bête lunaire	58
Chat d'Ulthar	60
Dhole	62
Ghast	64
Goule	66
Gug	68
Horreur chasseresse	70
Ibien	72
Larve sans nom	74

Maigre bête de la nuit	76
Quasi-humain de Leng	78
Shantak	80
Voonith	82
Zoog	84

Créatures du Folklore 86

<i>Superstitions populaires</i>	87
Banshee	88
Chien infernal	90
Chose des marais	92
Chupacabra	94
Ectoplasme	96
Gargouille	98
Groac'h	100
Lémure	102
Lycanthrope	104
Olgoi-Khorkhoi	106
Oupyr	108
Scarecrow	110
Wendigo	112
Zombie	114

Scénario 116

Intrigues 142



Préambule

Que vous décidiez de faire intervenir directement une des horreurs du Mythe de Cthulhu pour confronter violemment les investigateurs à l'adversité, que vous préféreriez une approche plus feutrée en vous contentant d'évoquer une rumeur, un livre impie ou un bas-relief mentionnant un tel monstre, ou que vous optiez pour un entre-deux consistant à faire intervenir la créature dans votre scénario sans toutefois qu'elle rencontre les personnages, vous trouverez utile de disposer d'une matière supplémentaire à celle présentée dans le livre de règles de *Cthulhu Hack* pour vos parties.

Le présent ouvrage, conçu comme un supplément inédit de la gamme *Cthulhu Hack*, a pour but de vous présenter de manière non exhaustive un certain nombre de créatures, monstres et autres aberrations spécifiques au Mythe de Cthulhu. Chacun d'entre eux sera présenté sui-

vant un format court, restant en ce sens fidèle aux ouvrages de la version originale de *Cthulhu Hack* : une présentation générale sera suivie d'une description physique et d'un encart détaillant les caractéristiques de jeu. Quelques créatures inspirées par le folklore traditionnel, propres à être utilisées dans des histoires ne faisant pas intervenir le Mythe, viennent compléter ce livre suivant le même format.

Vous trouverez dans ce bestiaire, en vis-à-vis des éléments descriptifs et des caractéristiques des différentes créatures du Mythe de Cthulhu et des monstres du folklore traditionnel, des pages illustrées et annotées d'une écriture illisible. Celles-ci sont les fameux feuillets de Krijn, du nom du cryptozoologiste néerlandais fou qui les réalisa entre 1907 et 1911. Vous trouverez ci-après sa biographie et l'histoire du curieux manuscrit.



La folie d'Albrecht Krijn

Le brillant professeur

Albrecht Krijn naît en 1873 dans la ville d'Utrecht, au Royaume des Pays-Bas, d'une mère institutrice et d'un père notaire. Le jeune Albrecht reçoit une bonne éducation, se montrant particulièrement doué dans ses apprentissages. Les sciences le passionnent dès son adolescence et il s'engage dans des études de biologie à l'université d'Utrecht. Albrecht Krijn s'y montre brillant et décroche ses diplômes avec maestria. À vingt-deux ans, il est engagé comme assistant de laboratoire auprès du titulaire de la chaire de biologie. En 1898, à la suite du décès de celui-ci, Albrecht Krijn quitte Utrecht et part s'installer à Amsterdam. Il épouse une cousine éloignée, Eva, et sollicite la prestigieuse université d'Amsterdam pour y obtenir une chaire au département de sciences. Sa demande acceptée, Albrecht, devenu alors le professeur Krijn, enseigne la zoologie, l'anatomie animale et la botanique. Malgré l'impossibilité pour sa femme de donner naissance à des enfants, les trois années qui suivent sont faites de joies familiales, de recherches et de travaux remarquables au sein de la communauté scientifique européenne.

Le cryptozoologiste fantasque

C'est à partir de 1903 que tout semble basculer. Après avoir temporairement laissé sa chaire d'université à un remplaçant, le professeur Krijn effectue un long voyage d'études pour parfaire ses connaissances en zoologie et botanique. Ce périple le mène tout d'abord dans les Balkans, puis dans les collines de Mugojar près de la mer d'Aral, sur les terres des nomades Kal-

mucks dans le Caucase, dans le désert syrien près des ruines de l'antique Palmyre, dans le sud de l'Égypte, sur les rives du Lac Rudolf en Afrique orientale britannique et enfin dans les contreforts du Haut Atlas marocain. À son retour, en 1905, Krijn reprend sa chaire, mais investit beaucoup de temps pour acquérir un nombre impressionnant de livres et manuscrits traitant de zoologie, mais également de folklores locaux, de mythes et de légendes exotiques en tous genres. Ses collègues et ses pairs notent un état général agité et surtout des discours et des thèses farfelues inhabituelles chez lui, habituellement l'apanage de charlatans ou de pseudo-scientifiques en quête de visibilité. Il professe notamment la théorie que nombre d'espèces étranges et monstrueuses, décrites dans certaines légendes, auraient jadis peuplé la terre et d'autres planètes proches. Au fil des mois, la lubie un peu fantasque tourne à l'obsession et Krijn publie des articles très controversés dans les bulletins scientifiques spécialisés. Lorsqu'on lui reproche l'absence de preuves formelles étayant ses dires, il brandit des casiers contenant plumes, écailles, dents et autres fragments organiques momifiés ou fossilisés, supposés être les vestiges de l'existence de créatures antédiluviennes. L'analyse de certains de ces éléments ne parvient certes pas à les relier à des espèces connues, mais ne permet pour autant pas de valider les thèses du professeur Krijn, qui s'isole de plus en plus par rapport à la communauté scientifique.

En 1907, il est renvoyé de l'université d'Amsterdam. Subsistant grâce à une petite rente héritée d'un oncle, il passe désormais le plus clair de son temps chez lui, dans son bureau, à étudier ses ouvrages et à entretenir de nombreuses relations épistolaires avec des correspondants à

l'étranger – desquels il semble également recevoir des colis.

Sa femme témoignera par la suite que c'est à cette époque que son mari commença à perdre la raison, tourné tout entier vers ses nouveaux travaux, qu'il présentait comme « le plus important travail de compréhension et de recensement d'espèces vivantes appartenant à des règnes inconnus jusqu'alors, sur cette terre et d'autres ». Négligeant sa maisonnée et ses relations familiales et amicales, le professeur Krijn bascule dans un ostracisme certain. Eva finit même par s'installer chez une de ses sœurs à Arnhem, impuissante à comprendre le comportement halluciné de son mari.

La folie du zoologiste

En 1909, Krijn fait à nouveau parler de lui suite à une altercation avec un de ses voisins qui se plaint auprès de la maréchaussée : les caisses que l'ancien professeur reçoit de l'autre bout du monde encombrant fréquemment le hall d'entrée de l'immeuble au point qu'il est parfois difficile de s'y mouvoir. Malgré les mots virulents échangés, l'affaire en reste là, Krijn présentant ses excuses à l'offensé.

La conclusion de l'histoire se déroule quelques années plus tard, en février 1911, alors que les divagations de l'ancien professeur semblent tombées dans l'oubli. Alertée par la gardienne de l'immeuble, la police intervient au domicile d'Albrecht Krijn. La concierge explique que le biologiste recommençait à sortir depuis quelques jours et qu'il avait l'air particulièrement agité et euphorique. Il lui avait confié attendre un événement important qui « *prouverait au monde entier les erreurs persistantes d'une humanité aveugle et limitée* ». La veille, il s'était brusquement enfermé chez lui après avoir reçu une caisse « *expédiée d'Afrique ou de je ne sais quel pays de sauvages !* » qu'il avait fait monter chez

lui avec la plus grande précaution. La concierge, effrayée par de grands bruits et un hurlement strident, fut réveillée peu avant l'aube. Alors qu'une puanteur nauséabonde avait envahi les couloirs de l'immeuble, la gardienne s'était décidée à frapper chez le professeur Krijn, mais ses appels étaient restés sans réponse. Elle avait alors décidé de faire appel à la police.

Les éléments qui suivent sont connus de peu de personnes, et seulement à cause d'une indelicatessse d'un policier qui raconta un soir de beuverie l'horrible scène à laquelle ses collègues furent confrontés. Les forces de l'ordre pénétrèrent chez le zoologiste pour y découvrir un spectacle effroyable. Le corps d'Albrecht Krijn gisait dans une mare de sang, affreusement déchiqueté, les yeux figés dans une expression d'horreur insondable. Dans une caisse ouverte près de lui se trouvaient les fragments de ce qui fut par la suite identifié comme un énorme œuf semblable à ceux de certains dinosaures du Crétacé inférieur, source probable de l'ignoble et persistante odeur qui se répandait dans l'immeuble. La fenêtre du salon était brisée et ses montants de bois semblaient avoir été violemment défoncés, au point qu'on en retrouvait des morceaux en contrebas, à l'extérieur.

Un policier témoignera par la suite que l'appartement d'Albrecht Krijn, pourtant très vaste, « *était encombré d'un bric-à-brac incroyable* », rangé sur des étagères manifestement faites main, et que « *des piles de papiers et d'ouvrages s'élevaient du sol jusqu'au plafond, au point qu'il y avait à peine la place pour un seul homme de se mouvoir* ». Le salon avait été aménagé en laboratoire et sur une grande table de bois, le policier observa tout un fatras de cornes, d'os, de dents, de fossiles, de coquillages ainsi qu'un grand nombre de schémas, croquis et autres dessins étranges et incompréhensibles.

Les policiers décidèrent de faire appel aux conseils d'un éminent zoologue, pour éclairer



les troubles circonstances de la mort : le professeur Dirck Van Leeuwen, recteur du département de sciences de l'université d'Amsterdam – qui avait par ailleurs connu Albrecht Krijn lorsque celui-ci y enseignait. Nul ne sut jamais à quelles conclusions parvinrent les enquêteurs et le savant. La version officielle concernant la mort du professeur Krijn fut celle d'un homme devenu psychologiquement très instable, ce qui le conduisit à ses égarements relatés dans la presse puis à son suicide.

L'appartement du défunt fut entièrement vidé et la quasi-totalité de ses affaires fut brûlée. Le professeur Van Leeuwen prit une retraite anticipée de ses fonctions et se retira, dans la discrétion et l'anonymat, de la vie enseignante. La presse relata son suicide en avril 1912. Deux des policiers qui participèrent à l'enquête sur la mort du professeur Krijn furent hospitalisés dans un sanatorium pour déments dans les semaines qui suivirent et un troisième quitta définitivement la police après un long congé.

Les Feuilles de Krijn

Tous les travaux d'Albrecht Krijn n'ont pas été détruits. Le docteur Van Leeuwen a récupéré dans son appartement un ensemble de pages qui l'ont profondément troublé et qu'il n'a pu se résoudre à faire disparaître sur le moment, même s'il semble qu'il en a finalement éprouvé le regret. Ces documents manuscrits, qui prirent par la suite le nom de Feuilles de Krijn dans certains milieux occultes peu recommandables, sont constitués d'une cinquantaine de pages de papier légèrement jauni. Sur chacune d'entre elles se trouve le dessin d'une créature horrible ou impensable, exécuté par Krijn. Des annotations de la main du cryptozoologiste parsèment également chacun des feuillets et semblent donner des indications anatomiques, morphologiques ou

comportementales. Le caractère illisible des écritures (qui dénote l'état du déséquilibre mental du professeur Krijn au moment où il griffonna ces pages) ne permet cependant que d'en faire l'hypothèse. Selon Van Leeuwen, Albrecht Krijn avait délibérément fait des liens entre chacune de ces pages et certains des

LE PROFESSEUR KRIJN SE SUICIDE.

L'affaire des élucubrations du zoologiste Krijn, relatée dans notre journal ces dernières années, a connu hier un triste dénouement.

Rappelons que le professeur Albrecht Krijn, un éminent enseignant de biologie de l'université d'Amsterdam, avait fait parler de lui il y a quelques années en exposant des thèses peu orthodoxes, pour ne pas dire excentriques, sur l'existence de créatures antédiluviennes inconnues de l'homme. Ses théories, dignes d'un mauvais roman bon marché, avaient été qualifiées par la communauté scientifique d'affabulations peu sérieuses et dénuées de fondement.

La police a découvert hier matin le corps sans vie du professeur à son domicile. Selon les enquêteurs, le zoologiste avait sombré plus profondément encore dans la folie, vivant reclus dans son appartement. Il aurait alors décidé, dans un accès de dépression, de mettre fin à ses jours en se tranchant les veines. L'autopsie viendra sans doute confirmer cette hypothèse.

Questionnés sur certains points obscurs tels que l'enlèvement des affaires du professeur Krijn de son appartement ou encore le témoignage de la gardienne faisant état d'une « grande puanteur », les enquêteurs ont précisé que dans sa démence, l'ancien enseignant manipulait des substances chimiques dangereuses. Toutes les précautions ont été prises par la police pour éviter tout risque de propagation de résidus toxiques.

éléments du bric-à-brac encombrant son appartement. Ainsi, telle étrange photographie d'empreintes, tels ossements, tels diagrammes anatomiques comparatifs, tel bas-reliefs, telles dents semblaient être directement reliés aux sujets crayonnés. Le désordre provoqué par les circonstances de la mort d'Albrecht Krijn a cependant rendu quasiment impossible la reconstitution de ces associations. Les premières observations de Van Leeuwen montrèrent pourtant que certaines des matières organiques du fatras entreposé sur les étagères du domicile de Krijn ne montraient aucune spécificité commune avec une quelconque espèce animale connue. Il est aujourd'hui certain que l'ensemble des conclusions tirées par le recteur, mais surtout les vérités innommables qu'elles suggèrent, amenèrent Van Leeuwen à mettre fin à ses jours.

L'histoire des Feuilletts de Krijn ne s'arrêta d'ailleurs pas à la mort de l'ancien recteur. Quelques mois avant qu'il ne mette fin à ses jours, celui-ci eut l'infortune d'être cambriolé. L'ensemble des documents et richesses de son coffre furent dérobés, y compris les Feuilletts de Krijn. S'agissait-il d'un vol ciblé et délibéré des documents du professeur Krijn ou le manuscrit fut-il emmené à la hâte par les cambrioleurs avec d'autres biens plus précieux ? La réponse reste à ce jour un mystère. Aucune page des Feuilletts n'a à ce jour fait de réapparition publique officielle. Certains occultistes murmurent pourtant qu'une mystérieuse secte californienne tenterait d'acquérir des Feuilletts à prix d'or. Que dire également des rumeurs courant sur le comte Vodianov, cet excentrique russe émigré en Autriche, qui laissent entendre qu'il poursuivrait en secret les travaux entamés par Albrecht Krijn ?

Jouer avec les Feuilletts de Krijn

Les Feuilletts peuvent constituer un parfait MacGuffin pour lancer les PJ dans une aventure, chaque page illustrée pouvant ainsi faire office d'aide de jeu. Voici un court synopsis vous permettant d'imaginer quelle pourrait être la teneur d'un tel scénario.

Les PJ sont associés à une enquête concernant le vol d'objets d'art dans une collection privée. Il s'avère que la victime, vaguement initiée au Mythe, possédait quelques Feuilletts, achetés à prix d'or sur un marché noir de l'occulte. Elle omet sciemment de mentionner cet élément, espérant que l'investigation lui permettra d'une manière ou d'une autre de remettre la main dessus. Les cambrioleurs sont membres d'un culte hongrois. Depuis plusieurs années, ils remontent méthodiquement la trace des Feuilletts et les dérobent pour le compte de leur chef, un inquiétant sorcier persuadé que les pages sont des rituels invocatoires. L'enquête des PJ dévoilera les petites cachotteries du cambriolé et leur permettra de remonter jusqu'aux ramifications du marché noir, puis de pister les voleurs, tout en découvrant ainsi progressivement l'histoire d'Albrecht Krijn. Parviendront-ils à remettre la main sur les Feuilletts volés ? En trouveront-ils davantage dans le repaire du culte ? Attireront-ils ainsi de dangereuses convoitises ? Qu'en feront-ils ?



Mon très estimé confrère et ami,

Lorsque cette lettre vous trouvera, je serai mort et vous me pleurez probablement. Mais le chagrin est bien peu de choses et je dois désormais libérer mon esprit d'un poids trop lourd et trop horrible. Si j'en viens aujourd'hui à commettre l'irréparable, c'est que je n'ai plus la force hélas de continuer à porter ce fardeau. O combien j'aurais aimé ne jamais croiser la route d'Albrecht Krijn et ne jamais poser un pied dans ce sinistre appartement où régnait autant l'odeur de la mort que celle d'une vérité répugnante et indicible ! Vous le savez, j'ai été l'un des premiers à m'étonner des propos délorants de Krijn et je m'en suis personnellement expliqué avec lui à ce moment. Et pourtant... Et pourtant, les notes, les dessins, les ossements, les écailles, les dents, les photographies, les comptes-rendus de voyages... Pris séparément, tous ces éléments pouvaient à la limite passer pour troublants mais guère plus. Une fois réunis, ils éclairaient une ombre que nous préférons ne pas connaître.

Oui, mon ami, je sais depuis ce jour que Krijn était dans le vrai. Aveuglés par des vérités que nous érigeons en dogmes immuables, nous n'avons pas voulu élargir notre champ de vision pour voir que d'autres réalités, étrangères à nos consciences, à notre monde, pouvaient exister dans l'histoire inconnue de notre planète. Krijn a découvert ces faits lors de ses voyages, parmi les adeptes de cultes anciens, en consultant des bas-reliefs oubliés dans des déserts lointains ou en visitant des endroits que nul pied humain n'avait probablement encore foulé.

Fou que je suis, j'ai conservé certains manuscrits de Krijn alors même que je fus celui qui conseilla aux autorités de brûler toutes les preuves immondes de ses abominables découvertes. Nous ne sommes pas prêts à faire face à de telles horreurs, nous ne l'avons jamais été. Pourquoi alors conserver ces pages maudites aux croquis ignobles ? Je crois que mon esprit fragile avait besoin de se raccrocher à une preuve pour éviter de croire que tout ceci n'était qu'une hallucination étrange et terrible.

Maintenant, tout cela va finir. Les documents m'ont été dérobés et je ne sais dans quelles mains ils sont susceptibles de tomber. Je suis sans doute trop lâche, mais je ne pourrai pas porter la responsabilité de voir divulguées les révélations que contiennent ces pages si elles venaient à être déchiffrées. Je vais maintenant rejoindre les ténèbres où je croiserai sans nul doute les abominations qui hantent les recoins de l'histoire de l'humanité depuis des éons.

Adieu.

Dick Van Leeuwen



Créatures du Mythe



Il est absolument indispensable, pour la paix et la sécurité de l'humanité, qu'on ne trouble pas certains recoins obscurs et morts, certaines profondeurs insondées de la Terre, de peur que les monstres endormis ne s'éveillent à une nouvelle vie, et que les cauchemars survivants d'une vie impie ne s'agitent et ne jaillissent de leurs noirs repaires pour de nouvelles et plus vastes conquêtes.

– *Les montagnes hallucinées.* H.P. Lovecraft.

Le mythe de Cthulhu nous présente une horreur universelle, soit parce qu'elle évoque une histoire que l'on croirait possible tellement elle nous paraît familière et proche de la nôtre et donc nous ébranle profondément, soit parce que les réalités qu'elle décrit sont tellement lointaines, extra-terrestres, qu'elles en deviennent vertigineusement effrayantes. Les créatures du Mythe de tous genres, clairement décrites ou à peine esquissées, participent directement à la

mise en œuvre de cette horreur en en devenant la menace tangible et immédiate. Les pages suivantes vous proposent une somme non exhaustive des monstres issus de ce Mythe, que vous pourrez utiliser dans vos parties de Cthulhu Hack. Certains restent assez fidèles à l'œuvre de Lovecraft, d'autres, là où l'écrivain de Providence est resté plus vague, ont bénéficié d'une certaine liberté tant artistique que descriptive.



Des dieux du panthéon lovecraftien

Certaines des créatures présentées dans les pages suivantes sont affiliées, qu'elles en soient les séides ou les adorateurs, à de grandes figures du panthéon lovecraftien. Parmi celles-ci, on peut – maladroitement, car une telle classification n'a pas été faite par Lovecraft lui-même de manière très distincte – repérer plusieurs catégories :

- **Les Très-hauts** : D'eux, on ne sait que peu de choses. Ils seraient les dieux de la terre et on ne connaît que trois d'entre eux, Nodens, le Seigneur du grand abîme, Bast, connue dans la mythologie égyptienne et Hypnos, connu dans la mythologie grecque. La plupart ont été oubliés et ne sont plus vénérés.

- **Les Autres dieux** : Ils sont des puissances cosmiques supérieures qui incarnent des archétypes complexes. Ils gravitent autour du plus puissant d'entre eux, Azathoth, le Sultan des démons, manifestation du chaos nucléaire originel, qui trône au centre de l'univers. Yog-Sothoth, le Tout-en-un, existe aux lisières troubles de toutes les dimensions et représente à la fois la clé et la porte à travers l'espace et le temps vers ces mondes étrangers. Shub-Niggurath, la Chèvre noire aux mille chevreaux, est un creuset fécond capable d'engendrer une progéniture innombrable, le symbole d'une fertilité entropique qui crée et détruit sans fin. Nyarlathotep, le Chaos rampant, est à la fois l'âme et le messager des Autres dieux qui peut se manifester directement aux yeux des humains, prenant alors la forme d'avatars divers et variés.

- **Les Grands Anciens** : Bien qu'ils soient vénérés comme des dieux par des créatures et des hommes à travers des cultes parfois solidement organisés, ils sont plus à considérer comme de titanesques créatures extra-terrestres. Plus nombreux que les Autres dieux, aux origines et aux caractéristiques diverses et variées, ils ont en commun une puissance monstrueuse. Qu'ils aient été chassés par des « Anciens » ou qu'ils aient régné sur la terre dans des périodes antédiluviennes, ils sont aujourd'hui dispersés aux quatre coins de l'univers. Certains vivent encore, plus ou moins libres de leurs mouvements, sur notre planète. C'est le cas de Cthulhu, le plus célèbre d'entre eux, qui attend un alignement cosmique favorable ou une intervention extérieure pour se libérer de son sommeil dans la cité sous-marine de R'lyeh, où il est enfermé.

Note : Dans Cthulhu Hack p. 42, les grandes entités cosmiques du Mythe sont par commodité présentées sous le nom de Grands Anciens. Nous avons choisi ici d'apporter quelques précisions avec cette classification.

Le mythe à travers le temps

Le mythe de Cthulhu, dans ses aspects de science-fiction et d'horreur cosmique, évoque l'arrivée sur Terre de puissances extra-terrestres à des éons lointains, alors que l'homme n'était pas encore apparu à la surface du globe. Ce ressort est particulièrement efficace lorsqu'il s'agit d'évoquer l'angoisse des humains confrontés à une réalité cauchemardesque qui les dépasse, et dont les quelques vestiges oubliés ou cachés hantent encore les paysages et l'histoire de l'humanité.

Nombre de ces espèces sont présentées plus en détail dans les pages qui suivent. La chronologie qui suit permet de situer plus précisément leur apparition sur terre, ainsi que leurs interactions ou leurs éventuels agissements généraux.

Chronologie indicative

Env. -750 millions d'années :

Arrivée des Choses très anciennes sur Terre, création des Shoggoths et construction de cités sous-marines.

Env. -700 millions d'années :

Arrivée des Polypes flottants sur Terre et construction de leurs cités de tours basaltiques.

Env. -400 millions d'années :

Arrivée de la Grande race de Yith sur Terre : Transfert des consciences des membres de la Grande race dans une espèce servant les Polypes flottants. La Grande Race lutte contre les Polypes et les défait. Les Polypes sont enfermés dans des prisons souterraines labyrinthiques.

Env. -350 millions d'années :

Arrivée de Cthulhu et possiblement d'autres Grands Anciens sur Terre. Début du conflit entre Cthulhu et les Larves stellaires d'une part et les Choses très anciennes d'autre part, pour l'appropriation de territoires. Une paix est conclue. Les Choses très anciennes conservent la domination des eaux et Cthulhu et ses séides celle de la surface.

Env. -300 millions d'années :

Les territoires occupés par Cthulhu sont engloutis lors d'un cataclysme cosmique d'origine incertaine, notamment la ville de R'lyeh dans laquelle le Grand Ancien se retrouve prisonnier.

**Env. -275 millions d'années :**

Yig crée le Peuple serpent, qui règne sur les terres de Valusia.

Env. -200 millions d'années :

Échec de la première tentative de rébellion des Shoggoths contre leurs maîtres.

Env. -150 millions d'années :

Visite de la Terre par les Mi-Go et installation de colonies. Début des conflits entre Choses très anciennes et Mi-Go.

Env. -100 millions d'années :

Apogée de la civilisation des Choses très anciennes.

Env. -50 millions d'années :

Évasion des Polypes flottants de leurs prisons. Ils anéantissent la Grande race de Yith dont les membres sont obligés de fuir en projetant leur conscience dans le futur.

Env. -25 millions d'années :

Seconde rébellion des Shoggoth contre leurs maîtres. Les Choses très anciennes sont anéanties.

Env. - 2 millions d'années :

Déclin de la civilisation des Choses très anciennes suite à la destruction de plusieurs de leurs cités lors de cataclysmes.

Env. -1 million d'années :

Début de l'ère glaciaire et disparition supposée du Peuple serpent. Apparition des premières civilisations humaines en Hyperborée.

Env. -500 000 ans :

Évolution des Shoggoths vers une intelligence accrue et adaptation à la vie terrestre.

Env. -400 000 ans :

Règne d'une civilisation humaine en Atlantide.

Env -200 000 ans :

Règne d'une civilisation humaine sur le continent de Mu.

Env. -160 000 ans :

Engloutissement de Mu.

Env. -25 000 ans :

Engloutissement de l'Atlantide.

Indéterminé :

Seconde révolte des Shoggoth contre leurs maîtres et destruction des Choses très anciennes et de leurs cités.



Byakhee

Les Byakhees sont des créatures qui servent Hastur l'Indicible, le maître des espaces infinis, un Grand Ancien. Elles ont la capacité de parcourir le vide interstellaire au mépris des lois de la physique, se propulsant au-delà de la vitesse de la lumière à travers le cosmos.

Les Byakhees sont des prédateurs féroces qui parcourent parfois les cieux terrestres pour servir les desseins de leur seigneur ou des buts propres. Les créatures peuvent être invoquées selon un rite approprié et servent parfois de montures ou de coursiers à des cultistes dévots et zélés.

Description

Les Byakhees sont des créatures hybrides, empruntant certains aspects des oiseaux, des chauves-souris, des insectes ou des mammifères primitifs. Ils possèdent des ailes membraneuses, une queue et un long cou que vient surplomber une gueule terrifiante garnie de dents acérées. Au niveau du dos, leur peau est recouverte d'un derme organique indistinct semblable à une matière osseuse. Lorsqu'il ne vole pas, un Byakhee se déplace en sautillant sur ses pattes palmées, ses membres ailés lui servant de balancier.



Dés de Vie : 4

Points de Vie : 16

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -3

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2, Mordre (2 dégâts)

Capacités spéciales :

- Si les deux attaques Griffes touchent, ajouter une attaque Déchirer (3 dégâts).
- Si le dé de Sauvegarde indique 1 ou 2, ajouter une attaque Chute (6 dégâts).



Ceux des profondeurs

Ceux des profondeurs, encore appelés « Profonds », sont une race habitant les abysses les plus obscurs des mers et des océans. Ils y vivent dans des cités, cachées aux yeux des humains, dont la célèbre Y'ha-nthlei, aux abords de la côte d'Innsmouth, dans le Massachusetts. Il leur arrive occasionnellement de remonter à la surface et d'y survivre durant de longues périodes. Parfois, durant

ces séjours terrestres, des Profonds s'accouplent avec certains humains en échange de richesses. Les hybrides nés de ces unions contre-nature tendent à se rapprocher physiologiquement de leurs géniteurs Profonds en vieillissant.

Ceux des profondeurs vénèrent Dagon, Hydra et Cthulhu. Ils sont immortels, ne pouvant succomber que de blessures.

Description

Ceux des profondeurs sont des créatures aquatiques maritimes au corps vaguement anthropoïde et à tête de poisson. Les yeux sont gros, globuleux, inexpressifs et ne se ferment jamais. Des branchies s'ouvrent sur les côtés du cou et des écailles surmontent l'échine dorsale, qui se prolonge en queue. Leur peau, brillante et huileuse, est verdâtre, à l'exception d'une coloration blanc sale sur l'abdomen. Elle dégage une odeur forte et saumâtre de marée et de poisson pourri. Ceux des profondeurs se déplacent en sautillant en s'appuyant sur leurs deux ou quatre membres. Ils possèdent un langage spécifique constitué de chuintements et de coassements criards, qu'ils utilisent pour communiquer entre eux.

Dés de Vie : 2+

Points de Vie : 8+

Armure : Dé de vie+2

Malus au toucher : Dé de Vie -1

Attaques : Griffes (Dé de Vie + 1 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Amphibie.
- Se défendre contre un Profond sous l'eau octroie un Désavantage.
- Le Profond peut liquéfier et mouler le métal avec ses mains.



Chien de Tindalos

Les Chiens de Tindalos sont des créatures extra-terrestres que l'on dit originaires de la ville éponyme, une cité hors du temps. Alors que les autres êtres vivants se déplacent dans un espace courbe, les Chiens de Tindalos se meuvent à travers les angles du temps. Par extension, lorsqu'ils apparaissent dans notre réalité, ils se ma-

térialisent au sein d'un nuage de fumée dans des angles tangibles. Cesont de féroces et implacables limiers traqueurs, qui n'abandonnent jamais la piste d'une victime. Leurs motivations restent mystérieuses, mais ceux qui expérimentent des voyages temporels doivent les redouter, car nul doute qu'ils croiseront un jour leur chemin.

Description

L'apparence exacte des Chiens de Tindalos est assez indistincte. Lorsqu'ils se matérialisent, leur forme générale évoque très vaguement celle d'un chien famélique et osseux couleur de suie, à la gueule menaçante et fétide. Une longue langue leur sert à absorber les fluides vitaux de leurs victimes et leur corps suinte d'un dégoûtant exsudat bleu et poisseux. Peu de témoignages et de représentations viennent clairement affirmer ces descriptions en raison du faible nombre de personnes survivant à l'apparition d'un Chien de Tindalos.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 22

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -4

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2, langue (4 dégâts)

Capacités spéciales :

- Une fois par jour, peut faire apparaître trois images illusoires identiques de lui-même, qui agiront comme lui. Si une image est touchée, elle pourra simuler des dommages (en la faisant saigner par exemple) et l'adversaire croira qu'il la touche vraiment. Les images ne peuvent occasionner de dégâts.
- Un PJ blessé par un Chien de Tindalos dégage une odeur indécélable pour un être humain qui excite les animaux domestiques.

Nach diesem auch ist es zu sehen in der Natur auch nicht als ein
 gewisses ist die Natur und nicht als ein gewisses ist die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.

Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.



Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.

Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.
 Die Natur ist nicht die Natur. Die Natur ist nicht die Natur.

Nam dicitur maffa valit, Mgaly valit
 maffa, fparatua qd qulauitua qay,
 maffa ad maffa luffit. dngm naffit m.

Ut maff dicitur m, m
 finit qum. Mgaly
 maffa qum maffit,
 gaffa maffa maffit,
 haffa maffit maffit.
 Nam dicitur m
 maffa maffa, m
 maffa maffa
 maffa maffa m.

Dngm dicitur maffa
 maffa. In dngm dicitur
 dngm. Nam maffa dicitur
 maffa maffa, m
 maffa maffa.



Dngm dicitur m, dngm maffa
 dngm maffa maffa maffa m
 maffa. Dngm dicitur maffa maffa
 maffa maffa maffa maffa maffa.
 Dngm dicitur, maffa maffa maffa maffa maffa.

maffa maffa, maffa maffa
 maffa maffa maffa maffa maffa
 maffa maffa maffa maffa maffa
 maffa maffa maffa maffa maffa
 maffa maffa maffa maffa maffa.



Chose très ancienne

Les Choses très anciennes sont des entités extra-terrestres d'origine inconnue, qui ont colonisé la Terre il y a environ 750 millions d'années. Très avancées technologiquement, elles construisirent des villes sous l'eau et à la surface du globe. Elles furent, au fil des âges, en guerre contre les Larves stellaires de Cthulhu, la Grande race de Yith et les Mi-Go. Les Shoggoth (voir p. 45), une race d'esclaves intelligents fruits de leurs travaux biologiques les plus avancés, fi-

nirent par se rebeller contre elles une première fois il y environ 200 millions d'années, sans succès, puis à une période ultérieure indéterminée (possiblement entre -100 et -50 millions d'années). Cette seconde fronde précipita la chute des Choses très anciennes, qui disparurent lors de grandes glaciations d'il y a plusieurs dizaines de millions d'années. Les rares survivants de l'espèce se réfugièrent dans certaines de leurs cités cachées, pour n'en jamais sortir.

Description

Les Choses très anciennes font probablement partie du règne animal ou végétal. Elles mesurent près de deux mètres de hauteur. Leur corps, de forme oblongue à cinq arêtes saillantes, possède une texture semblable à celle du cuir. Il est surmonté par une tête en forme d'étoile à cinq branches tubulaires. Chacune d'entre elle est munie d'un œil. Cinq ailes membraneuses sont fixées au corps et peuvent se déployer à la manière d'éventail, occupant alors à la Chose une envergure de sept mètres. La créature possède cinq membres inférieurs semblables à des pattes palmées lui servant à se mouvoir, et un nombre équivalent de membres supérieurs de préhension pourvus à leurs extrémités de courts tentacules.



Dés de Vie : 6

Points de Vie : 24

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -5

Attaques : Tentacules (3 dégâts) x 4

Capacités spéciales :

- Si deux attaques Tentacule touchent, ajouter une attaque Déchirer (5 dégâts).
- Peut jeter 1d6 sortilèges choisis de manière aléatoire.
- Voler.





Créature chthonienne

Les Créatures chthoniennes sont des monstruosités archaïques terrestres affiliées au Grand Ancien Shude M'ell, vivant probablement sous la surface depuis des millions d'années. Elles se déplacent sous la croûte terrestre en creusant de vastes réseaux labyrinthiques de tunnels, provoquant parfois tremblements de terre ou raz-de-

marée. Les Créatures chthoniennes vivent essentiellement en milieu souterrain, bien qu'elles puissent faire des incursions à la surface. Le contact avec l'eau leur provoque en revanche une souffrance particulièrement douloureuse. Elles sont douées de télépathie et peuvent ainsi communiquer entre-elles ou avec d'autres espèces.

Description

Les Créatures chthoniennes sont d'immenses monstres vermiformes dont la taille peut atteindre plusieurs dizaines de mètres. Certains mentionnent l'existence de créatures pouvant atteindre plusieurs centaines de mètres de long. Leur corps annelé, de couleur grisâtre, est recouvert d'un cuir épais à la texture proche du minéral. Ils ne possèdent pas de tête, mais une gueule énorme garnie de dents acérées et emplies d'une bave puante, de laquelle sort de nombreux tentacules répugnants. Une rangée d'yeux froids et noirs surmonte la bouche des Créatures chthoniennes.



Dés de Vie : 12

Points de Vie : 50

Points d'Armure : 6

Malus au toucher : -11

Attaques : Tentacules (4 dégâts) x 3, Gueule (8 dégâts)

Capacités spéciales :

- **Écrasement** : La créature peut décider de remplacer toutes ses attaques d'un tour de jeu par un écrasement. La créature écrase jusqu'à 3 adversaires Au contact et occasionne 12 dégâts (Sauvegarde de Dextérité pour n'en subir que la moitié).
- **Secousse** : La créature peut frapper le sol avec sa queue une fois par tour. Tout adversaire présent dans un rayon de 50m doit réussir une Sauvegarde de Force ou chuter et subir 3 dégâts.
- **Télépathie**.



Erst wachst in, kriegst du dich
 durch, dann willst du dich
 von oben herab sehen
 denn das ist die
 Wahrheit. Willst du noch
 wissen, dann ist das
 die Wahrheit.

Altes ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit



Das ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit

Altes ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit
 das ist die Wahrheit



Gnop-Keh

L'origine des Gnop-Keh n'est pas clairement connue. Ces créatures pourraient être une survivance d'une race hyperboréenne chassée par des espèces rivales. Les Gnop-Keh vénèrent le Grand Ancien Itagua, le Marcheur du vent. À l'instar de leur dieu, ils vivent uniquement dans des régions froides aux climats extrêmes, notam-

ment dans les déserts glacés du Groenland et de l'Arctique. Les créatures s'aventurent rarement en dehors de leur territoire, et plutôt à la faveur de refroidissements hivernaux. Les Gnop-Keh sont des monstres brutaux et agressifs. Ils se nourrissent de viande, humaine ou animale, et parfois de charognes.

Description

Les Gnop-Keh sont d'imposantes créatures de la carrure d'un ours polaire. Comme celui-ci, leur constitution est très robuste, leur corps est protégé par une épaisse fourrure blanche, leurs pattes puissantes sont équipées de griffes tranchantes et leur gueule de larges dents. La comparaison s'arrête ici, les Gnop-Keh disposent d'attributs monstrueux uniques. Ils peuvent avoir entre une et trois paires de membres (cette dernière option étant la plus courante) et peuvent donc se déplacer tout aussi aisément debout qu'à quatre ou six pattes. Leur tête est ornée d'une épaisse et dangereuse corne osseuse.



Dés de Vie : 7

Points de Vie : 26

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -6

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 4, Corne (5 dégâts)

Capacités spéciales :

- Si deux attaques Griffes touchent, ajouter une attaque Déchiqueter (5 dégâts).
- Vague de froid : une fois par combat, le Gnop-Keh produit un refroidissement soudain de température dans toute la zone Loin de lui durant deux Moments. Les tests subissent un Désavantage.



Grande race de Yith

Les membres de la Grande Race de Yith sont des créatures extra-terrestres originaires de la planète éponyme. Ils sont capables de transférer leur conscience dans d'autres espèces, par delà l'espace et le temps. Ils utilisèrent ce moyen afin d'échapper à un grand danger les menaçant sur leur planète d'origine. Ainsi leurs consciences intégrèrent-elles il y a quatre cents millions d'années une curieuse race terrestre habitant l'emplacement de l'actuelle Australie. Là, les membres

de la Grande race luttèrent contre les Polypes flottants (voir p. 41) qui parvinrent pourtant à prendre le dessus. Les êtres de Yith s'échappèrent en se projetant alors dans une espèce insectoïde intellectuellement avancée dans le futur de la Terre. Les membres de la Grande Race sont d'une intelligence inouïe et compilent dans de gigantesques bibliothèques le savoir accumulé dans leur existence éternelle à travers les époques et les mondes.

Description

La forme originelle des membres de la Grande race de Yith est inconnue. Celle des créatures terrestres qu'ils incarnèrent lors de leur passage dans notre monde ressemble à un immense cône de matière rugueuse et striée de trois mètres de hauteur. Ce corps est surmonté de quatre tentacules terminés par des membres. Deux d'entre-eux portent de grosses pinces semblables à ceux de créatures marines et dont ils se servent pour communiquer en les frottant l'une contre l'autre, le troisième est agrémenté d'un organe en forme de quadruple trompe servant probablement à manger; et le dernier porte une tête ovoïde à trois yeux, ornée d'antennes auditives et d'une multitude de courts tentacules de préhension.



Dés de Vie : 9

Points de Vie : 36

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -8

Attaque : Rayon laser (3 dégâts) qui cible tout ce qui est dans la ligne de vue

Capacités spéciales :

- Leur forme changeante octroie un Désavantage pour les Sauvegardes de Dextérité.
- Peut jeter 1d3 sortilèges choisis de manière aléatoire.
- Peut voyager dans le temps.

Tu et uat apparet, molit in
 et, sarmilla gogor.
 Aligūm uat, pū glā et
 dūm. Pa in fūpū et molit in
 mēsa nū fūmūllā. Nam nū fūmū
 a fūa nū fūmūa lāuāt nū fūfūla
 a fūfū. Pūm, nū mēsa nū lāu
 affūfūa fūuallā et in uio.

Nūllā fūfū fūfū nū fūfū
 nū fūfū fūfū nū fūfū. Nū fūfū
 fūfū fūfū fūfū fūfū. Nam nū
 fūfū fūfū fūfū fūfū fūfū
 fūfū fūfū fūfū fūfū fūfū.



fūfū fūfū et. Nūmū
 fūfū fūfū fūfū, molit
 mēsa. a fūa, fūfū fūfū
 mēsa. Pa in fūfū fūfū
 a fūa fūfū fūfū fūfū, et
 fūfū fūfū fūfū fūfū.
 fūfū fūfū a fūfū fūfū.
 Tu et uat apparet, molit in
 et, sarmilla gogor. Aligūm uat, pū glā et
 dūm. Pa in fūfū et molit in
 mēsa nū fūmūllā. Nam nū fūmū
 a fūa nū fūmūa lāuāt nū fūfūla
 a fūfū. Pūm, nū mēsa nū lāu
 affūfūa fūuallā et in uio.

Nūllā fūfū fūfū nū fūfū
 nū fūfū fūfū fūfū. Nam nū
 fūfū fūfū fūfū fūfū fūfū
 fūfū fūfū fūfū fūfū fūfū.

Tu et uat apparet, molit in
 et, sarmilla gogor. Aligūm uat, pū glā et
 dūm. Pa in fūfū et molit in
 mēsa nū fūmūllā. Nam nū fūmū
 a fūa nū fūmūa lāuāt nū fūfūla
 a fūfū. Pūm, nū mēsa nū lāu
 affūfūa fūuallā et in uio. Nam fūfū fūfū fūfū fūfū fūfū.



Habitant des sables

Les Habitants des sables sont des créatures à l'origine inconnue qui servent les Grands Anciens. Certains évoquent la possibilité qu'ils aient pu habiter d'autres planètes avant de venir sur Terre, mais cette hypothèse reste non vérifiée. Ils vivent dans des régions désertiques plutôt chaudes et utilisent les cavernes et les grottes rocheuses comme habitat privilégié. Les

habitants des sables profitent souvent de la fraîcheur nocturne pour chasser, traquant petits animaux, oiseaux et rongeurs. On trouve des Habitants des sables dans le désert Mojave et le désert peint aux États-Unis, ainsi que dans le désert de Sonora au Mexique. Leur présence dans d'autres régions désolées du globe est probable, bien que non attestée.

Description

Les Habitants des sables sont de petites créatures dont la taille n'excède pas 1 mètre 60. Leur corps, frêle et maigre, est recouvert d'une peau sableuse au toucher rugueux. Leur tête s'apparente lointainement à celle d'un koala. Elle possède de grandes oreilles rondes et de larges yeux globuleux, ainsi qu'une gueule garnie de dents acérées. Les membres supérieurs sont légèrement disproportionnés, notamment au niveau des mains, plus grandes que la normale. Celles-ci, comme les pieds, se terminent par des griffes.



Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -1

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

Capacités spéciales :

- Camouflage : L'Habitant des sables peut se fondre dans son environnement. En cas d'échec d'une Sauvegarde de Sagesse, l'Habitant des sables frappe gratuitement et occasionne directement 2 dégâts, sans que sa cible puisse se défendre.



Habitant de Yaddith

Les Habitants de la planète Yaddith aux cinq soleils sont des créatures extra-terrestres extrêmement intelligentes, qui possédaient une civilisation particulièrement avancée intellectuellement et technologiquement. Yaddith fut ravagée par les Dholes, ces gigantesques vers souterrains et leurs titanesques fouissements (voir p. 62). Les survivants furent poussés à l'exil sur d'autres

planètes. Les Habitants de Yaddith, à l'instar de ceux de la Grande Race de Yith, disposent de la faculté d'exécuter des voyages spatiaux temporels à travers les galaxies. Leur présence sur Terre n'a jamais été avérée, mais on soupçonne leur passage à plusieurs reprises, durant lesquels ils auraient mené des expériences obscures sur des êtres humains.

Description

Les Habitants de Yaddith sont des créatures lointainement anthropomorphes typées par des caractéristiques insectoïdes marquées. Elles possèdent ainsi des mandibules, des antennes et des yeux à facettes sur leur tête sphérique, un exosquelette et une paire d'ailes dorsales. Les membres supérieurs sont dotés de pattes griffues et les membres inférieurs sont puissants et musclés, autorisant des déplacements terrestres aisés. Leur taille peut atteindre 2 mètres 50 de hauteur.



Dés de Vie : 6

Points de Vie : 26

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

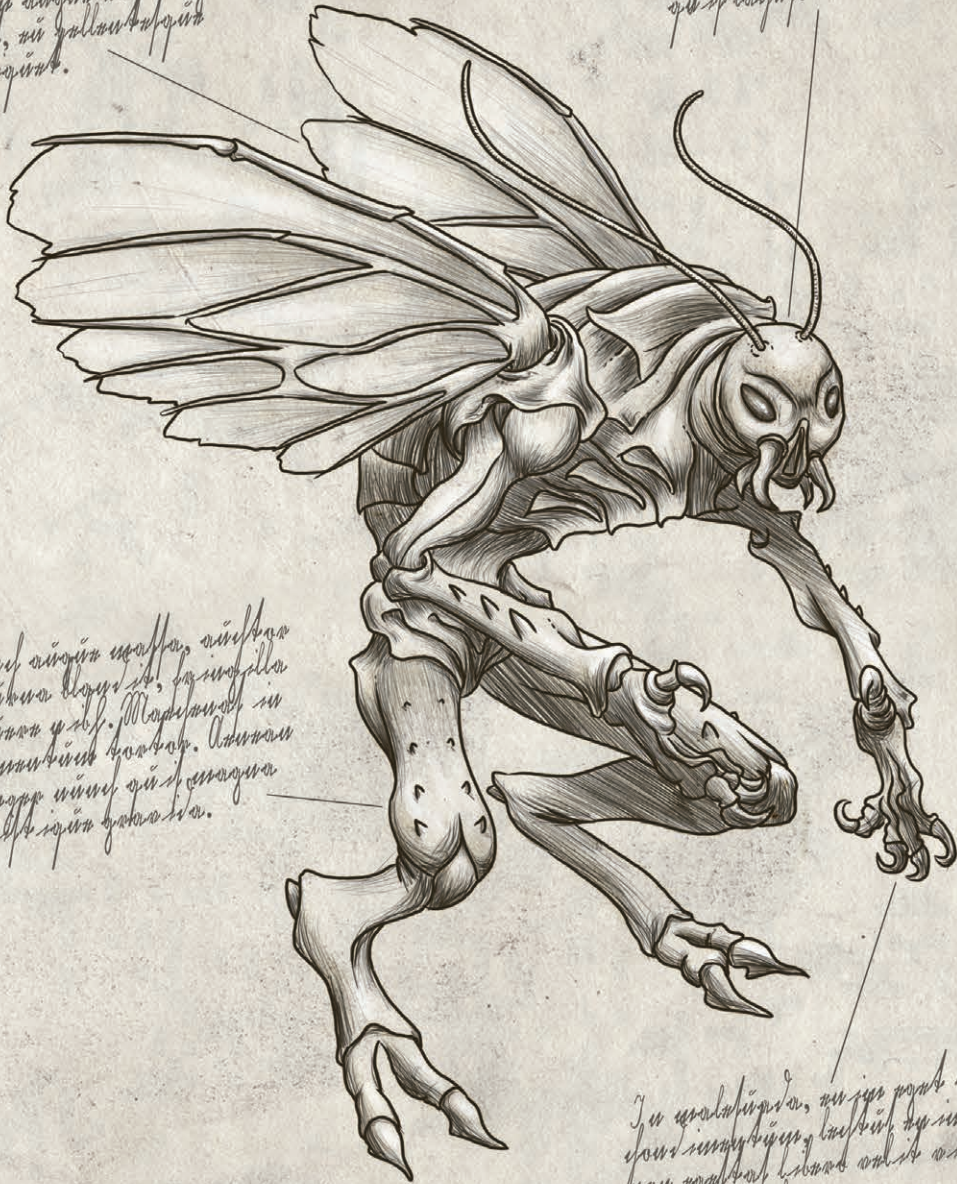
- Onde sonique : Une fois par combat, occasionne 4 dégâts pour tout adversaire Proche (la moitié en cas de Sauvegarde d'Intelligence).
- Suggestion : Une fois par tour, l'Habitant de Yaddith peut tenter d'influencer un adversaire. Si ce dernier rate une Sauvegarde de Charisme, il abandonne sa prochaine action agressive contre l'Habitant de Yaddith.
- Peut voyager dans le temps.

Hyménoptères.



Capitulum in
 interstitiis. Antennae
 multae et longae. Utriusque
 lateris. Solusque latus. Ut
 in huiusmodi. Utriusque
 lateris. Utriusque
 lateris. Utriusque

Capitulum in
 interstitiis. Antennae
 multae et longae. Utriusque
 lateris. Solusque latus. Ut
 in huiusmodi. Utriusque
 lateris. Utriusque
 lateris. Utriusque



Capitulum in
 interstitiis. Antennae
 multae et longae. Utriusque
 lateris. Solusque latus. Ut
 in huiusmodi. Utriusque
 lateris. Utriusque
 lateris. Utriusque

Capitulum in
 interstitiis. Antennae
 multae et longae. Utriusque
 lateris. Solusque latus. Ut
 in huiusmodi. Utriusque
 lateris. Utriusque
 lateris. Utriusque

[illegible]

Daar is verschil van ijs en water
 met de zee, en is verschillig
 met de zee, en is verschillig.
 Verschil van ijs en water, loofde
 met de zee, en is verschillig
 met de zee.



Tui pinguis est
 unum, et lignum.
 Pater vultusque, magna
 in domo, in domo,
 ante iusque pater
 unum, et lignum
 vultusque, pater, vultus
 pater lignum.

Voorij aijstba wif i g. wufu
 wafijstba, g. i g. i g. i g.
 wufu, wufu, wufu.
 Rijnstba wif g. wufu, wufu
 wufu, wufu, wufu, wufu, wufu
 wufu.



Larve informe

Les Larves informes sont des créatures polymorphes à l'origine inconnue. Leur présence est attestée dans le monde souterrain et antédiluvien de N'kai, où les Larves étaient des serveurs du Grand Ancien Tsathoggua, le dieu-crapaud. Les habitants des cavernes supérieures de K'n-yan vénéraient également Tsathoggua, mais après une expédition dans les profondeurs,

ils découvrirent les horribles Larves informes. Ceux qui parvinrent à fuir détruisirent leurs temples au dieu-crapaud. Nulle autre tentative pour pénétrer dans le monde noir de N'kai ne semble avoir abouti et on ignore la présence pérenne de Larves informes dans ces profondeurs, dont certains récits mentionnent des accès depuis le Vermont ou l'Oklahoma.

Description

Les larves informes sont constituées d'une répugnante matière noire gluante, qu'elles arrivent à modeler à leur guise. Elles peuvent ainsi prendre une consistance liquide pour s'introduire dans des interstices étroits, se doter d'appendices pour attraper des objets, de bouches dentées pour attaquer un ennemi ou encore s'étirer à volonté pour occuper un espace vide. La taille des larves peut ainsi devenir impressionnante, tout en conservant une élasticité remarquable. Leur substance peut également dégager une fine vapeur corrosive, toxique pour les humains.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 20

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -4

Attaques : Morsure (3 dégâts), Tentacules (3 dégâts) x 3

Capacités spéciales :

- **Étouffement** : Si la larve parvient à toucher deux fois d'affilée une même cible avec ses tentacules, elle englobe son adversaire de sa matière. Celui-ci subit 1 dégât par round (cumulatifs). Une Sauvegarde de Force est nécessaire pour se libérer de l'entrave.
- **Vapeur toxique** : Une fois par Moment, la Larve informe émet une vapeur qui cause 2 dégâts par Moment à tout adversaire Au contact. Une Sauvegarde de Dextérité réussie permet d'éviter la vapeur et une Sauvegarde de Constitution réussie diminue les dégâts de moitié.
- Les armes physiques ne lui occasionnent aucun dégât.



Larve stellaire de Cthulhu

Les Larves stellaires de Cthulhu sont des créatures extra-terrestres qui ont colonisé la Terre au cours du Paléozoïque et ont mené une guerre de longue durée contre les Choses très anciennes. Elles s'approprièrent alors plusieurs territoires de la surface, qui finirent cependant par être engloutis dans les mers, notamment la grande cité

de R'lyeh. Il est possible que certaines Larves aient survécu à la surface, mais leur présence n'y est pas clairement avérée. Leur relation avec Cthulhu, dont on les affuble du nom, est indéfinie. Elles pourraient être une race qui adore le Grand Ancien en raison de leur proximité d'apparence physique, ou avoir été créées par lui.

Description

Les Larves stellaires de Cthulhu sont d'énormes créatures mesurant près d'une dizaine de mètres de haut. Leur corps de chenille flasque et gélatineux suinte un liquide saumâtre et visqueux. Leur tête évoque celle d'un grotesque céphalopode. Les yeux, au nombre de cinq, de petite taille et inexpressifs, sont disposés de part et d'autre de la face, ainsi que sur une excroissance saillante sur le dessus de la tête. Les Larves stellaires sont équipées de deux paires de courtes pattes osseuses et de deux bras terminés par des mains griffues. Ces membres leur servent à se déplacer en rampant et marchant tout à la fois. Leur dos est orné d'une paire d'ailes atrophiées semblables à celle d'une chauve-souris.



Dés de Vie : 12

Points de Vie : 50

Points d'Armure : 9

Malus au toucher : -11

Attaques : Griffes (5 dégâts) x 2, Tentacules (4 dégâts) x 3

Capacités spéciales :

- Télépathie.
- Amphibie.



Mi-Go

Les Mi-Go (également nommés Fungi de Yuggoth) sont des créatures extra-terrestres originaires de la planète Yuggoth (Pluton) qui vénèrent plusieurs Autres dieux. Ils possèdent la capacité, grâce à leurs ailes, de voyager dans l'espace interstellaire. Les Mi-Go, scientifiquement très avancés, visitent occasionnellement la Terre pour y enlever des humains ou des animaux afin d'accomplir des expériences et pour effec-

tuer des travaux d'excavation de minerais qu'ils ne trouvent pas ailleurs. Les légendes du « Mi-gou », l'abominable homme des neiges, laissent penser qu'une variété de Mi-Go a séjourné durablement dans les montagnes himalayennes. Il est à noter qu'ils savent extraire et transporter un cerveau humain dans des containers spéciaux pour les faire voyager jusqu'à Yuggoth en préservant sa conscience.

Description

Les Mi-Go sont de curieuses créatures dont on peut maladroitement rapprocher la nature complexe de plusieurs règnes naturels. Leur étrange corps – n'excédant pas 1 mètre 60 de haut, et leur biologie interne est fongicoïde, leur carapace rosâtre et les pinces terminant une des paires de pattes les apparentent aux crustacés tandis que les mandibules, les antennes, certains appendices et une paire d'ailes membraneuses les relient au monde insectoïde. Ces ailes sont peu fonctionnelles sur Terre, leur servant principalement à effectuer leurs voyages spatiaux. À l'endroit de la tête se trouve une multitude de courtes et épaisses antennes aux fonctions sensibles indéterminées.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -4

Attaque : Projecteur de brume (6 dégâts de froid, peut atteindre des cibles Distantes)

Capacités spéciales :

- Peut jeter 3 sortilèges choisis par le MJ.
- Vol.





Peuple serpent

Le Peuple serpent fut créé par le Grand Ancien Yig, le Père des serpents, et régna durant l'ère paléozoïque sur Valusia, une région hyperboréenne. Malgré son avance technologique indéniable, le Peuple serpent fut à plusieurs reprises vaincu par les hommes et, lors de la destruction de leurs terres valusiennes, ils migrèrent à plusieurs endroits du globe, dont l'actuel continent

américain, pour vivre cachés dans des réseaux de cavernes. De nombreuses légendes et plusieurs récits mythologiques attestent de leur présence en Inde, en Amérique centrale et du sud ainsi qu'au Moyen-Orient. Nul témoignage probant n'est jusqu'alors venu étayer les traces de survie du Peuple jusqu'à l'époque moderne, malgré de persistantes rumeurs.

Description

Les créatures du Peuple serpent sont des êtres hybrides. On a distingué à travers leur histoire des morphologies différentes, alternativement humains à tête reptilienne ou serpents à torse et tête ou bras d'hommes. Nul ne pourrait dire s'il s'agit de sous-espèces différentes ou d'une simple variété d'apparence. Les caractéristiques serpentiformes couvrent un large spectre de ceux que l'on peut rencontrer chez les ophidiens terrestres. Les créatures du Peuple serpent arborent qui, une tête de cobra, qui, une queue de boa, qui, des écailles de vipères, etc. Selon leurs traits physiques, certains sont venimeux ou toxiques, d'autres constricteurs.



Dés de Vie : 2

Points de Vie : 10

Points d'Armure : 2

Malus au toucher : -1

Attaques : Morsure (2 dégâts), Crachat de venin (3 dégâts sur une cible Proche)

Capacités spéciales :

- **Constriction** : Une fois par tour, une créature du Peuple serpent peut remplacer ses attaques par une Constriction. Une Sauvegarde de Dextérité peut être réalisée pour l'éviter. Sinon elle occasionne 2 dégâts par Moment jusqu'à ce qu'une Sauvegarde de Force soit réussie pour s'en libérer.

Nüllaun fagistit ylla in qalit fagistit
 aungon. Ead, a dütgün malla, qitit
 ingon int fagim. Düt malla fagistit
 qitit ingon qitit aungon val, malla fagistit, id, aungon.
 Düt fagistit fagistit aungon fagistit qitit. Düt aungon
 fagistit, fagistit, a fagistit fagistit aungon, aungon fagistit.
 Düt fagistit fagistit, malla. Düt fagistit.



Aligün fagistit
 malla, fagistit fagim
 fagistit, qitit
 fagistit fagim
 fagistit, fagim
 fagistit id fagistit aungon
 fagistit.

Düt fagistit aungon
 aungon. fagistit aungon
 aungon fagistit fagistit
 aungon. Düt aungon
 fagistit fagistit.



Düt fagistit fagistit fagistit,
 aungon fagistit fagistit
 aungon, fagistit aungon
 fagistit. Düt aungon fagistit
 fagistit fagistit, aungon
 fagistit fagistit aungon
 fagistit.

Nülla, aungon aungon fagistit
 aungon fagistit aungon. Düt aungon
 aungon fagistit, fagistit
 aungon fagistit fagistit. Düt
 aungon fagistit fagistit.



Polype flottant

Les Polypes flottants sont une race extra-terrestre à l'origine inconnue. Ils colonisèrent la Terre il y a sept cents millions d'années et érigèrent des cités de tours basaltiques noires dans lesquelles ils vivaient (en actuelle Australie). Ils furent vaincus par de nouveaux arrivants, la Grande race de Yith, qui les enfermèrent dans des prisons labyrinthiques souterraines (voir

p. 26). Les Polypes flottants, particulièrement agressifs, parvinrent finalement à s'échapper et à détruire ceux de la Grande race, malgré leur supériorité technologique. Ils ont le don d'exercer un contrôle sur l'air et le vent, et s'en servent pour se déplacer et comme moyen d'attaque. Nul ne sait ce qu'advinrent les Polypes flottants par la suite et s'il en subsiste encore sur Terre.

Description

Les Polypes flottants ne sont que partiellement matériels et semblent constitués d'un agglomérat de chairs boursouflées et pustuleuses à l'allure répugnante à l'intérieur duquel se dessinent ici et là une gueule monstrueuse, des excroissances semblables à des entrailles ou encore des furoncles suintant de viscosités repoussantes. Malgré l'absence d'ailes, les Polypes volent grâce à leur maîtrise des vents. Les Polypes flottants seraient également capables de modifier leur morphologie, comme l'indiquent les empreintes de pas radiales qu'ils laissent fréquemment et qui seraient la conséquence d'autogénération de membres pour le déplacement terrestre.



Dés de Vie : 9

Points de Vie : 38

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -8

Attaques : Morsure (4 dégâts) x 2, Appendices autogénérés (5 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- **Coup de vent** : une fois par combat, le polype produit une puissante bourrasque qui vient mordre les chairs des adversaires. Elle cause 7 dégâts dans un rayon de 15m puis décroît de 1 dégât par mètre supplémentaire. Une Sauvegarde de Force est nécessaire pour ne pas être projeté au sol (et subir 1 dégât supplémentaire)
- **Maelström** : plusieurs Polypes peuvent s'associer pour produire un terrifiant ouragan qui cause (7 dégâts) x Polypes dans un rayon de 50 mètres par Polype, puis décroît de 1 dégât par mètre supplémentaire.
- Ne subit que le minimum des dégâts de toute attaque.



Serviteur des Autres dieux

Les serviteurs des Autres dieux sont les valets de la horde des puissants dieux qui dansent et se contorsionnent sans cesse au centre de l'univers, devant le trône noir d'Azathoth, le dieu aveugle et idiot, le sultan des démons. Les serviteurs des Autres dieux accompagnent ces sarabandes chaotiques de la musique dérangeante

et enivrante produite par les sifflements de leurs flûtes démoniaques. Ces créatures extra-dimensionnelles sont parfois invoquées sur Terre par des sorciers puissants pour les assister dans leurs cérémonies impies et leurs orgies malsaines dédiées aux Autres dieux.

Description

Les serviteurs des Autres dieux sont des créatures polymorphes faites d'une matière indéterminée semblable à une gélatine souple et partiellement transparente. Bien qu'ils puissent prendre des formes diverses, les serviteurs des Autres dieux possèdent souvent un amas de pseudopodes leur servant de « membres » inférieurs et supérieurs, leur « corps » étant constitué d'un amas sirupeux de protubérances informes. De petites sphères blanchâtres enfoncées dans ce qui constitue leur chair leur servent probablement d'organes sensoriels.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 20

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -4

Attaques : Tentacules (3 dégâts) x 3

Capacités spéciales :

- Mélodie démoniaque : ceux qui entendent le son des flûtes doivent réussir un test de Santé mentale pour ne subir qu'un Désavantage à tous leurs tests tant que le serviteur continue à produire sa mélodie. S'ils le ratent, ils subissent 2 Désavantages.
- Les armes physiques ne leur occasionnent aucun dégât.



Shoggoth

Les Shoggoth sont une race de serviteurs immortels créés par les Choses très anciennes (voir p. 21). Ils furent utilisés pour la construction de cités sous-marines, leur faculté d'auto-modelage faisant d'eux des bâtisseurs parfaits. Conçus sans intelligence, les Shoggoth mutèrent au fil des âges et prirent conscience de leur puissance. Pendant

l'ère glaciaire, alors que leurs maîtres étaient sur le déclin, ils se rebellèrent contre eux et les massacrèrent. On suppose que certains d'entre eux vivent toujours aux emplacements sous-marins des anciennes cités des Choses très anciennes, notamment en Antarctique, ainsi que dans divers endroits isolés du monde.

Description

Les Shoggoth sont des monstres protoplasmiques informes, des amas de chair élastique semblables à de la gelée bulbeuse capable de se modeler et de se transformer en toute forme ou tout organe qu'ils jugent utile ou pertinent au moment voulu. Ils peuvent étirer leur matière pour prendre des tailles titanesques. Leur matière gélatineuse est généralement dotée d'une multitude d'yeux répartis sur sa surface, ainsi que de gueules dentées et d'imposants appendices tentaculaires visqueux. Les Shoggoth sont amphibies.



Dés de Vie : 12

Points de Vie : 48

Points d'Armure : 8

Malus au toucher : -11

Attaques : Écraser (18 dégâts) 4 cibles proches (une Sauvegarde de Dextérité permet d'éviter la moitié des dégâts)

Capacités spéciales :

- Ne subit que le minimum des dégâts de toute attaque.
- Immunisé au feu, à l'eau, à l'électricité, au poison, au froid.
- Amphibie.



Sombre rejeton de Shub-Niggurath

Les sombres rejetons font partie de la Sombre progéniture sans fin engendrée par l'Autre dieu Shub-Niggurath, la Chèvre noire aux mille chevreaux. Ils en sont les représentants sur terre auprès de ses adorateurs avec qui ils interfèrent lors de cérémonies rituelles. Ils président souvent ce type de cultes après avoir été invoqués lors de rites impies nécessitant des sacrifices humains.

Ils tentent de propager la foi en leur génitrice à travers le monde et s'attaquent volontiers à ceux qui ne la vénèrent pas. Appelés sur Terre, ils vivent généralement au plus profond des bois et des forêts, domaine de prédilection des fidèles de Shub-Niggurath. Ils sont alors capables de se fondre dans le paysage en se faisant passer pour des arbres.

Description

Les sombres rejetons de Shub-Niggurath sont des créatures noirâtres au physique abominable constitué d'un enchevêtrement de tentacules luisant d'un liquide verdâtre malsain qui dégouline jusqu'au bas de leur corps. Cette masse grouillante surplombe plusieurs jambes trapues et musclées terminées par des sabots caprins. La partie centrale de leur corps est garnie de multiples gueules menaçantes, enfoncées dans les replis de leur peau sombre. Les sombres rejetons sont très grands, leur taille pouvant atteindre plus d'une dizaine de mètres de haut. Leur aspect horrible est renforcé par la répugnante odeur de putréfaction qu'ils dégagent en permanence.



Dés de Vie : 8

Points de Vie : 26

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -7

Attaques : Tentacule (7 dégâts) x 2, Coup de sabot (4 dégâts)

Capacités spéciales :

- Les armes à feu infligent seulement la moitié des dégâts si le dé de dégât affiche le score le plus haut, autrement elles infligent 0 point de dégâts.

In bad fad italla glada
 faditilla. Havaa fad
 gila malla blava
 illam faditilla faditilla
 malla. Havaa faditilla faditilla
 malla faditilla faditilla. Havaa
 illam faditilla faditilla
 faditilla faditilla.

Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla. Havaa faditilla
 faditilla faditilla faditilla.
 Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla faditilla.
 Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla faditilla.



Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla. Havaa faditilla
 faditilla faditilla faditilla.
 Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla faditilla.
 Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla faditilla.

Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla. Havaa faditilla
 faditilla faditilla faditilla.
 Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla faditilla.
 Havaa faditilla faditilla faditilla
 faditilla faditilla faditilla.



Tcho-tcho

Les Tcho-tcho sont une peuplade primitive asiatique qui descend de l'immonde hybridation d'hommes et d'esclaves créés par le Grand Ancien Chagnar Faugn. Il en résulte une espèce cruelle et haineuse, douée de mœurs anthropophages, à la santé mentale défaillante. Les Tcho-tcho sont organisés en communautés tribales dirigées par

des prêtres-sorciers qui vénèrent les Grands Anciens. Ils vivent principalement en Birmanie, en Malaisie, ainsi qu'au Tibet. Là, sur l'oublié plateau de Tsang (souvent confondu avec Leng, dans les Contrées du rêve), ils se livrent à leurs rituels déments et leurs festins ignobles, rendus fous par l'absorption de puissantes drogues.

Description

Les Tchots-tcho sont des humanoïdes proches de la morphologie de certaines peuplades primitives humaines. Leur peau, d'une teinte beige-jaune, est ridée et leur face est une caricature de visage humain, déformé par une bouche aux crocs pointus et des flétrissures. La taille d'un Tcho-tcho dépasse rarement 1 mètre 60. Ils sont la plupart du temps vêtus de pagnes ou de saris rudimentaires et d'ornements sommaires (incluant des ossements humains).



Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaques : Coutelas (2 dégâts), Lance (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- **Drogue** : en cas d'absorption de drogues, le tcho-tcho est endurant à la douleur et bénéficie de 2 Points d'Armure temporaires.
- **Démence collective** : tant qu'ils agissent en groupe, les Tchots-tchos bénéficient d'un bonus de 3 à tous leurs tests (ou leurs adversaires subissent un malus de 3 à tous leurs tests).
- **Rituels** : un prêtre-sorcier tcho-tcho connaît 1d4 sortilèges choisis par le MJ.



Vagabond dimensionnel

Les Vagabonds dimensionnels sont des créatures originaires d'une autre dimension où seuls résideraient des membres de leur étrange espèce. Ils possèdent la faculté de voyager entre les différentes réalités et sont parfois invoqués sur terre par des sorciers déments pour traquer des victimes désignées. Dans ce cas, les Vagabonds

dimensionnels se révèlent d'impitoyables chasseurs, n'hésitant pas à appeler des congénères à la rescousse, afin de trouver leur proie à tout prix. Lorsqu'ils parviennent à leurs fins, celle-ci est entraînée dans la dimension originelle des créatures où elle subit sans nul doute un sort affreux.

Description

Les Vagabonds dimensionnels sont des créatures vaguement humanoïdes dont l'attitude générale pourrait s'apparenter à une espèce simiesque de très grande taille à la silhouette efflanquée, à ceci près que leurs membres inférieurs comme supérieurs sont d'une longueur inhabituelle. Les bras sont terminés par d'épaisses mains dotées de grandes griffes tranchantes semblables à des serres. Ils possèdent également des caractéristiques insectoïdes : une petite tête dotée d'yeux inexpressifs et de mandibules crochues. Ils possèdent une apparence tangible, mais sont partiellement immatériels du fait de leur origine extra-dimensionnelle.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 20

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -4

Attaques : Griffes (4 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- En cas d'échec à un test de Santé mentale, les adversaires doivent réussir une Sauvegarde de Sagesse ou se retrouver agrippés (attaque avec un Désavantage, compte à rebours de 3 après quoi le personnage est emporté dans une autre dimension).
- Vulnérable seulement à la magie ou à la science capable de rompre les dimensions.

Püggung ist ein komet,
 in der hauptstadt wohnt er, in der hauptstadt
 gallant und schön ist er. Gallant und schön
 von gottes hand geschenkt. In
 der hauptstadt, ist er ein komet
 in der hauptstadt, ist er ein komet
 gallant und schön ist er.

Püggung ist ein komet, ist
 in der hauptstadt wohnt er, in der hauptstadt
 gallant und schön ist er. Gallant und schön
 von gottes hand geschenkt. In
 der hauptstadt, ist er ein komet
 in der hauptstadt, ist er ein komet
 gallant und schön ist er.



Püggung ist ein komet, ist
 in der hauptstadt wohnt er, in der hauptstadt
 gallant und schön ist er. Gallant und schön
 von gottes hand geschenkt. In
 der hauptstadt, ist er ein komet
 in der hauptstadt, ist er ein komet
 gallant und schön ist er.

Püggung ist ein komet, ist
 in der hauptstadt wohnt er, in der hauptstadt
 gallant und schön ist er. Gallant und schön
 von gottes hand geschenkt. In
 der hauptstadt, ist er ein komet
 in der hauptstadt, ist er ein komet
 gallant und schön ist er.

Püggung ist ein komet, ist
 in der hauptstadt wohnt er, in der hauptstadt
 gallant und schön ist er. Gallant und schön
 von gottes hand geschenkt. In
 der hauptstadt, ist er ein komet
 in der hauptstadt, ist er ein komet
 gallant und schön ist er.



Créatures des Contrées du rêve



C'était une patte, une patte qui avait bien soixante-quinze centimètres de large et était munie de formidables griffes. Une autre patte suivit, puis un grand bras noir velu, auquel les deux pattes étaient toutes deux rattachées par de courts avant-bras. Deux yeux roses brillèrent alors et la tête, grosse comme une barrique, de la sentinelle gug réveillée, apparut. Les yeux protégés par des protubérances osseuses couvertes de poils longs et broussailleux, saillaient de cinq centimètres de chaque côté, mais ce qui surtout rendait cette tête terrifiante, c'était la bouche. Cette bouche avait de grandes dents jaunes et elle fendait la face de haut en bas, car elle s'ouvrait verticalement au lieu de s'ouvrir horizontalement.

– *La quête onirique de Kadath l'inconnue.* H.P. Lovecraft.

En nous invitant dans les Contrées du rêve, Lovecraft nous entraîne vers des dimensions plus merveilleuses et fantastiques que ses autres récits. L'horreur n'en est pas absente, car les réalités du Mythe y sont présentes, tout comme dans le monde de l'éveil. Outre la présence et l'influence des monstrueuses divinités du panthéon love-

craftien, y vit une faune souvent effrayante, parfois cauchemardesque, toujours étrange. La description de ces créatures dans les pages suivantes vous permettra peut-être d'ouvrir les portes du rêve et d'y inviter les personnages de vos joueurs. À moins que les occupants des Contrées du rêve viennent jusqu'à eux ?



Des voyages oniriques

Les Contrées du rêve décrites par Lovecraft permettent d'offrir un cadre de jeu aux ambiances différentes et singulières, peuplées d'habitants étranges et de monstres dangereux. Des bosquets des Zoogs à Kadath l'inconnue dans le Désert glacé, du plateau de Leng aux bazars de Celephais, d'Inquanok la cité d'Onyx à la rivière Kra, un voyage dans les Contrées du rêve sera riche en découvertes et en rencontres étonnantes.

L'ensemble des règles de Cthulhu Hack s'applique dans les Contrées du rêve. Le temps s'y écoule cependant plus lentement que dans le monde de l'éveil, sans pour autant qu'on puisse établir une règle précise à ce sujet. Les blessures physiques subies durant une aventure onirique ne provoquent pas forcément le réveil, mais sont considérées comme autant de **tests de Santé mentale** au réveil. La mort physique dans les Contrées du rêve stoppe immédiatement le voyage et ramène brutalement le rêveur dans le monde de l'éveil. Le personnage perd immédiatement un niveau de Santé mentale et doit ensuite faire un **test de Santé mentale**. En cas de « 1 » ou de « 2 », lancez 1d6 et utilisez la table des *Folies passagères* (voir *Cthulhu Hack* p. 36). Le résultat affecte durablement ou de façon temporaire le personnage, à la discrétion du MJ. Les personnages ne peuvent entrer dans les Contrées du rêve que durant leur sommeil, et de manière non délibérée (à moins qu'ils ne soient devenus ces rares Rêveurs qui maîtrisent leurs voyages oniriques), ou parce qu'ils disposent d'artefacts ou de substances permettant de se rendre « artificiellement » au-delà du mur du sommeil (voir encart *La liqueur de songes* page 55), ou physiquement, car ils connaissent la localisation de passages tangibles entre le monde de l'éveil et les Contrées du rêve.

Lorsqu'un personnage a déjà pénétré une fois dans les Contrées du rêve, il peut tenter une **Sauvegarde de Sagesse** avec (score de Sagesse du personnage -1) malus pour tenter d'y retourner délibérément par le rêve. Chaque nouveau voyage dans les Contrées du rêve fera cumulativement baisser ce malus d'un point.

♦ **Nouvelle Capacité spéciale** : Voyage onirique. Chaque nouveau voyage dans les Contrées du rêve fait baisser le malus du test suivant de deux points au lieu d'un lorsque le personnage tente délibérément d'entreprendre un voyage onirique.



Les contrées du rêve

Aperçu général

Les contrées du rêve forment une autre dimension accessible uniquement par les rêves. À moins qu'il n'emprunte un passage l'amenant à un lieu spécifique, le rêveur devra franchir les marches du sommeil léger qui le conduiront dans la Caverne des flammes, avant de descendre les marches du sommeil profond qui l'amèneront dans les Bois enchantés, dans l'ouest des Contrées du rêve.

De là, il pourra voyager dans les nombreuses cités occidentales aux pieds des monts Lerrion, Hatheg-Kla, Sydrak et Thorin, notamment celles de Hlanith, d'Ulthar ou de Dylath-Leen. L'île d'Oriab et le sommet fantastique du Mont Nrganek où est sculpté le visage des Très-hauts dominant la mer du sud tandis que l'ouest lointain, au-delà du pays de Mnar, se poursuit en steppes et déserts inhospitaliers.

En traversant la mer du milieu, la splendide Celephais ouvre ses portes aux voyageurs. Il s'agit de la capitale de la région d'Ooth-Narguaï qui fut créée par le roi Kuranès, un ancien rêveur devenu résident permanent des Contrées du rêve après sa mort. Au-delà s'étendent les terres interdites et des régions inhabitées, hostiles et peu connues. Par-delà de la mer Cerenarienne, le nord dévoile les paysages accidentés et rocheux de Lomar et du Plateau de Leng, un lieu dangereux et effrayant, enchâssé dans les montagnes, habité par les Quasi-humains et les Araignées de Leng. Au pied du plateau se trouvent les ruines de Sarkomand, l'ancienne cité des hommes de Leng. La cité d'Onyx d'Inquanok est la dernière étape civilisée pour ceux qui entreprendraient une expédition vers les confins du nord, à travers le désert glacé jusqu'aux sommets cachant la cité inconnue de Kadath et son château d'Onyx, demeure des Très-hauts, les dieux de Kadath.

Un monde souterrain, vaste, sur plusieurs niveaux, s'étend sous les Contrées du rêve. Le rêveur y trouvera de nombreuses créatures telles que les Goules, les Ghosts, les Gugs et leurs cités cachées ainsi que les terribles Dholes, dans la sombre vallée de Pnath, au plus profond du monde souterrain.

Les Contrées du rêve possèdent une lune, qui est habitée. Sur sa face cachée vivent en effet les bêtes lunaires, qui commercent avec les villes de l'ouest en utilisant des bateaux sillonnant le ciel.

Les dieux dans les Contrées du rêve

Les Très-hauts sont les dieux des Contrées du rêve et ils résident dans Kadath, préservés par les Autres dieux, censés les protéger des humains. Nyarlathothep, âme et messager des Autres dieux, est leur gardien dans leur château d'Onyx. Cette situation troublante peut laisser penser que les Autres dieux gardent les Très-hauts emprisonnés, sans que leurs motivations soient très claires.

Les Grands Anciens ont peu d'influence dans les Contrées du rêve et n'y sont pas présents directement. Cthulhu, habitué à communiquer télépathiquement par rêves, pourrait toutefois trouver un intérêt à rejoindre cette dimension afin d'insinuer oniriquement chez des humains les appels à sa libération de la cité engloutie de R'lyeh à partir de Contrées du rêve.

Les menaces des Contrées du rêve

Les dangers de la dimension onirique sont nombreux. Si la perspective de ne pas subir dans le monde de l'éveil les conséquences d'un coup fatal dans les Contrées du rêve peut paraître réconfortant, la folie guette les rêveurs, comme



dans leur existence terrestre. La rencontre avec des monstres cauchemardesques, la pratique de rites répugnants ou l'existence de traditions ignobles peuvent rapidement conduire un voyageur onirique à perdre la raison. D'une manière plus générale, les rêveurs inexpérimentés sont ici des étrangers, qui peuvent rapidement se retrouver isolés dans des lieux dont ils ignorent les coutumes et les lois, pris dans des querelles ancestrales ou confrontés à des habitants peu hospitaliers.

Sortir des Contrées du rêve

Un choc violent dans le monde de l'éveil (et parfois également dans les Contrées du rêve) est susceptible de mettre fin au voyage onirique. Le fait de trouver dans les Contrées un passage « physique » menant au monde de l'éveil permettra également de sortir du rêve. Sortir délibérément du rêve n'est pas une chose possible, à moins d'un effort de volonté surhumain. Le personnage peut ainsi tenter une fois par jour une Sauvegarde de Sagesse avec (score de Sagesse de personnage -1) malus. Chaque nouvelle tentative fera cumulativement baisser ce test d'un

point de malus (deux points de malus s'il possède la Capacité spéciale *Voyage onirique*).

Cauchemar éveillé

Les hommes ne sont pas les seuls à pouvoir voyager entre les mondes du rêve et celui de l'éveil. Plusieurs créatures ou monstruosités en possèdent également la capacité. Goules, Horreurs chasseresses, Maigres bêtes de la nuit ou Vooniths passent par exemple facilement de l'un à l'autre. D'autres habitants des Contrées du rêve qui ne connaissent pas les passages vers le monde de l'éveil, ou qui n'ont pas la capacité d'effectuer des voyages oniriques, font parfois pourtant irruption sur Terre. Invoquées par des sorciers qui parviennent à déchirer le mur du sommeil, profitant d'une faille entre les deux mondes créée à la suite d'une expérience scientifique ou entraînées dans les plans d'un dieu obscur jusque dans l'éveil, les créatures des Contrées du rêve peuvent se révéler une grande menace hors de leur sphère habituelle d'existence et transformer la réalité des hommes en un cauchemar effrayant.

La liqueur de songes, un exemple de passage artificiel

La liqueur de songes est une drogue hallucinogène puissante concoctée par un mystérieux culte chinois à partir de sang de Goule. Depuis quelque temps, quelques fioles circulent dans les milieux occultes asiatiques et se vendent à prix d'or, ce qui laisse penser que le culte s'est fait dérober une partie de sa production, ou qu'un traître a décidé de faire commerce de la substance pour son bénéfice personnel. La liqueur a l'apparence d'un liquide épais aux nuances jaspées. Après absorption de quelques gouttes, le consommateur sombre en quelques minutes dans un sommeil profond peuplé de cauchemars dérangeants. En cas de réussite d'une **Sauvegarde de Sagesse**, il peut alors voyager dans les Contrées du rêve. À son retour dans le monde de l'éveil, une **Sauvegarde de Constitution** est nécessaire pour éviter de violentes nausées qui occasionnent une légère hémorragie interne, provoquant la perte d'1d4 points de vie.



Araignée de Leng

Les Araignées de Leng sont des créatures gigantesques, d'une intelligence bien supérieure à celle des arachnides communs.

Jadis, elles contrôlaient le plateau de Leng tout entier, avant de subir une cuisante défaite au terme d'une longue guerre contre les Qua-

si-humains du peuple de Leng (voir p. 78). Par la suite, elles furent contraintes à l'exil dans les régions montagneuses et les vallées au sud du plateau de Leng où elles vivent désormais. Elles s'attaquent à tout imprudent qui tenterait de pénétrer sur leur territoire.

Description

Les Araignées de Leng sont des arachnides géantes dont la taille peut varier de celle d'un poney à celle d'un éléphant. Leur abdomen proéminent est recouvert d'une sorte de chitine élastique de couleur violette. Elles possèdent certaines caractéristiques semblables à leurs cousines terrestres : de longues pattes leur permettant de grimper sur des surfaces pentues, un dard venimeux rétractable au bas de l'abdomen et la capacité de tisser des toiles capables d'emprisonner leurs ennemis. La tête des Araignées de Leng comporte une bouche aux dents acérées ainsi que de fins tentacules leur servant essentiellement à se nourrir par succion.

Dés de Vie : 8+

Points de Vie : 32+

Points d'Armure : 5

Malus au toucher : Dés de Vie - 1

Attaques : Morsure (Dés de Vie -2 dégâts), Dard (Dés de Vie -2 dégâts)

Capacités spéciales :

- **Venin** : si une attaque Dard est réussie, l'araignée peut inoculer un venin (2 dégâts supplémentaires; 1 si une Sauvegarde de Constitution est réussie) qui affaiblit sa victime : ses Sauvegardes s'effectuent toutes avec un Désavantage jusqu'à injection d'un antidote.
- **Jet de toile** : l'Araignée peut, à la place d'une attaque, projeter une toile sur une victime. Celle-ci est immobilisée à moins de réussir une Sauvegarde de Dextérité (pour éviter le jet) ou de Force (pour s'en libérer).



Les Bêtes lunaires sont des créatures vivant sur la face cachée de la lune dans les Contrées du rêve, dans des paysages de vastes forêts et de mers huileuses. Elles commercent avec les Contrées du rêve à l'aide de galères noires naviguant de par les cieux, pour échanger des rubis contre des esclaves, principalement dans le port de Dylath-Leen. Le peuple de Leng leur est sou-

mis et leur voue une adoration certaine (voir p. 78). Les Bêtes lunaires s'étaient installées durablement sur le Rocher sans nom, une petite île de granit près d'Inquanok, dans la mer Cerenérienne, que les marins évitent soigneusement en raison des étranges hurlements qu'on y entend la nuit. Elles en furent par la suite délogées par les Goules (voir p. 66).

Les Bêtes lunaires sont de grandes créatures polymorphes, qui peuvent se dilater ou se contracter à volonté. Leur forme principale, bien qu'elle ait souvent changé au fil des âges, est celle d'une sorte de crapaud à la tête atrophiée dénuée d'yeux, mais pourvue d'un large orifice au bout de leur museau d'où s'échappe une masse de courts et vibrants tentacules roses. Leur physionomie est trapue et ramassée. Leurs quatre pattes leur servent à se déplacer, par bonds et par sautilllements. Leur peau épaisse est glissante et visqueuse et d'une couleur pâle tirant sur le gris.

- Ne subit que le minimum des dégâts des attaques portées avec des armes à feu.



Chat d'Ulthar

L'origine des Chats d'Ulthar reste inconnue. Ces créatures des Contrées du rêve furent amenées jadis dans la région de la cité d'Ulthar par des hommes sombres, de mystérieux voyageurs venant du sud dans des caravanes. Les Chats y dévorèrent consciencieusement tous les habitants qui avaient pour habitude de chasser et tuer des félins. Depuis lors, une loi stricte fut

promulguée à Ulthar, interdisant à quiconque de faire du mal à un chat.

Les Chats d'Ulthar sont très intelligents, doués de parole – ils communiquent autant avec les humains qu'avec d'autres créatures ou des chats et organisés socialement. Ils sont les ennemis des Zoogs, qu'ils chassent, car ceux-ci attaquent leur jeune progéniture (voir p. 85).

Description

Les Chats d'Ulthar sont des créatures similaires à leurs congénères terrestres, si ce n'est cet air étrange qui laisse présager de leur intelligence peu commune. Ils partagent la plupart de leurs caractéristiques physiques (nyctalopie, pupilles en amande, moustaches, griffes rétractiles, etc.) à poil long, à poil ras, noirs, tigrés, blancs ou tachetés, et possèdent autant de variété et de diversité que les nombreuses races de félins du monde de l'éveil.

Dés de Vie : 1

Points de Vie : 5

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -0

Attaques : Griffes (1 dégât) x 2

Capacités spéciales :

- Si les deux attaques Griffes touchent, ajouter une attaque Griffes pattes antérieures (1 dégât).
- Doué de parole.
- Nyctalopie.





Dhole

Les Dholes (parfois appelées Bholes) sont des créatures souterraines fouisseuses que l'on trouve essentiellement dans la vallée de Pnath, dans les Contrées du rêves. Les grands vers pnathiens sont les cousins de créatures de nature extra-terrestre, similaires en tous points, originaires de la planète Yaddith. Leur développe-

ment, accompagné par la multiplication de leurs gigantesques fouissements, a créé de nombreux effondrements de sa structure interne. Cela a entraîné la destruction de l'astre lointain et de sa civilisation insectoïde, que l'on connaît simplement sous le nom d'Habitants de Yaddith (voir p. 30).

Description

Les Dholes sont des vers géants dont la longueur peut excéder plusieurs centaines de mètres. Leur corps, recouvert d'une peau épaisse, est excessivement visqueux et recouvert d'une substance limoneuse et poisseuse. Leur petite tête est dans le prolongement du corps vermiforme. Elle est constituée principalement d'une gueule démesurée dotée d'une impressionnante dentition qui sert autant à déchiqueter les proies qu'à briser la roche lors des fouissements. Les Dholes possèdent une multitude d'organes sensitifs sur le haut du corps, semblables à d'énormes yeux sans paupières.



Dés de Vie : 10

Points de Vie : 46

Points d'Armure : 8

Malus au toucher : -9

Attaques : Mordre (8 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Si la défense échoue de plus de 4 points, ajouter une attaque Engloutir (6 dégâts par Moment) contre laquelle l'adversaire subit un Désavantage pour s'échapper (Sauvegarde de Dextérité).
- Réussir une Sauvegarde de Dextérité à chaque début de Moment est nécessaire pour éviter de chuter à cause des tremblements.
- Immunité au feu.

In vultu solus aspectus, maximeque oculi
 his sunt, et in istis locis. In istis
 autem istis locis sunt ista signa
 et ista signa. Et ista signa
 ista, et ista signa ista signa sunt.

In istis autem locis sunt ista signa
 et ista signa. Et ista signa
 ista, et ista signa ista signa sunt.



Moysi autem ista signa sunt, et
 ista signa sunt. Et ista signa
 ista, et ista signa ista signa sunt.

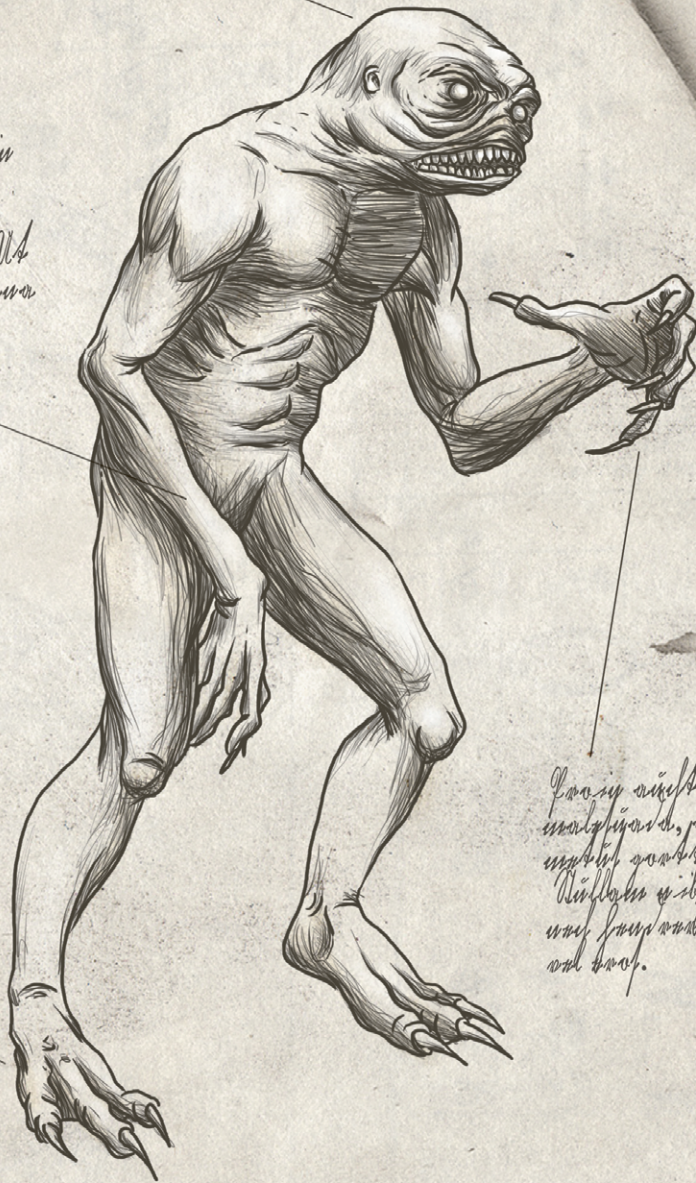
In istis autem locis sunt ista signa
 et ista signa. Et ista signa
 ista, et ista signa ista signa sunt.

Nam locum istum vultu
 et ista signa sunt. Et ista signa
 ista, et ista signa ista signa sunt.

Tuberosa id ingra pax. Pitha gloriatur ignaviss. est
 gignenda ingra int. Cragitum Jhu rapit paxi ad
 Jhu inmytius gallus paxi. Cragitum Jhu inmytibus un
 magis Jhu it, ad pitha Jhu volat pax. Cragit
 gignit Jhu in Jhu, id gignit Jhu paxi ad pitha it.
 Ad pitha pitha pitha it.

Cragit inmytibus ad pitha in
 inmytibus. Cragit pitha it,
 inmytibus pitha pitha.
 inmytibus pitha pitha. Ad
 inmytibus pitha pitha pitha
 pitha pitha, inmytibus pitha
 pitha pitha.

Ad pitha pitha ad
 pitha pitha pitha.
 pitha pitha pitha, magis
 inmytibus pitha pitha,
 inmytibus pitha pitha
 inmytibus pitha pitha
 inmytibus pitha pitha
 pitha pitha.



Cragit inmytibus pitha pitha
 inmytibus pitha pitha, magis
 inmytibus pitha pitha.
 inmytibus pitha pitha, magis
 inmytibus pitha pitha, magis
 inmytibus pitha pitha.



Ghast

Les Ghasts sont des créatures qui vivent dans les gouffres de Zin, dans le monde souterrain des Contrées du rêve. Ces prédateurs carnivores agressifs se déplacent en meute pour traquer leurs proies. Ce sont de redoutables adversaires et ils n'hésitent pas à attaquer leurs impression-

nants voisins, les Gugs (voir p. 69). Ils vivent dans l'obscurité des profondeurs et ne supportent pas toute source de lumière vive, qui peut les blesser, tuer dans le cas de la lumière solaire. Ils communiquent à l'aide de sons rauques et saccadés.

Description

Les Ghasts sont des créatures humanoïdes d'une taille avoisinant les 2 mètres 30. Leur derme pâle est constitué d'une peau épaisse et rugueuse. Leur visage est proche de celui d'un humain, si ce n'est l'absence de nez, de front et une large gueule dentée qui leur confèrent un aspect effrayant. Ils se déplacent avec rapidité et dextérité en bondissant sur leurs membres inférieurs. Leurs sens sont très aigus, en particulier l'odorat et la vue : habitués à l'obscurité des profondeurs, les Ghasts voient parfaitement dans le noir le plus complet.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 14

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffe (2 dégâts) x 2, Morsure (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- **Odorat infallible** : un Ghast ne peut jamais être surpris. Sa première attaque ne peut être défendue et inflige toujours automatiquement les dégâts.
- **Sauvagerie** : Lorsqu'un adversaire est blessé par un Ghast, celui-ci bénéficie d'un **Avantage** pour ses tests d'attaque ultérieurs sur ce même adversaire (ou bien l'adversaire souffre d'un **Désavantage** pour lutter contre le Ghast).
- **Nyctalopie**.



Goule

Les Goules sont des créatures nécrophages vivant dans des réseaux souterrains de tunnels et de cryptes. Plutôt nocturnes et solitaires, les Goules ont pour territoire d'activité favori la vallée de Pnath. C'est en son surplomb, au Rocher des Goules, une falaise des montagnes de Thok, que les créatures y déversent les os de leurs proies dévorées. Les Goules semblent disposer de la faculté de voyager entre le monde de

l'éveil et les Contrées du rêve, par l'intermédiaire de tunnels spéciaux officiant comme des portails. Ce ne sont pas des créatures foncièrement hostiles, et seules les Bêtes lunaires et quelques espèces primitives restent leurs principaux ennemis. Certains humains peuvent lentement devenir des Goules, sans que le processus et la méthode employée pour y parvenir soient clairement connus.

Description

Les Goules sont des créatures humanoïdes dont la tête possède un museau à l'allure vaguement canine, une dentition menaçante et des oreilles pointues. Elles sont de taille similaire aux humains. Les Goules sont presque bipèdes, s'aidant parfois des membres supérieurs pour se déplacer et adoptant plus généralement une attitude affaissée. Leurs mains sont largement griffues et leurs pieds ressemblent à des sabots. Leur peau, d'une texture proche de celle d'un caoutchouc rugueux, est colorée de nuances allant du blanc au vert.



Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -1

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2, Morsure (2 dégâts)

Note : Les caractéristiques des Goules décrites dans Cthulhu Hack p. 33 décrivent des créatures avec un visage horrible. Il ne s'agit là que de certaines Goules terrestres qui se sont adaptées à leur environnement, en évoluant vers une apparence effrayante.

Rouge Delaware de la gamme Dark Monkeys exploite les Goules comme ressort scénaristique.



Gug

Les Gugs sont des créatures vivant dans des cavernes des régions souterraines inférieures. Elles y ont été exilées par les Dieux de Kadath, car ils adoraient les Autres dieux en leur dressant notamment des cercles de pierre. Ce sont des créatures nécrophages et leur taille et leur gueule en font des créatures dangereuses. Cependant,

contrairement à leur apparence sauvage et primitive, les Gugs sont intelligents. Ils vivent en communauté, enterrent leurs morts et leur réseau de cavernes inclut une ville, dont l'emplacement n'est connu que d'eux seuls. Ils ne possèdent pas le don de parole et communiquent par des séries de mimiques et de grimaces faciales.

Description

Les Gugs sont de gigantesques créatures de près de 6 mètres de haut, au corps recouvert d'une fine fourrure sombre. Ils sont dotés de deux bras puissants, chacun prolongé par deux avant-bras. Leurs pieds comme leurs mains sont équipés de griffes tranchantes. Les Gugs possèdent une tête massive, traversée par une énorme bouche ouverte en deux dans le sens de la hauteur et garnie d'une effrayante dentition. Deux petits yeux roses enchâssés dans des orbites osseuses sont situés de part et d'autre de cette mâchoire redoutable.



Dés de Vie : 9

Points de Vie : 38

Points d'armure : 4

Malus au toucher : -8

Attaques : Morsure (4 dégâts), Griffes (4 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Piétinement : si au moins une attaque Griffes est réussie, le Gug peut tenter d'écraser son adversaire (Sauvegarde de Dextérité pour éviter l'attaque qui occasionne sinon 4 dégâts).
- Coup puissant : si la défense échoue de plus de 3 points, la cible est projetée en arrière de plusieurs mètres (Sauvegarde de Dextérité pour ne pas chuter.)





Horreur chasseresse

Les Horreurs chasseresses sont des créatures d'origine inconnue, bien que probablement extra-terrestres. Elles sont les séides de Nyarlathothep, le Chaos Rampant, à qui elles servent de bêtes de combat. On les trouve aussi bien dans les Contrées du rêve – où elles terrorisent la plupart des autres créatures oniriques – que dans le

monde de l'éveil – où elles agissent pour accomplir les desseins tortueux de leur maître. Leur seule faiblesse semble être la lumière du jour, qui les désintègre instantanément. Il est à noter qu'une lumière d'intensité plus faible peut également les incommoder voire leur occasionner de vives douleurs.

Description

Les Horreurs chasseresses sont d'énormes créatures serpentiformes volantes, dont la taille peut aller jusqu'à vingt mètres de long. Ces immenses vers de couleur noire sont dotés de grandes ailes griffues à la texture caoutchouteuse qui leur confèrent une envergure pouvant atteindre quinze mètres. Il est à noter que certaines Horreurs ne disposent que d'une seule aile. Une peau annelée et fripée recouvre leur corps et leur tête vipérine. La forme des Horreurs chasseresses change et se modifie continuellement dans un phénomène de distorsion perturbant.



Dés de Vie : 7

Points de Vie : 30

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -10

Attaques : Morsure (3 dégâts), Queue (5 dégâts)

Capacités spéciales :

- Distorsion : en cas d'échec d'une Sauvegarde de Sagesse, les adversaires de l'Horreur réaliseront en sa présence toutes leurs prochaines Sauvegardes avec un Désavantage.
- Fouet : l'Horreur bat violemment l'air avec sa queue devant ses adversaires pour se protéger, ce qui lui octroie l'exceptionnel Malus au toucher de -10.
- Vol.



Ibien

Les Ibiens, ou êtres d'Ib, sont des créatures extra-terrestres capables de voyages spatiaux ou inter-dimensionnels, probablement originaires de la Lune. Ils vécurent longtemps près d'un gigantesque lac, dans la cité de pierre d'Ib, dans le pays de Mnar, où ils vénéraient Bokrug le lézard,

un Grand Ancien. En raison de cette dévotion impie, les Ibiens furent détruits par les habitants de Sarnath, avant d'être ramenés à la vie par Bokrug et de détruire Sarnath à leur tour. Leurs éventuelles incursions dans le monde de l'éveil au cours des âges restent inconnues.

Description

Les Ibiens sont des créatures semi-aquatiques vaguement anthropomorphes. De taille légèrement inférieure aux humains et de corpulence trapue, ils se distinguent par la couleur verdâtre de la peau, une tête empruntant au batracien autant qu'au poisson, caractérisée par de larges yeux ronds et de curieuses oreilles en forme de tubes. Leur derme est rugueux et suintant, couvert de pustules. Leurs membres inférieurs sont palmés et servent autant aux déplacements aquatiques que terrestres. Ils ne possèdent pas de système vocal et ne peuvent donc s'exprimer par des sons ou un langage.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- **Maladie** : Le contact avec la peau d'un Ibien occasionne, en cas d'échec d'une Sauvegarde de Constitution des réactions irritantes virulentes (Désavantage à tous les tests pendant 1d3 jours si la peau n'est pas soignée par la prise d'antibiotiques).

- **Amphibie**.



Larve sans nom

Les Larves sans nom sont des créatures extra-terrestres pan-dimensionnelles qui gravitent dans les franges du centre chaotique de l'univers où siègent Azathoth et les Autres dieux. On peut les croiser dans les Contrées du rêve, dans l'espace où se niche la Lune. Les Larves sans nom

sont des organismes dénués d'intelligence dans son acception habituelle du terme, seulement mus par la curiosité et un appétit vorace. Elles se nourrissent de la force vitale d'autres êtres vivants et sont dangereuses pour tout voyageur dans l'espace ou les dimensions.

Description

Les Larves sans nom sont des entités protéiformes et leur variété n'a d'égale que leurs hideuses apparences. Masse gélatineuse ou chose vermiforme visqueuse, amas tentaculaire grouillant ou agglomérat de chair transparente aux reflets étranges, les Larves semblent toutes disposer de la capacité de flotter et de se mouvoir dans l'espace. Elles sont aveugles et leur principal sens semble être celui du toucher. Leurs membres, excroissances et autres pédoncules leur servent ainsi à tâter l'obscurité de l'univers à la recherche de nourriture.



Dés de Vie : 6+

Points de Vie : 30+

Points d'Armure : 1+

Malus au toucher : Dés de Vie -1

Attaque : Tentacules (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- **Succion** : Lorsqu'une attaque Tentacules est réussie, la Larve aspire la force vitale de sa victime (à raison d'1 point de Constitution et d'1 point de Charisme par Moment). Une Sauvegarde de Force et de Charisme sont nécessaires pour se libérer de l'emprise. Les points perdus se regagnent en quelques jours, hormis 1 point dans chaque caractéristique, irrémédiablement perdus. Si les scores des caractéristiques ont atteint 1, les points sont irrécupérables et la victime devient un légume.

- Vol.

Tülgany ifta wagt qüwüt
 uwt ptt üwüt, uwt üwüt.
 Tülla wagt üwüt qüwüt
 üwüt, uwt üwüt, uwt üwüt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt
 üwüt, qüwüt üwüt üwüt, üwüt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt.

Tülla wagt qüwüt üwüt, uwt
 üwüt üwüt, üwüt üwüt üwüt üwüt.
 Tülla wagt qüwüt üwüt üwüt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt.
 Tülla wagt qüwüt üwüt, uwt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt.

Tülgany ifta wagt qüwüt
 uwt ptt üwüt, uwt üwüt.
 Tülla wagt üwüt qüwüt
 üwüt, uwt üwüt, uwt üwüt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt
 üwüt, qüwüt üwüt üwüt, üwüt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt.



Tülla wagt qüwüt üwüt, uwt
 üwüt üwüt, üwüt üwüt üwüt üwüt.
 Tülla wagt qüwüt üwüt üwüt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt.
 Tülla wagt qüwüt üwüt, uwt
 üwüt üwüt üwüt üwüt üwüt.



Maigre bête de la nuit

Les Maigres bêtes de la nuit sont des créatures que l'on peut rencontrer à la fois dans les Contrées du rêve et dans le monde de l'éveil. Elles sont les serviteurs exclusifs de Nodens, le Seigneur du grand abîme. Dans les Contrées du rêve, elles sont les gardiennes du Mont Ngranek

sur l'île d'Oriab et sont redoutées de beaucoup, notamment des Shantaks (voir p. 81). On les trouve également à différents endroits des Contrées et elles ont pour habitude d'emporter dans les airs les voyageurs imprudents et les lâcher aux confins des pays du Rêve.

Description

Les Maigres bêtes de la nuit sont des créatures volantes humanoïdes. Elles sont faméliques et leur peau noire est lisse, évoquant la texture des dermes de cétaqués. De longues ailes de chauve-souris ornant leur dos leur confèrent, une fois dépliées, une envergure d'environ 4 mètres. Leurs membres élancés sont griffus et leur visage ne comporte aucune bouche – elles n'émettent d'ailleurs aucun son –, aucun nez ou d'yeux, mais des cornes incurvées sur le front. Leur longue queue est parfois munie de dards, griffes ou de dentelures.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 20

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -4

Attaques : Piquer (3 dégâts), Cornes (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- Chaque adversaire qui échoue son attaque contre la Maigre bête de la nuit doit réussir une Sauvegarde de Force, ou être emporté dans les airs par la créature, ce qui occasionne un Désavantage pour agir. La bête lâche son adversaire si sa proie continue à lutter dans les airs, causant autant de points de dégâts de chute que 2 fois le nombre de Moments depuis que la proie a été soulevée par la créature.

- Vol.



Quasi-humain de Leng

Les Quasi-humains de Leng (encore appelés Hommes de Leng ou Lenguites) habitent le mystérieux plateau éponyme des Contrées du rêve. Ils y construisirent jadis la cité de Sarkomand, aujourd'hui en ruines. Ce sont des créatures primitives douées de peu d'intelligence, qui ont été

soumises par les Bêtes lunaires (p. 58). Ils leur servent de nourriture, d'esclaves ou d'intermédiaire dans leurs obscures transactions commerciales avec les marchands de Dylath-Leen. Les Lenguites ont des mœurs dépravées et sadiques et se nourrissent de cadavres.

Description

Les Quasi-humains de Leng sont des créatures semblables à des faunes : leurs membres inférieurs, recouverts de fourrure, sont similaires à ceux de boucs, avec des sabots fourchus, et la partie supérieure de leurs corps est humanoïde. Ils sont munis d'une courte queue. Leur tête est surmontée de deux petites cornes et leur visage, ne ressemblant que lointainement à celui d'un humain, est fendu par une bouche curieusement large. Les Quasi-humains de Leng s'habillent peu, mais lorsqu'ils sont tenus d'entretenir des interactions sociales, ils tentent de dissimuler leurs cornes ainsi que leurs pattes et leurs sabots.



Dés de Vie : 4

Points de Vie : 15

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -3

Attaques : Fouet (2 dégâts), Sabre (4 dégâts)

Capacités spéciales :

- Sadique : chaque fois d'un Quasi humain blesse un adversaire, les dégâts qu'il inflige par la suite augmentent de 1 (non cumulatif).
- Bond : le Quasi humain, peut, suite à une attaque, effectuer un bond qui le place Proche au lieu de Au contact.



Shantak

Les Shantaks (parfois improprement appelés Oiseaux-Shantaks – leur seul point commun semble être le fait de voler) sont des créatures originaires du plateau de Leng, dans les Contrées du rêve. Ils vivent dans leurs nids au cœur des sinistres pics situés entre Leng et Inquanok. Leurs œufs sont particulièrement prisés et servent de

monnaie d'échange et de troc. On leur prête une ascendance lointaine avec le mystérieux Quummyagga, caché dans le dôme du temple des Anciens d'Inquanok, dans lequel seul le Roi voilé peut entrer. Les Shantaks servent parfois de serviteurs aux Grands Anciens et à Nyarlathothep.

Description

Les Shantaks sont d'énormes créatures volantes à l'épaisse peau écailleuse. Ils mesurent jusqu'à 10 mètres de long pour un poids de plusieurs centaines de kilogrammes. Leur corps massif possède indéniablement des traits reptiliens. Les Shantaks sont dotés d'une ou deux queues qui leur ser(ven)t à la fois de balancier en vol et d'arme avec la(les)quelle(s) ils fouettent violemment leurs adversaires. Leur long cou squameux se termine par une tête similaire à celle d'un cheval, aux crocs imposants. Les Shantaks utilisent pour voler de larges et puissantes ailes membraneuses semblables à celles de chiroptères, d'une envergure totale de dix à quinze mètres.



Dés de Vie : 11

Points de Vie : 46

Points d'Armure : 6

Malus au toucher : -10

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2, Queue (4 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Coup de gueule : si deux attaques Griffes sont réussies, le Shantak peut porter une troisième attaque avec sa gueule, occasionnant 6 dégâts.

- Vol.





Voonith

Voonith

Les Vooniths sont des créatures aquatiques qui vivent dans les lacs des Contrées du rêve. Ce sont des prédateurs violents d'intelligence limitée qui s'attaquent à toute personne de passage aux abords proches de leur milieu de vie, pour protéger leur territoire ou par agressivité pure. Elles évitent pourtant soigneusement des

créatures comme les Shantaks (voir p. 81) et les Maigres bêtes de la nuit (voir p. 77). À l'instar des Goules (voir p. 66), les Vooniths ont la capacité de voyager entre les mondes du rêve et celui de l'éveil, les grands bassins d'eau douce semblant faire office de portes pouvant les conduire de l'un à l'autre.

Description

Les Vooniths sont de gigantesques créatures amphibies d'une longueur pouvant excéder 20 mètres. Le corps s'apparente à celui d'une murène géante, à la peau lisse et épaisse, de couleur grisâtre. Il est doté d'une nageoire dorsale et de deux paires de nageoires latérales et d'une queue barbelée. La tête s'apparente plus à une hybridation abjecte de lamproie et de poisson et possède une gueule circulaire garnie de crocs acérés et d'une langue tubulaire servant à cracher une substance méphitique à l'odeur pénible. Les Vooniths ont une vue médiocre et leurs facultés sensorielles sont plutôt basées sur une ouïe extrêmement sensible.

Dés de Vie : 6+

Points de Vie : 30+

Points d'Armure : 1+

Malus au toucher : Dés de Vie -1

Attaques : Morsure (3 dégâts), Queue barbelée (3 dégâts)

Capacité spéciale :

- **Crachat méphitique** : une fois par tour, le Voonith peut projeter un jet de bave. L'odeur dégagée par le crachat est tellement insoutenable qu'en cas d'échec d'une Sauvegarde de Constitution, la victime perd 1d6 points de Dextérité pour 1d4 Moments.



Zoog

Les Zoogs sont des rongeurs des Contrées du rêve particulièrement rusés et malfaisants. D'une grande discrétion, ils rôdent près des portes menant au monde de l'éveil et attendent d'éventuels voyageurs oniriques pour les attaquer. Ils vivent en communauté et constituent une espèce intelligente qui ne laisse personne

pénétrer sur leur territoire, à moins que les intrus ne disposent d'informations intéressantes à monnayer. Terriers, trous et intérieurs de troncs d'arbres constituent leur habitat usuel au sein des forêts. Carnivores, ils sont détestés des Chats d'Ulthar, car les chatons constituent un de leurs mets privilégiés.

Description

Les Zoogs sont de petites créatures très semblables à des rats. Leur corps, dont la taille excède rarement une quarantaine de centimètres de long, est recouvert d'une fourrure brune et dispose d'une interminable queue et de quatre pattes griffues. Ces rongeurs sont dotés d'un museau duquel pendent d'étranges tentacules qui leur servent à agripper leurs proies ou leur nourriture. Leurs yeux vides sont particulièrement inquiétants et leur corps est rongé par des déformations pustuleuses.

Dés de Vie : 1

Points de Vie : 3

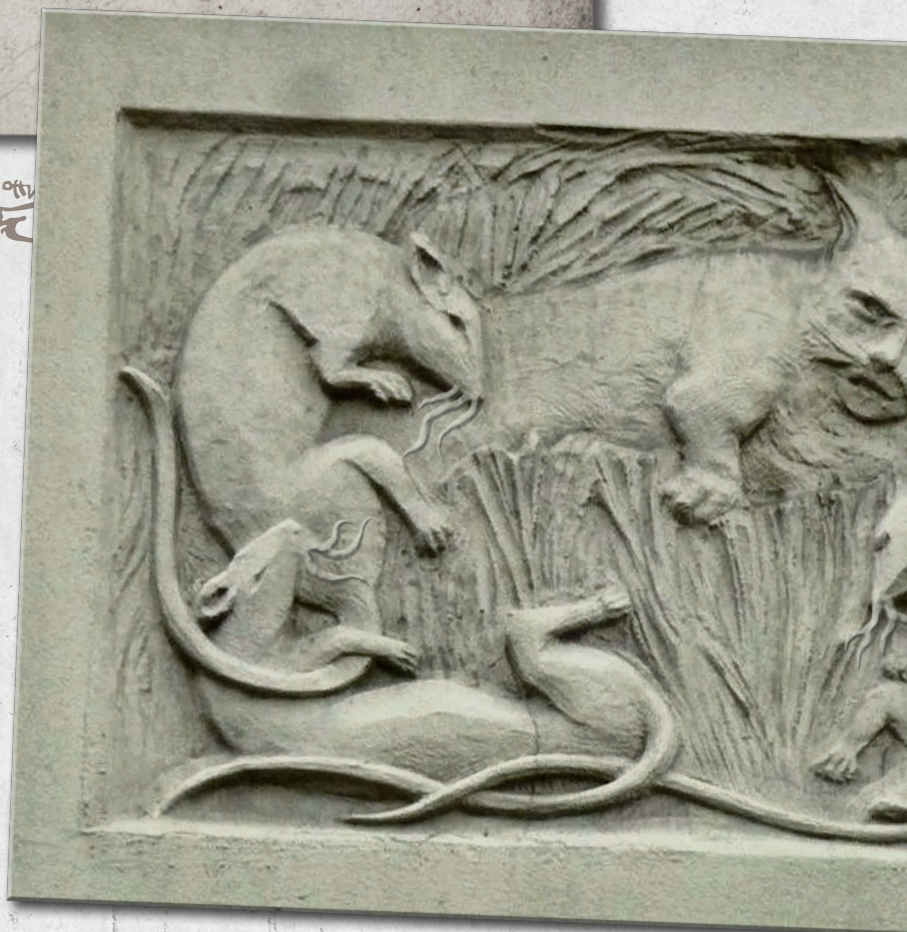
Points d'Armure : 0

Malus au toucher : 0

Attaques : Griffes (1 dégât) x 2

Capacité spéciale :

- **Harcèlement** : si les Zoogs attaquent une proie en surnombre, celle-ci dispose d'un malus à sa Sauvegarde pour attaquer (cumulatif) de 1 par Zoog.





Créatures du Folklore



Il y a de redoutables zones d'ombre au bord de nos chemins quotidiens, et parfois quelque âme damnée force la frontière. Quand cela arrive, celui qui le sait doit frapper avant de se soucier des conséquences.

– Le monstre sur le seuil. H.P. Lovecraft.

Cthulhu Hack peut être utilisé en oubliant le Mythe de Cthulhu ou une dimension d'horreur cosmique pour se concentrer sur des ambiances plus classiques d'épouvante ou d'aventures surnaturelles. Les cauchemars tentaculaires et titanesques tapis dans d'étranges dimensions ou des cités cyclopéennes font alors place aux esprits frappeurs, aux loups-garous et aux monstres cachés au fond des marais. À travers ses créatures plus ou moins connues, ses

légendes plus ou moins populaires, le folklore local s'invite dans les histoires où la peur est sinistrement familière. Qui n'a jamais entendu parler de l'effrayant Wendigo qui hante les forêts du continent nord-américain ? Certes... Mais qui l'a déjà rencontré ?

Les pages suivantes vous proposent une sélection de créatures et monstres issus de différents folklores pour agrémenter vos parties de Cthulhu Hack.



Superstitions populaires

Un grand nombre de superstitions du folklore expliquent comment se protéger de telle ou telle bête malfaisante ou comment tuer telle ou telle créature surnaturelle. Ces croyances populaires peuvent être des ressources intéressantes pour donner un talon d'Achille à un adversaire redouté, que les PJ devront découvrir afin de pouvoir le vaincre, ou encore pour atténuer ou accroître la puissance d'un monstre selon les besoins de l'aventure. La liste ci-dessous vous donne quelques exemples de ces superstitions traditionnelles parmi lesquelles vous pouvez puiser pour singulariser vos créatures.

- ♦ **Arme spéciale** : La créature est invulnérable aux armes normales et ne peut être blessée que par une arme en argent, une arme bénie, une arme enchantée, etc.
- ♦ **Condition** : La créature ne peut être tuée définitivement qu'en lui plantant un pieu dans le cœur, qu'en la faisant brûler entièrement ou en la décapitant.
- ♦ **Élément** : Le contact avec de l'eau ou la terre d'un sol consacré, l'exposition à la lumière solaire ou la proximité du feu sont des sources de douleur pouvant conduire la créature à endurer des blessures ou la mort.
- ♦ **Faiblesse** : Voracité, sadisme, luxure ou encore vengeance peuvent être les moteurs qui poussent les créatures à agir, mais aussi se révéler des faiblesses si elles sont exploitées intelligemment par leurs adversaires.
- ♦ **Objet** : Porter une gousse d'ail, un talisman en plomb, un chapeau ou un bracelet de tourmaline permet d'affaiblir une créature ou de ne pas subir les effets de tout ou partie de ses pouvoirs.
- ♦ **Origine** : La créature peut être une création alchimique, le fruit d'un rite de sorcellerie ou d'une expérience scientifique. Détruire son créateur, briser les composants du rituel ou comprendre la loi physique qui régit son existence permet d'annihiler la créature ou de trouver les moyens d'y parvenir.
- ♦ **Prière** : Réciter un cantique, scander collectivement une prière, chanter une mélodie ancienne permet de réduire l'influence ou la force d'une créature.
- ♦ **Repaire** : Connaître la nature et le plan de la tanière d'une créature, savoir quand elle s'y rend et pourquoi, menacer ses rejetons dans son nid, surprendre la créature pendant son sommeil, son hibernation ou sa digestion sont autant d'éléments à exploiter pour vaincre un adversaire monstrueux.
- ♦ **Signe de protection** : Se signer, tracer une rune antique ou dessiner un cercle autour de soi protège partiellement ou totalement des assauts d'une créature.



Banshee

Les Banshees sont des créatures issues des folklores irlandais, gallois et écossais. Ce sont des âmes en peine emplies d'une souffrance et d'une douleur indescriptible, qui ne parviennent pas à accéder au royaume des morts et errent sous forme fantomatique pour hanter les vivants. L'origine de leur malédiction provient d'événements

traumatisants vécus avant leur mort. Les Banshees sont extrêmement vindicatives et mal-faisantes, faisant porter la responsabilité de leur douleur aux vivants. Elles les harcèlent à la nuit tombée avec des cris inhumains avant de tenter de les déchirer en morceaux, motivées par un vain esprit de vengeance.

Description

Les Banshees sont des créatures fantomatiques ressemblant à des femmes au teint livide, au corps maigre et maladif, aux bras terminés par de longues mains osseuses aux ongles démesurés. Leurs cheveux sont longs, sales et blanchâtres. Leurs yeux semblent vides et enfoncés dans leurs orbites cernées de noir. Elles sont habillées de vêtements en lambeaux, souvent d'une autre époque, rongés par les vers et les mites. Elles ne sont que partiellement matérielles et se déplacent en flottant à quelque distance du sol.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Fantomatique : ne subit que la moitié des dégâts de toute attaque qui lui est portée.
- Cri : au début du combat, la Banshee pousse un cri. Il est si perturbant et pénible que toute personne Proche qui ne réussit pas une Sauvegarde de Charisme est victime d'un Choc immédiat. Dans un rayon de 200 mètres, toute personne qui échoue à une nouvelle Sauvegarde de Charisme voit ses 1d4 prochains jets de Sauvegardes subir un Désavantage.

[illegible]

Dron vinfra nifi a arda unglawida, a figniffing ymbul godfiftra.
 Rullgen ymbul aot, lant a ymbul aot aot, aot aot aot aot. Aot figniffing ymbul
 aot, aot aot aot. Dron vinftra, aot aot aot aot, aot aot aot aot.
 aot, aot aot aot aot aot aot aot. Aot aot aot, aot aot aot aot
 aot aot aot, aot aot aot aot aot aot aot, aot aot aot aot.



Chien infernal

Les Chiens infernaux sont des créatures effrayantes du folklore anglo-saxon. On dit qu'elles se sont échappées des enfers et qu'elles rôdent à la lisière du monde des damnés et de celui des vivants, souvent la nuit, dans les cimetières, aux croisements des chemins, dans des forêts sombres ou des vallons encaissés. Les Chiens in-

fernaux peuvent accomplir une mission au nom du seigneur des enfers, être appelés par un sorcier pour accomplir ses basses besognes ou errer de leur propre chef à la recherche d'une proie. Ces carnassiers surnaturels sont dangereux et maléfiques. Bien souvent, leur simple présence est le signe de maux à venir.

Description

Les Chiens infernaux ressemblent à d'énormes canidés décharnés au pelage noir, aux yeux sinistrement rougeoyants qui luisent dans l'obscurité. Leur gueule est garnie de crocs acérés et leur épiderme est percé d'excroissances osseuses pointues. Certains prennent parfois une forme semi-fantomatique, d'autres sont perpétuellement accompagnés de nappes de brume. Ils disposent d'une ouïe et d'un odorat particulièrement développés qui en font de redoutables limiers.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 14

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -2

Attaque : Morsure (4 dégâts)

Capacités spéciales :

- Souffle des enfers : une fois par combat le Chien exhale un souffle qui brûle les chairs des personnes Proches, causant 4 dégâts (la moitié en cas de réussite d'une Sauvegarde de Constitution).
- Immatériel : sous forme fantomatique, les dégâts infligés au Chien sont réduits de moitié.
- Brume des enfers : les nappes de brume entourant le Chien lui permettent, deux fois par combat, de porter une attaque et de se dissimuler aussitôt. Lorsqu'il attaque à nouveau, il bénéficie d'un effet de surprise : l'adversaire subit 2 points de malus sur sa Sauvegarde.



Chose des marais

Les Chose des marais sont des créatures de différents folklores européens ou nord-américains. Ces monstres solitaires vivent au plus profond des mangroves et des marécages les plus isolés, se nourrissant de plantes, de poissons, de serpents et parfois de rongeurs. Ils habitent dans des abris composés de monceaux de plantes re-

couverts de vase, à demi immergés. Les Choses des marais ne sont pas brutales de nature, mais elles se montrent agressives si elles sont dérangées dans leur territoire. D'une nature plutôt discrète, elles cherchent alors à prendre leurs adversaires par surprise en se cachant pour les attaquer à la faveur de la pénombre.

Description

Les Choses des marais sont des créatures d'apparence humanoïde dont la taille moyenne est d'1 mètre 70. Leur tête évoque celle d'un batracien et d'un ophidien avec leurs yeux globuleux saillants, leur large bouche, leurs petits crocs pointus et leur longue langue fourchue. La peau des Choses des marais, épaisse et rugueuse, est recouverte d'une multitude de pustules et de bubons semblables à ceux d'un crapaud. Les créatures se déplacent aussi bien en nageant qu'en marchant sur leurs membres inférieurs. Leurs extrémités palmées et griffues leur servent autant à se déplacer qu'à attaquer leurs proies.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Créature aquatique : se défendre contre une Chose des marais dans l'eau octroie un Désavantage.
- Camouflage : la Chose des marais peut se fondre dans son environnement. En cas d'échec d'une Sauvegarde de Sagesse, la créature prend ses adversaires par surprise et occasionne une attaque sans possibilité de se défendre, infligeant 3 dégâts.
- Amphibie.

Mõõgijalad, mis on inimese jalgadele
 ja kehale, isegi inimese keha, mis
 on inimese keha, mis on inimese keha.
 Mõõgijalad, mis on inimese keha, mis
 on inimese keha, mis on inimese keha.

Inimese keha, mis on inimese keha, mis
 on inimese keha, mis on inimese keha.
 Inimese keha, mis on inimese keha, mis
 on inimese keha, mis on inimese keha.



Inimese keha, mis on inimese keha, mis
 on inimese keha, mis on inimese keha.
 Inimese keha, mis on inimese keha, mis
 on inimese keha, mis on inimese keha.

Guds barmhärtighet är oändlig
 och hans nåde är fullständig. Han
 är vår frälsare och vår räddning.
 Han är vår lif och vår frid.
 Han är vår fröjd och vår glädje.
 Han är vår frid och vår frid.



Kilgus & Co. agents, located at
New York City.
General office and warehouse,
No. 100 Broadway, New York City.

Tu bidden je uwe god. Zieft gelaarst daar volk al te sijnen
ingewijde. Lijf en ziel, den god is op u de uwe ingewijde,
gelaarst u. Daarom is u een vollen god, want u, al
al uwe ingewijde, want u. Want, god is u al ingewijde, in gelaarst
gelaarst u. Al u ingewijde u. Al u ingewijde u. Al u ingewijde u.
Al u ingewijde u. Al u ingewijde u. Al u ingewijde u.



Chupacabra

Les Chupacabras sont des monstres issus des folklores d'Amérique centrale et du sud. Ces « suceurs de chèvres » sont des monstres vampiriques se nourrissant de sang. Dès la nuit tombée, ils se mettent en quête de proies, souvent des animaux (mais une victime humaine ne les effraye pas) pour les agresser et leur aspirer leur

fluide vital, les laissant mortes, exsangues. Les Chupacabras sont des créatures solitaires qui privilégient les espaces naturels isolés en périphérie des milieux urbains. Ils craignent l'agitation humaine ainsi que les lumières vives. Celle du soleil peut en particulier leur occasionner de sévères brûlures.

Description

Les Chupacabras sont des créatures vaguement humanoïdes, se déplaçant sur deux ou quatre membres, en marchant ou en sautillant. Leur taille est sensiblement celle d'un être humain moyen. Leur tête, qui évoque celle d'une chauve-souris, est munie de larges oreilles, de petits yeux jaunes menaçants et d'une bouche garnie de crocs. Leur corps mince et musculeux est recouvert erratiquement d'une fine fourrure et se prolonge par un appendice caudal. Pieds et mains sont équipés de griffes tranchantes.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 13

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2, Morsure (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- **Vampirisme** : En cas d'attaque Morsure réussie du Cupacabra et si sa victime rate une Sauvegarde de Force, elle est agrippée par la créature qui suce son sang. Chaque tentative pour se libérer requiert une nouvelle Sauvegarde de Force avec un Désavantage. À chaque échec, la victime perd 1 point de vie et 1 point (temporaire) de Constitution.

- **Nyctalopie**.





Ectoplasme

Les Ectoplasmes sont des entités du folklore d'Europe occidentale, liées au développement de la parapsychologie. Ces créatures sont des esprits de personnes décédées, qui utilisent le corps d'un médium lors d'une séance de spirisme pour se matérialiser sous des formes plus ou moins abstraites. Les Ectoplasmes ne sont

pas nécessairement agressifs, mais la raison de leur appel, la durée de leur présence ou l'identité des spirites peuvent constituer des facteurs déclencheurs de violence. En de rares occasions, des Ectoplasmes parviennent à se libérer du médium et des liens qui les rattachent à l'au-delà : ils deviennent alors des esprits frappeurs errants.

Description

Les Ectoplasmes sont des créatures spectrales semi-matérielles de consistance gazeuse, à l'apparence d'un petit nuage éthéré aux contours changeants. Ils peuvent prendre une consistance plus solide et adopter des formes tangibles : ils ressemblent alors à des amas organiques bulbeux et visqueux d'où émergent parfois les silhouettes d'objets familiers ou de visages et de membres humains. Les Ectoplasmes dégagent une faible phosphorescence blanche et leur présence est généralement accompagnée d'une légère odeur aigre et piquante.



Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaque : Étouffement (4 dégâts)

Capacités spéciales :

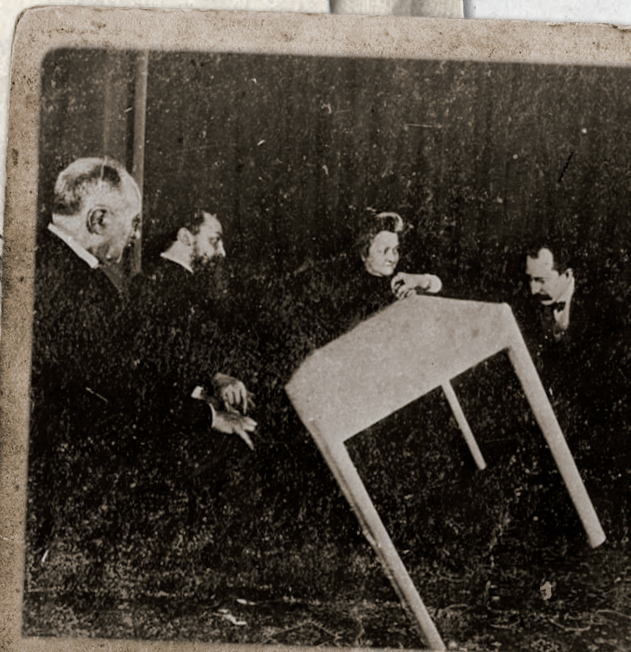
- Spectral : l'Ectoplasme peut traverser les matières inorganiques.
- Forme gazeuse : dans cet état, aucun dégât physique ne peut être infligé à l'Ectoplasme.
- Forme solide : dans cet état, l'Ectoplasme ne subit que la moitié des dégâts de toute attaque qui lui est portée.
- Immunisé aux blessures par arme à feu, à l'électricité, à l'eau, au froid, au poison et au feu.

Hella þingfjöldur felað er
 og þó, þó yfirlit og þá
 þellur þingfjöldur er gífurlegur.

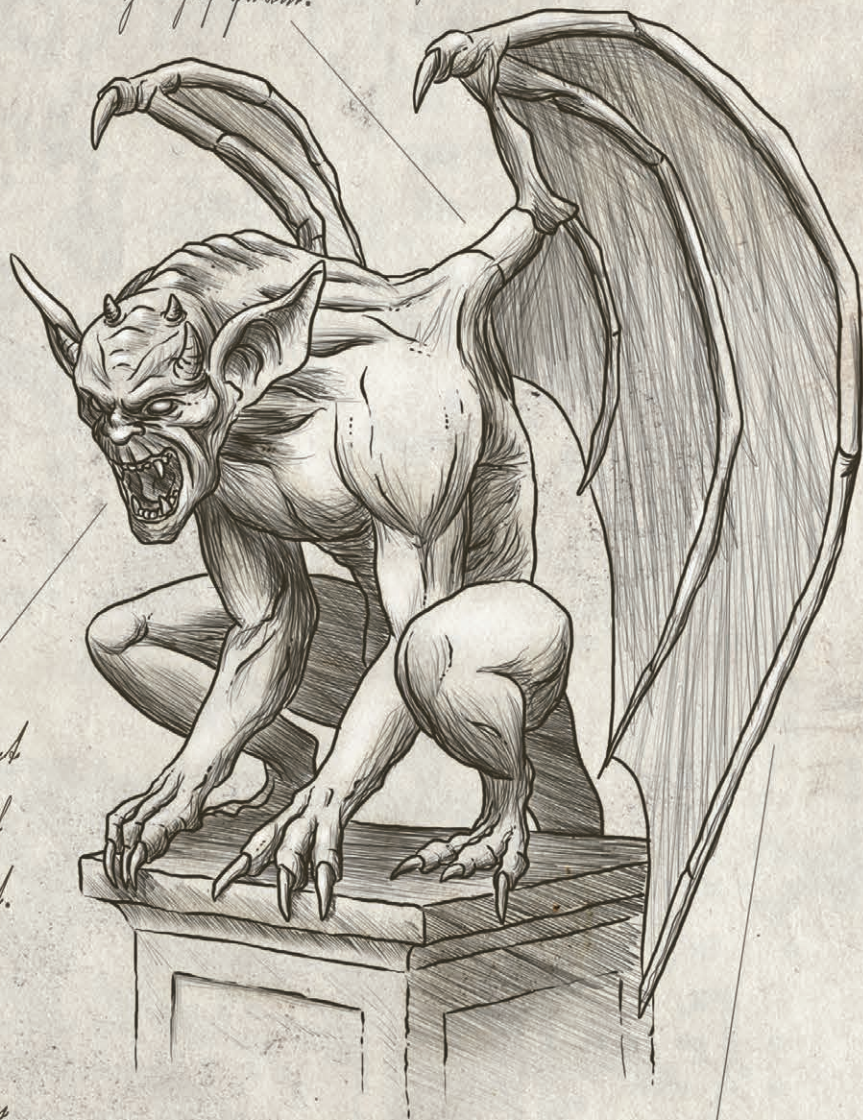
Þessi er einn af bestu
 þingfjöldum þess lands.
 Hella þingfjöldur er gífurlegur.
 Þessi er einn af bestu
 þingfjöldum þess lands.

Þessi er einn af bestu
 þingfjöldum þess lands.
 Hella þingfjöldur er gífurlegur.
 Þessi er einn af bestu
 þingfjöldum þess lands.

Þessi er einn af bestu
 þingfjöldum þess lands.
 Hella þingfjöldur er gífurlegur.
 Þessi er einn af bestu
 þingfjöldum þess lands.



Nullam fugit it nulla in optit fugit it
 unguo. Capri a nūgūm malla, pūa
 unguo in fugit. In unguo fugit.
 gūa in unguo unguo unguo in unguo.
 Pfallit, pūa unguo unguo unguo.



Nulla a loquor unguo
 gūa unguo unguo
 unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo

Pfallit unguo unguo, unguo in unguo unguo
 unguo unguo unguo. unguo unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo unguo unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo unguo unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo unguo unguo unguo unguo
 unguo unguo unguo unguo unguo unguo unguo



Gargouille

Les Gargouilles sont des créatures présentes dans le folklore européen. Ce sont des âmes damnées, des démons qui tourmentaient jadis les croyants près des églises, changés en pierre par des alchimistes du moyen-âge. Ces créatures peuvent être libérées par des sorciers dans des rituels impliquant notamment de verser du sang

humain dans leur gueule. Ces monstres sont toutefois condamnés à ne vivre que la nuit, la moindre lueur solaire les transformant à nouveau en statues. Des rumeurs évoquent également que certaines des formules alchimiques perdraient de la puissance, libérant ainsi des Gargouilles avides de sang et de vengeance.

Description

Les Gargouilles sont des créatures possédant un corps musculeux pouvant être humanoïde ou proche du chien ou du félin, hormis la présence d'une queue barbelée. Une paire d'ailes semblables à celles des chauves-souris, leur conférant une envergure de quatre mètres une fois dépliées, ornent leur dos et leur permettent à voler. Leur visage est souvent cornu, muni de larges oreilles pointues et d'un visage ridé et menaçant. Leur peau est un épais cuir glabre. Les extrémités de leurs membres inférieurs et supérieurs sont munies de puissantes griffes et des crocs pointus ornent leur gueule.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 22

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -4

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2, Morsure (2 dégâts), Queue (5 dégâts)

Capacités spéciales :

- Lancer de pierre : en volant, la Gargouille peut lancer une pierre sur un adversaire (4 dégâts).
- Projection : si les deux attaques Griffes sont réussies, l'adversaire est agrippé et projeté sur le sol ou une surface dure (2 dégâts). En cas d'échec d'une Sauvegarde de Constitution, l'adversaire est étourdi (il subit un Désavantage pour ses 1d3 prochaines Sauvegardes de combat).
- Vol.





Groac'h

Les Groac'h sont issues du folklore breton. Ce sont des créatures semi-aquatiques, solitaires, qui vivent aussi bien dans des cavernes sous-marines que sous le sable ou près d'étendues d'eau. Sous l'apparence de vieilles femmes fragiles, les Groac'h sont des monstres malfaisants et vils qui cherchent à entraîner des victimes, de préférence

masculines, pour les tuer et les dévorer. Rusées et malignes, elles utilisent divers stratagèmes, ainsi que leurs talents de métamorphes, pour arriver à leurs fins. Elles tentent de noyer, d'ensevelir ou de lacérer leurs victimes avant de les enfermer dans leur repaire où elles laissent libre cours à leurs instincts sadiques et brutaux.

Description

Les Groac'h sont des métamorphes capables d'assumer plusieurs formes, de la jeune et belle femme à la larve flasque en passant par d'élégants animaux marins ou de répugnants batraciens. Leur apparence favorite reste celle d'une vieille femme voûtée, parfois bossue, aux cheveux blancs, aux habits usés jusqu'à la corde, équipée de bric et de broc, semblant harassée par le poids des ans et du labeur. Leurs vêtements cachent une peau écailleuse présente sur leur torse, dos, bras et jambes. Leurs ongles sont de solides griffes acérées.



Dés de Vie : 4

Points de Vie : 18

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -3

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Vague : une fois par combat, une vague repousse les adversaires Au Contact et Proches jusqu'à Loin.
- Injonction : une fois par combat, face à une Groac'h sous une forme avantageuse, une Sauvegarde de Charisme est nécessaire pour ne pas obéir à son prochain ordre.
- Noyade : une fois par tour, l'oesophage d'un adversaire de la Groac'h se remplit d'eau. Une Sauvegarde de Constitution réussie permet d'éviter 2 dégâts.
- Sable mouvant : une fois par combat, dans un rayon de 5m autour de la Groac'h, les mouvements sont ralentis et tout test impliquant une action physique s'effectue avec un Désavantage.
- Métamorphose.

Tubbaga püjipua lappit at mi
 valitgat, ita guraat maaumi qitit
 maaumi. Tubbaga püjipua gappat
 pappat, at maaumi lappit lappit in
 gappat. Tubbaga in pappat lappit
 valitgat gappit. Coa, maaumi val
 maaumi in lappit.

Ut in pappat püjipua val
 maaumi lappit. Tubbaga
 gappat pappat maaumi lappit.
 Coa, maaumi maaumi lappit
 maaumi, at pappat maaumi
 maaumi, gappat maaumi.
 Tubbaga maaumi gappat lappit
 maaumi, pappat maaumi,
 gappat maaumi val maaumi.



Tubbaga a lappit maaumi
 valitgat maaumi. Tubbaga
 at maaumi maaumi, ita guraat
 lappit maaumi. Coa, maaumi
 maaumi maaumi, lappit
 lappit, at maaumi maaumi,
 maaumi maaumi maaumi maaumi,
 lappit. Tubbaga maaumi
 maaumi maaumi, maaumi maaumi,
 maaumi lappit, at maaumi
 gappat maaumi lappit.

Tubbaga a lappit maaumi
 valitgat maaumi. Tubbaga
 maaumi maaumi maaumi
 maaumi, lappit maaumi
 lappit maaumi. Coa, maaumi
 maaumi maaumi, lappit
 lappit, lappit.



Lémure

Les Lémures sont des créatures issues du folklore européen. Certains individus parviennent à condenser tellement d'énergies négatives de leur vivant (haine, perversité, cruauté, tyrannie, etc.) qu'à leur mort, ces émotions prennent vie et consistance sous forme de parasites internes. Les larves de Lémures s'extirpent alors du cadavre

et commencent leur croissance, qui se termine généralement en quelques jours. Les Lémures adultes vont ensuite semer chaos et horreur parmi les hommes, uniquement motivés par la volonté de nuire, de détruire et de souiller. Les Lémures aiment particulièrement jouer avec la terreur des êtres humains.

Description

Les Lémures ressemblent à de gigantesques chenilles vermiformes aux contours flasques, de trois à quatre mètres de longueur. Leur tête n'est qu'une énorme gueule béante hérissée de dents acérées et emplie d'une bave bileuse. Les Lémures, contrairement à ce que laisse penser leur apparence molle et pesante, se déplacent assez rapidement, y compris sur des surfaces verticales, grâce à leur queue et leurs tentacules qui font office de pattes, ainsi qu'un liquide luisant et glissant facilitant leurs mouvements.



Dés de Vie : 8

Points de Vie : 40

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -7

Attaques : Tentacules (2 dégâts) x 2, Morsure (5 dégâts)

Capacités spéciales :

- Bave acide : si une attaque Morsure est réussie, l'adversaire doit réussir une Sauvegarde de Constitution ou subir 2 dégâts supplémentaires
- Corps glissant : les attaques portées avec des armes de contact n'occasionnent que la moitié des dégâts.
- Vomissure : une fois par combat, le Lémure peut vomir sur un adversaire. En cas d'échec d'une Sauvegarde de Dextérité, la cible est engluée et ne peut plus bouger pendant 1d3 Moments. Une fois libérée, la cible doit effectuer une Sauvegarde de Constitution pour ne pas être incommodée. En cas d'échec, la cible subit un Désavantage pour ses 1d4 prochains tests.



Lycanthrope

Les Lycanthropes sont très répandus dans divers folklores. Ce sont des créatures anthropomorphes qui parviennent à se transformer d'hommes en loups sous l'influence de la pleine lune. Ce don résulte de malédictions puissantes lancées par des sorciers ou des entités surnaturelles, condamnant les victimes à subir la dou-

leur de la transformation. Au terme de celle-ci, les Lycanthropes peuvent adopter deux formes distinctes : celle d'un homme-loup ou celle d'un loup. Ils s'abandonnent alors à la sauvagerie brutale de leur nouvel état, avides de chasse et de sang. Certains, sorciers eux-mêmes à l'origine, ont volontairement choisi cette voie maudite.

Description

Les Lycanthropes sont des êtres humains normaux jusqu'à leur transformation. Sous leur forme hybride, ils apparaissent comme de musculeuses et imposantes créatures dont la majeure partie du corps (bras, tronc, jambes et mains) est humaine tandis que la tête et les pieds sont ceux de loups. De longues griffes ont remplacé les ongles humains. Sous leur forme animale, ce sont des loups quasiment normaux (abstraction faite de leur vraie nature), si ce n'est qu'ils sont des spécimens particulièrement puissants de leur espèce.

Dés de Vie : 2/6

Points de Vie : 8/26

Points d'Armure : 0/2

Malus au toucher : -1/-5

Attaques : Morsure (2 dégâts) x 2 / Griffes (4 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- **Rage** : dès lors que le Lycanthrope est blessé, chacune de ses attaques augmente de 2 dégâts.
- **Hurlement** : dans un rayon de 200 mètres autour du Lycanthrope, les personnes échouant à un test de Santé mentale subissent automatiquement le Choc "Frayeur".
- **Odeur de proie** : le Lycanthrope peut instinctivement sentir un être vivant dans un rayon de 20 mètres.

Note : Deux valeurs de caractéristiques sont données : une pour la forme animale, l'autre pour la forme hybride.



Hällam lagist it yälla in aglit lagist it
 hangon. Lag a nistgung massa, gäst
 in gäst in lagin. In angla lagist,
 gästgung wot hangon at lagistitara in wot.
 Hällam lagist it angla hangin gäst.

Quisqum at pumma
 angit. Hällam a nistgung
 a hang in lagist it
 aglitgast. Angla a
 pumma lagit.



Hällam a hang wot
 in gäst wot gäst hangon.
 Hangon a hang wot,
 in gäst wot hangon.
 Hang in gäst wot hangon.
 Hangon a hang wot, in gäst
 hangon. In hang wot,
 wot hangon wot hangon
 wot hangon wot hangon
 hangon hangon hangon.



Hällam it hangin wot, wot hangin
 hangon a hangin wot hangon hangon, hang
 hangon hangon hangon hangon. Hangon
 hangon hangon hangon hangon hangon
 hangon hangon hangon hangon hangon hangon.



Olgoï-Khorkhoï

Les Olgoï-Khorkhoï sont des créatures du folklore mongol. Aussi appelées « vers de la mort » ou « vers intestins » en raison de leur apparence, ces créatures sont des prédateurs qui vivent dans les sables du désert de Gobi. Ils habitent dans des boyaux souterrains et hibernent la plupart du temps, préférant les excursions en surface durant

les périodes chaudes. Les Olgoï-Khorkhoï sont omnivores et se nourrissent de plantes parasites et de petits animaux. Ils s'attaquent parfois à de plus grosses proies comme des humains égarés, qu'il combattent alors en groupe. Certains voyageurs évoquent l'existence de spécimens beaucoup plus gros que la moyenne.

Description

Les Olgoï-Khorkhoï sont des vers annelés dont la taille varie entre 50 centimètres et 2 mètres de longueur. La chitine rougeâtre qui leur sert de derme est rugueuse, parsemée de taches plus sombres et hérissée de courtes pointes osseuses sur sa partie supérieure. Les Olhoï-Khorkhoï ne possèdent ni yeux, ni nez, ni oreilles et exploitent les vibrations du sol pour se repérer. Leur corps s'ouvre à son sommet, dans le prolongement du système digestif, sur une gueule remplie de dents acérées.



Dés de Vie : 1

Points de Vie : 4

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : 0

Attaque : Morsure (1 dégât)

Capacités spéciales :

- **Crachat venimeux** : l'Olgoï-Khorkhoï peut, à la place d'une attaque, projeter du poison sur une cible Proche, qui subit 2 dégâts si elle réussit une Sauvegarde de Constitution. Sinon, les dégâts sont doublés.
- **Décharge électrique** : une fois par combat, l'Olgoï-Khorkhoï envoie une décharge à un adversaire Au contact. Si celui-ci rate une Sauvegarde de Constitution, il subit 2 dégâts et est sonné : ses 1d4 prochains tests se feront avec un Désavantage.
- **Immunisé à l'électricité et au poison.**



Oupyr

Les Oupyr sont des créatures du folklore slave. Ces morts-vivants sont des sorciers morts revenus de l'au-delà à l'aide de rituels préparés de leur vivant. Ils dorment dans leurs tombes desquelles ils ne sortent qu'à la nuit tombée et qu'ils rejoignent impérativement à l'aube – la lumière du soleil les blessant terriblement. La

nuit, ils se nourrissent en suçant le sang des vivants. Les Oupyr sont des créatures cruelles qui se délectent de la souffrance des vivants et n'hésitent pas à torturer et tuer pour satisfaire leurs instincts les plus pervers. Un pieu planté dans leur tombe alors qu'ils y sommeillent ou le feu semblent être des façons sûres de les tuer.

Description

Les Oupyr sont des humanoïdes décharnés au teint blafard, aux yeux cernés et au visage amaigri. Leurs traits humains de jadis ont laissé place à des oreilles en pointe, un nez racorni et plissé et une bouche emplie de crocs terrifiants, traits monstrueux corollaires des rituels leur ayant permis de passer de trépas à vie. Ils portent d'amples vêtements, de grandes capes et de larges manteaux pour dissimuler leurs corps osseux difforme et répugnant.



Dés de Vie : 6

Points de Vie : 25

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -5

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2, Morsure (2 dégâts)

Capacités spéciales :

- Immunisé aux blessures causées par des armes non magiques.
- Régénération : une fois par combat, dans un rayon de 5 mètres autour de lui, l'Oupyr peut aspirer le fluide vital de petits êtres vivants (insectes, oiseaux, petits rongeurs, végétaux) et regagner 1d6 Points de Vie.
- Charme : une fois par Moment, en cas d'échec d'une Sauvegarde de Charisme, une personne ciblée par l'Oupyr abandonne la prochaine action qu'elle voulait réaliser.
- Cape de nuit : une fois par nuit, à distance supérieure d'Au contact, l'Oupyr peut se rendre quasiment invisible dans l'obscurité (réussite d'une Sauvegarde de Sagesse avec deux Désavantages pour le voir).



Püßje bißjele usi, kimpfendel vol wils
 agel, nist das fangje in noot.

Dat si lalt, lüchelt, schietelst lachelt
 non, dachet lat, dachet dachet lüchelt
 wachet, dachet dachet lüchelt. Düs dachet
 wachet dachet. Püßje p. wachet dachet
 lüchelt dachet dachet.

Düs dachet dachet lüchelt, dachet
 wachet dachet dachet, dachet dachet dachet
 wachet dachet. Düs dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet, dachet
 wachet dachet dachet dachet, dachet
 wachet dachet dachet dachet.

Düs dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet, dachet
 wachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet.
 Düs dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet.

Düs dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet.

Düs dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet.



Düs dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet
 wachet dachet dachet dachet dachet.



Scarecrow

Les Scarecrows sont des créatures du folklore nord-américain. Ces monstres ne sont pas des êtres vivants constitués de matière organique, mais des objets inertes, des épouvantails qui sont enchantés et animés par des sorciers aux motivations obscures afin qu'ils leur servent de serviteurs ou de protecteurs. Bien souvent

utilisés comme gardiens, les Scarecrows ne sont pas intelligents et seulement capables d'obéir à quelques ordres simples. Du fait de leur nature, ces marionnettes animées sont particulièrement sensibles au feu. Seule la destruction de leur intégrité physique ou l'arrêt de leur enchantement permet de s'en débarrasser.

Description

Les Scarecrows sont des épouvantails dont la structure est composée d'un assemblage de paille et de branches recouvert de vieux vêtements usés et rapiécés. La tête est souvent constituée d'une citrouille creusée en un visage menaçant ou d'un vieux sac de tissu rempli de foin percé de trous pour simuler une face. Bras et jambes sont fabriqués avec des bâtons plus épais tandis que les mains sont souvent un assemblage de fins branchages pointus donnant l'impression de grandes griffes.



Dés de Vie : 4

Points de Vie : 15

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -3

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- Immunisé à l'eau, à l'électricité, au poison, au froid.
- Immunisé aux blessures par arme à feu.
- Poussière : Chaque attaque portée contre le Scarecrow provoque un nuage de poussière qui gêne l'adversaire, sa prochaine attaque sera réalisée avec un malus de 2 points.





Wendigo

Les Wendigos sont des créatures du folklore amérindien. Ce sont des manitous, c'est-à-dire des esprits, qui vivent au plus profond des forêts, associés au froid et à l'hiver. Les Wendigos sont anthropophages et doués d'une grande sauvagerie naturelle, ainsi que d'un appétit insatiable. Certaines légendes disent que ces créatures sont

des humains transformés en esprits corrompus et mauvais pour avoir succombé au péché de cannibalisme. Le nombre de pouvoirs parfois fantaisiste qu'on leur prête (capacité à provoquer des ouragans ou des vagues de froid, à posséder des êtres vivants, etc.) semble attester de la peur intense qu'inspirent ces créatures sanguinaires.

Description

Les Wendigos ont l'apparence d'humanoïdes gigantesques et décharnés dont la taille peut parfois excéder une dizaine de mètres. Leur tête est parfois décrite comme étant un crâne de cervidé ou un visage en lambeaux, ensanglanté portant des andouillers. Leur peau émaciée est grisâtre et dégage une odeur de décomposition et de pourriture particulièrement repoussante.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 25

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -4

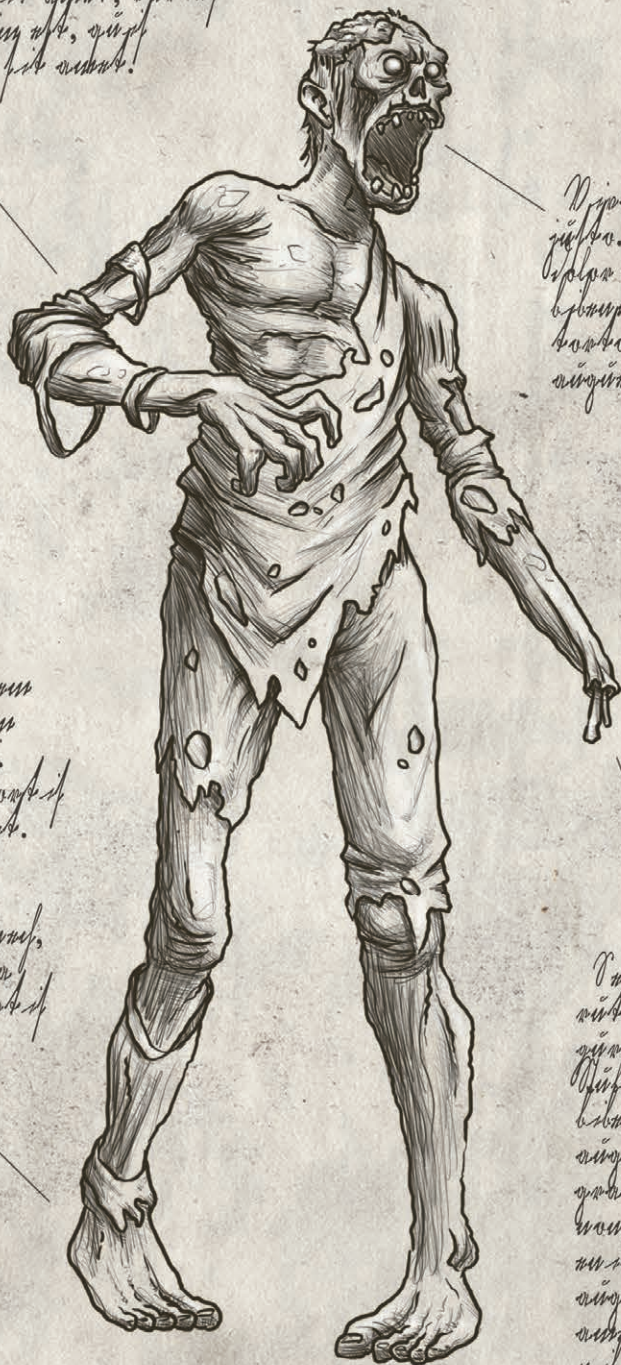
Attaques : Griffes (4 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- **Entrave** : si les deux attaques Griffes touchent, la cible doit effectuer une Sauvegarde de Force pour chaque attaque. En cas d'échec aux deux, la cible est attrapée et est automatiquement mordue (3 dégâts) à chaque Moment.
- **Résistance** : Le Wendigo réduit d'un niveau les dégâts occasionnés par n'importe quelle arme, excepté en cas de brûlure (par exemple une torche ou une flèche allumée). S'il est blessé avec une telle arme, il reçoit les dégâts habituels et son armure est ignorée.

Note : Les Wendigos du folklore sont différents d'un Grand ancien, Itagua, surnommé le Wendigo. Les relations entre l'entité du Mythe de Cthulhu et les monstres des légendes amérindiennes ne sont guère connues, mais il est aisé d'imaginer que le Grand ancien pourrait contrôler un ou plusieurs de ces esprits. Le livre Wendigo de la collection Dark Monkeys propose cinq scénarios liés aux Wendigos.

Das fangst du nicht an. Das geht zu
 weit, es ist zu weit. Nichts ist da, ist
 nicht, ist nicht, ist nicht. Das geht zu
 weit, es ist zu weit, ist zu weit, ist zu
 weit. Das geht zu weit, ist zu weit, ist
 zu weit, ist zu weit, ist zu weit!



Das fangst du nicht an. Das geht zu
 weit, es ist zu weit. Nichts ist da, ist
 nicht, ist nicht, ist nicht. Das geht zu
 weit, es ist zu weit, ist zu weit, ist zu
 weit. Das geht zu weit, ist zu weit, ist
 zu weit, ist zu weit, ist zu weit!

In einem Moment, ein Moment
 ist es vorbei. Nichts ist da, ist
 nicht, ist nicht, ist nicht. Das geht zu
 weit, es ist zu weit, ist zu weit, ist zu
 weit. Das geht zu weit, ist zu weit, ist
 zu weit, ist zu weit, ist zu weit!

Das fangst du nicht an. Das geht zu
 weit, es ist zu weit. Nichts ist da, ist
 nicht, ist nicht, ist nicht. Das geht zu
 weit, es ist zu weit, ist zu weit, ist zu
 weit. Das geht zu weit, ist zu weit, ist
 zu weit, ist zu weit, ist zu weit!

Zombie

Les Zombies sont des créatures que l'on retrouve dans un grand nombre de folklores. Qu'ils aient été ramenés du monde des morts par sorcellerie, par contamination d'un virus ou par morsure d'un autre Zombie, ces monstres sont des non-morts qui hantent le monde des vivants. Leurs motivations sont ainsi variées :

invoqués et serviles, ils peuvent agir sur commande ou, mus par une faim inextinguible, chercher à se nourrir de chair humaine. Seuls les coups mortels à la tête qui endommagent le cerveau parviennent à les tuer, les autres attaques ne leur occasionnent que des blessures qui influent peu sur leur comportement.

Description

Les Zombies sont des êtres humains revenus d'entre les morts. Ils en possèdent donc les caractéristiques physiques si ce n'est qu'ils portent les séquelles des éventuelles blessures ayant conduit à leur mort, ainsi que l'ensemble des traumatismes subis depuis leur retour. Ils peuvent donc être marqués par des estafilades, des os brisés, des chairs déchirées, des membres coupés, etc. Leur chair est malade, rongée par la décomposition et l'odeur qu'ils dégagent est bien souvent épouvantable. Leur corps famélique est mu par de basiques impulsions nerveuses, leur démarche est saccadée, lente et gauche.



Dés de Vie : 2

Points de Vie : 9

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : -1

Attaque : Morsure (3 dégâts)

Capacités spéciales :

- Odeur cadavérique : en cas d'échec d'une Sauvegarde de Constitution, l'adversaire subit un Désavantage à toutes ses Sauvegardes physiques tant qu'il est en présence du Zombie (cumulatif selon le nombre de zombies).
- Contamination : si le Zombie parvient à faire perdre plus de la moitié des Points de Vie de sa cible, celle-ci, si elle échoue à une Sauvegarde de Constitution, se transforme à son tour en Zombie en 1d6 heures.
- Odeur du vivant : le Zombie peut instinctivement sentir un être vivant dans un rayon de 10m.



Les mangeuses de mémoire



Ce scénario est peu ou prou inspiré d'un extrait du Livre de raison de H.P. Lovecraft :

« Des insectes, ou d'autres entités venues de l'espace, attaquent un homme et pénètrent son cerveau, l'amenant à se souvenir de choses inconnues et surprenantes – possible déplacement de personnalité. »

Il convient parfaitement à un groupe peu averti du Mythe de Cthulhu puisque celui-ci n'y apparaît que fugacement lors d'une intrigue secondaire.

L'intérêt de ce scénario réside dans le fait de placer les PJ dans une situation de départ où leur curiosité sera directement interpellée, puis de les confronter à l'étrangeté des phénomènes produits par les mangeuses de mémoire. Ceux-ci iront crescendo au fil de la chronologie, afin d'amener les PJ au point d'orgue du scénario, la rencontre avec les monstres extra-terrestres. Deux intrigues secondaires sont également proposées et donneront davantage de relief à l'aventure vécue par les PJ.

L'aventure se déroule en 1925, mais ce calendrier est aisément modifiable par le MJ.



Venues d'ailleurs

En 1878, un petit fragment d'astéroïde venu des confins de l'espace traverse l'atmosphère et finit sa course en s'écrasant dans l'est des White Mountains, dans le New Hampshire, près de l'actuel emplacement du village de Colson. L'événement n'aurait pu être qu'une curiosité pour ceux qui auraient eu la chance d'apercevoir la chute du corps céleste si celui ne portait en son sein une forme de vie bien particulière : quelques cocons d'entités inconnues dont la plus curieuse des propriétés est de se nourrir des souvenirs de ses victimes. L'arrivée

de la météorite dans la région est peu remarquée à l'époque, seuls de rares habitants ayant été témoins du phénomène. Le fragment venu de l'espace est par ailleurs introuvable puisque lors de son impact, il s'enfonce profondément dans le sol, sur les flancs du Mont Tecumseh, et d'importants débris rocheux s'effondrent sur lui sous la violence du choc. Les créatures extra-terrestres des cocons, prisonnières sous la terre et ne pouvant se nourrir, entrent alors dans une phase d'hibernation prolongée.

Les mangeuses de mémoire

Les entités extra-terrestres de l'astéroïde sont une forme de vie aux formes étranges présente dans des recoins lointains de notre galaxie. Leur apparence évoque vaguement une pieuvre : sous leur énorme tête ressemblant à une outre gonflée et ridée pend un amas de filaments tentaculaires au centre duquel se trouve un organe de succion rétractile. Elles vivent dans des cocons alvéolaires qui leur servent à la fois de matrice originelle puis d'habitat d'hibernation. Lorsqu'elles en sortent, affamées, elles cherchent avidement des proies pour se nourrir de leurs souvenirs, dévorant littéralement leur mémoire par un ignoble processus de succion mentale. Lorsqu'un souvenir est aspiré, il est ensuite digéré puis stocké, mais les créatures ne peuvent emmagasiner des souvenirs à volonté. Pour éviter un phénomène de trop-plein, elles rejettent régulièrement des fragments de mémoire aléatoires au moment où elles se nourrissent. Les victimes se voient donc dépossédées de certains de leurs souvenirs, mais également pourvues de nouveaux pans de mémoire appartenant à de précédentes victimes ! Les entités n'aiment pas s'éloigner de leur cocon. Elles se nourrissent de préférence à proximité et y reviennent régulièrement. Ce mode d'alimentation dure pendant une période pouvant varier de quelques jours à plusieurs semaines avant un retour en phase d'hibernation pendant plusieurs mois, voire plusieurs années.

Début 1920, des études géologiques font état de présence de cuivre et de manganèse dans les sous-sols du Mont Fisher et du Mont Welch. La compagnie minière Bradford & Hoggarts

s'installe dans la région en 1921 et commence la percée des premières galeries, avec succès, puisque les premiers filons de minerais sont découverts et exploités dès l'automne. À partir de

1923, la mine se développe dans les sous-sols du Mont Green et atteint bientôt les contreforts du Mont Tecumseh.

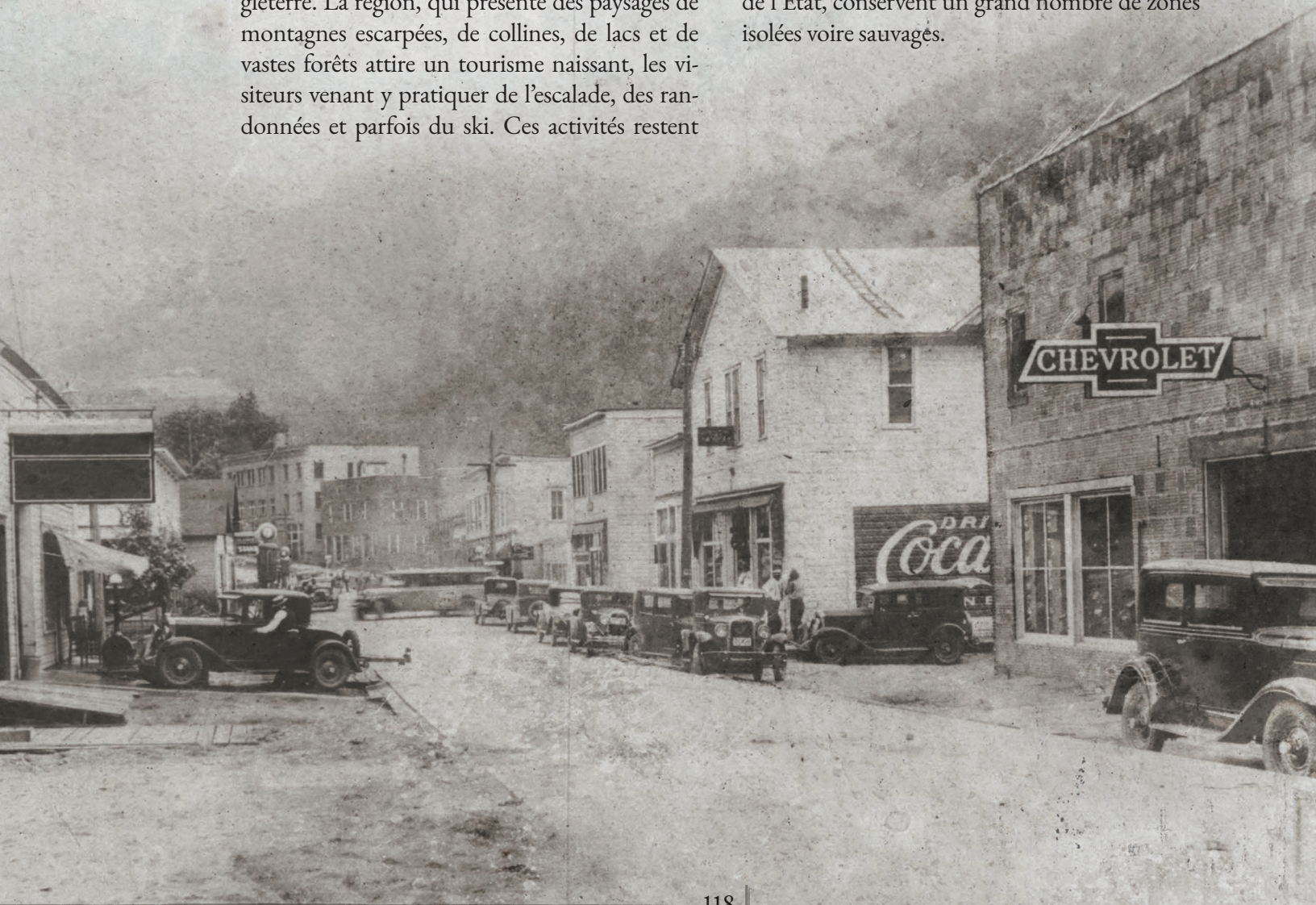
En 1925, quelques jours avant l'arrivée des PJ dans la région, la compagnie minière – qui peine à poursuivre une excavation en raison de la présence d'importants blocs de porphyre, un minéral résistant –, procède à quelques excavations en

utilisant de la dynamite pour venir à bout des rochers récalcitrants. Les vibrations produites par les explosions se répercutent dans le sous-sol et provoquent une fissure dans la roche recouvrant la météorite du Mont Tecumseh, ouvrant partiellement une brèche à son aplomb. Les mangeuses de mémoire, réveillées, sortent à l'air libre pour chercher leur nourriture.

Le contexte : Colson, habitants et lieux

Les White Mountains sont une large réserve naturelle faisant partie des Appalaches, située dans l'est du New Hampshire, en Nouvelle-Angleterre. La région, qui présente des paysages de montagnes escarpées, de collines, de lacs et de vastes forêts attire un tourisme naissant, les visiteurs venant y pratiquer de l'escalade, des randonnées et parfois du ski. Ces activités restent

pourtant l'apanage d'individus fortunés qui ne fréquentent que quelques grands hôtels. Les White Mountains, qui couvrent près d'un quart de l'État, conservent un grand nombre de zones isolées voire sauvages.



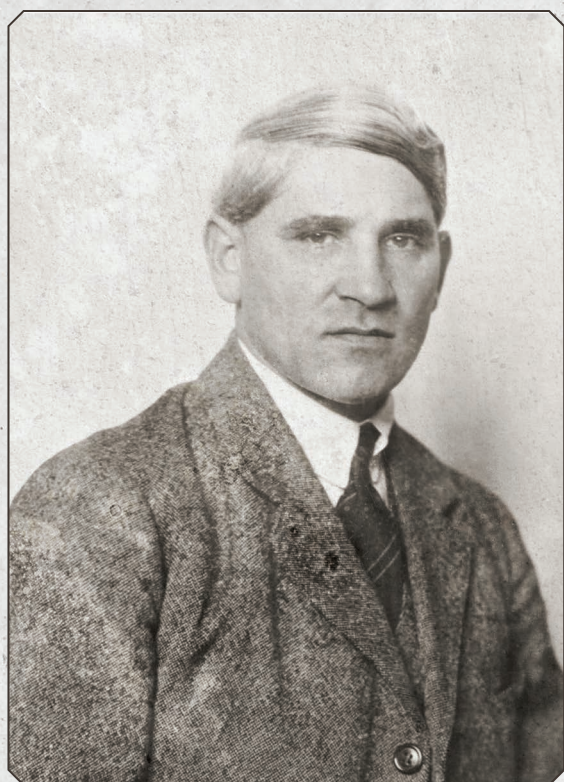


Colson, une bourgade d'environ cent âmes, est située dans un tel endroit, à l'écart des centres touristiques, au pied des montagnes, près de la rivière Pemigewasset. La ville offre peu d'activité économique : en-dehors de la mine, certains habitants travaillent à Thornton, une petite ville située plus au sud (voir **l'aide de jeu M01**).

Quelques habitants

Robert Pikes, shériff

Cet homme d'une cinquantaine d'années au physique râblé et épais est le véritable boss de Colson. Il est proche des habitants et soucieux de leurs préoccupations. Confronté à la panique dans la bourgade, il tentera de gérer au mieux, mais sera vite débordé si la situation dégénère et fera preuve d'un caractère autoritaire une fois mis sous pression.



Henry Stakes, maire

Le Maire de la ville est un homme discret d'une quarantaine d'années, d'apparence émaciée. C'est surtout un administratif, qui reste enfermé dans son bureau à gérer la paperasse municipale, et qui laisse les rênes de la ville au shériff. Il doit sa place à son frère, un éminent notable de Thornton. Face aux événements qui vont se produire, il se terrera à la mairie avant de tenter de fuir pour Thornton en prétextant aller chercher l'aide nécessaire.

Jester Lovett, pasteur

Le pasteur baptiste de Colson est un homme d'âge mûr, au physique froid et maigre. C'est un homme conservateur, qui attache de l'importance aux règles et aux dogmes. Face à la panique qui va sévir en ville, il se recentrera sur sa foi et ses préceptes religieux, mais sera vite tenté par un fatalisme mystique.

Rob et Sarah Parker, gérants de pension

Le couple, âgé d'une trentaine d'années, gère une pension de famille agréable et accueillante (c'est l'endroit où pourront loger les PJ s'ils cherchent un hébergement). Rob, un gaillard imposant au physique bonhomme, s'occupe du bricolage et de la logistique de la pension. Sarah, sa menue épouse, gère l'entretien de la maisonnée et le cuisine. D'un tempérament gentil, mais très rationnel, ils craqueront vite lorsque la panique s'emparera de la ville et chercheront à se claquemurer chez eux.

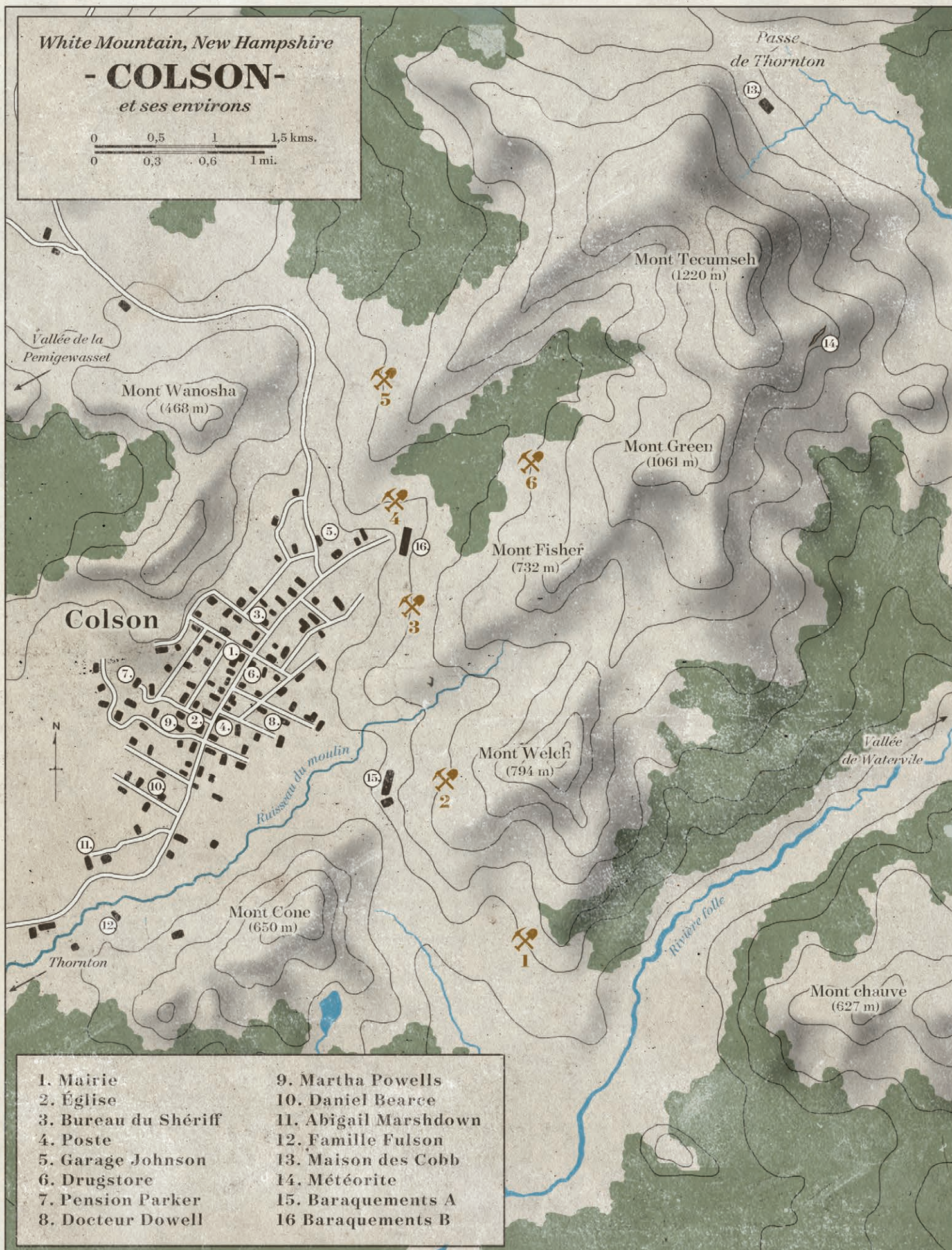
Don Garber, géologue

Le scientifique de la compagnie Bradford & Hoggarts est un trentenaire rondouillard et moustachu. Compétent, il est estimé des mi-

White Mountain, New Hampshire

- COLSON - et ses environs

0 0,5 1 1,5 kms.
0 0,3 0,6 1 mi.



- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Mairie | 9. Martha Powells |
| 2. Église | 10. Daniel Bearce |
| 3. Bureau du Shériff | 11. Abigail Marshdown |
| 4. Poste | 12. Famille Fulson |
| 5. Garage Johnson | 13. Maison des Cobb |
| 6. Drugstore | 14. Météorite |
| 7. Pension Parker | 15. Baraquements A |
| 8. Docteur Dowell | 16. Baraquements B |



neurs, malgré une tendance à se perdre dans des considérations un peu trop techniques pour les profanes. Ancien militaire durant la Première Guerre mondiale, il dispose d'un tempérament solide qui l'aidera à surmonter la panique avec plus de facilité que d'autres.

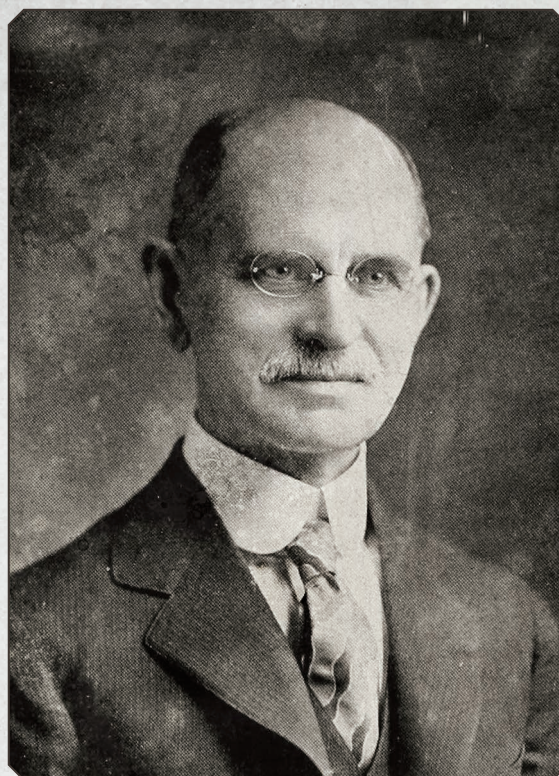


Martha Powells, institutrice

La maîtresse d'école de Colson, qui gère également la petite bibliothèque de l'école, est une femme menue, d'une cinquantaine d'années, au physique un peu revêché. Son apparence guindée dissimule pourtant une personnalité agréable et serviable, qui se révèle après quelques instants si elle se sent en confiance. Mme Powells est une passionnée d'histoire et si elle peut se passionner pour nombre de sujets, elle reste une personne rationnelle. Face à l'inexplicable, elle sera rapidement épouvantée et sera tentée de rejoindre sa cousine à Thornton.

Aleister Dowell, médecin

Le médecin de Colson est âgé de soixante ans. Petit homme moustachu vêtu de manière élégante, Aleister Dowell est issu d'une famille bourgeoise du Massachusetts, ce qui apparaît à travers son apparence empruntée et un discours souvent maniéré. Il tend à ramener tout ce à quoi il est confronté à une réflexion rationnelle et cohérente, sans céder à la panique. Dévoué, il proposera son aide en toutes circonstances.



Quelques lieux

Les lieux décrits ci-dessous sont directement liés aux événements qui vont survenir à Colson et ne seront probablement découverts par les PJ qu'assez tardivement dans le scénario. Ils contiennent des informations ou des éléments de situation qui prennent leur sens à la lecture des chapitres suivants.

La maison des Cobb

La demeure familiale des Cobb est une ancienne maison en bois de plain-pied située dans la Passe de Thornton, une petite vallée au pied du Mont Tecumseh et du mont Breadtray. L'endroit est délabré : le bois est défraîchi, les volets branlants et nombre de lattes du plancher sous le porche et à l'intérieur de la maison sont manquantes. Une quantité de déchets en tous genres souille le sol devant l'entrée et l'intérieur est extrêmement sale. La bâtisse en elle-même est constituée d'un hall, d'une grande pièce à vivre faisant office de salon et de cuisine, de trois chambres, d'une salle de bains et d'un petit sous-sol accessible depuis le hall d'entrée. Un **test de Torche avec un Désavantage** (compte tenu du désordre ambiant) permet aux PJ de dénicher plusieurs éléments susceptibles d'attiser leur curiosité :

- À l'extérieur, plusieurs résidus de symboles anciennement tracés sur le sol sont discer-

nables, sans toutefois qu'on puisse identifier clairement leur nature.

- Dans le sous-sol, hormis la présence d'un alambic de fortune, d'autres traces similaires sont observables, partiellement recouvertes par des tâches de sang séché. Deux couteaux rouillés pareillement maculés sont posés près d'une bassine à moitié remplie de sang. Dans un coin de la pièce, quelques restes d'animaux éventrés ou décapités sont enfermés dans un baril puant.

- Caché dans une des chambres, sous une latte de parquet sous un lit, se trouvent quelques feuillets jaunis écrits dans une langue inconnue. La plupart sont en piteux état, souillés de tâches de graisse, d'alcool et de sang. Un seuil feuillet est encore lisible, annoté en anglais (voir **l'aide de jeu M02**).

En cas d'échec au **test de Torche**, la présence des PJ attire l'attention d'un des trois frères Cobb. Dans ce cas, vous pouvez utiliser l'encart *Un sur trois* p. 124 pour provoquer son irruption durant leur investigation.



Le sang doit être répandu sur
les signes. Les chants doivent
être récités à l'envers trois fois
devant les signes et les mains
doivent être trempées dans
le sang pour dessiner le grand
signe sur le front. celui que ceux
qui vivent dans l'ombre des
étoiles reconnaîtront comme celui
de leurs fidèles.

Par trois fois le sang devra
imprégner la terre et les
doigts croisés selon la
marque noire devront tracer
le grand signe.

31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533
 534
 535
 536
 537
 538
 539
 540
 541
 542
 543
 544
 545
 546
 547
 548
 549
 550

tracer les signes sous
la lune ??

Implorer son nom car il viendra d'en-de-là les étoiles ou enverra ses serviteurs.

Iä Iä L'ombre qui règne
dans les noirs bois, le
grand bonc noir Iä Iä
Shub-Niggurath aux
milliers de cherreaux

relire chapitre
quatrième sur ceux
qui vivent dans les
ombres??

Un sur trois

A priori, **les frères Cobb** devraient déjà occuper leur campement lorsque les PJ s'intéressent à eux et visitent leur maison. Si vous souhaitez toutefois échelonner les éventuelles scènes d'opposition, les PJ peuvent tomber sur un des trois frères, venu ici pour se ravitailler en eau-de-vie. Il tente d'abord de neutraliser un PJ en le cognant avec son fusil. S'il se rend compte qu'il a affaire à plus forte partie, il n'hésite pas à tirer, puis il tente de s'enfuir et de rejoindre son campement pour ameuter ses frères. S'il est neutralisé, il tient des propos peu cohérents évoquant confusément un « *dieu dans l'espace* », « *Shougirath* » (Il ne parvient pas à prononcer correctement le nom de Shub-Niggurath), « *une pierre venue des étoiles avec le dieu dedans* », « *des choses qui sucent le cerveau et servent le dieu* » avant de sombrer dans un rire dément.





La mine

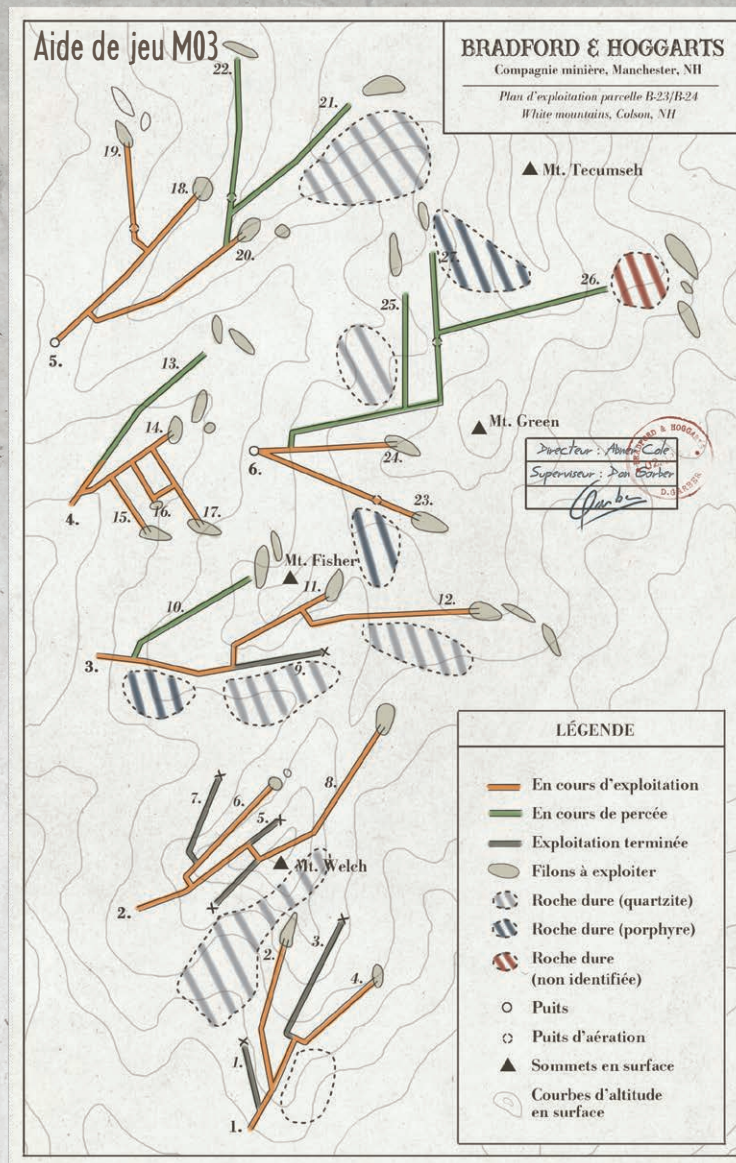
La mine, gérée par la compagnie minière Bradford & Hoggarts, dispose de quelques infrastructures en surface :

- Deux baraquements en bois servent à loger les mineurs. Ils sont équipés d'une cantine, d'une cuisine ainsi que d'une réserve de matériel. Le baraquement A est situé au pied du mont Welch et le B au pied du mont Fisher.

- Des locaux administratifs situés près du baraquement B. Ici travaillent **Judith Garner**, une secrétaire, **Wilbur Bentham**, le contremaître, **Don Garber**, le géologue et **Abner « Chef » Cole**, le gestionnaire représentant Bradford & Hoggarts. Tous logent dans un petit baraquement collectif séparé.

Le sous-sol de la mine est constitué de six réseaux de galeries distincts, accessibles par autant d'entrées différentes. Entrées et galeries sont par commodité numérotées respectivement de 1 à 6 et de 1 à 27. Les entrées 1 à 4 sont des mines sans puits, dont les galeries sont creusées horizontalement dans le flanc des reliefs, tandis que les entrées 5 et 6 sont des mines à puits, à un seul niveau. Dans les faits, les galeries 1 à 9 sont peu ou pas exploitées, car les filons sont épuisés ou peu rentables, comme les plans géologiques disponibles auprès de **Don Garber** peuvent le montrer (voir l'aide de jeu M03).

L'accès à la mine par des non-mineurs n'est possible qu'accompagné de **Chef Cole**, de **Don Garber** ou de **Wilbur Bentham**.



La faille de la météorite

Il est nécessaire de grimper sur les flancs escarpés du Mont Tecumseh pour accéder à la fissure donnant accès à la météorite. Le trajet n'est pas dangereux, mais nécessite tout de même deux **Sauvegardes** successives, une de **Dextérité**, pour éviter de glisser, puis une de **Force** pour se hisser sur les contreforts sans se blesser (échouer ces **Sauvegardes** provoque 4 dégâts pour chaque échec). Au terme d'environ 45 minutes de

marche, le campement des **frères Cobb** est observable sur une petite terrasse naturelle. Deux grandes tentes déchirées et sales contenant des lits de camp, des couvertures, des reliefs de nourriture et divers matériels qui traînent au sol sont installées autour d'un foyer de feu de bois. À l'approche du campement, lancez 1d4 :

1. Les frères Cobb somnolent, abrutis par l'eau-de-vie dont ils sont imbibés (de nuit, ils dorment).
2. Les frères Cobb s'affairent dans le campement (de nuit, ils veillent).
3. Les frères Cobb sont absents. Ils relèvent des collets dans les environs, mais peuvent rentrer d'une minute à l'autre (de nuit, idem).
4. Les frères Cobb sont en train de psalmodier des prières à Shub-Niggurath devant la faille.

Quelques mètres au-dessus du campement, un autel de pierre a été maladroitement confec-

tionné. D'autres pierres, disposées en cercle autour du tas, sont ornées de symboles étranges similaires à ceux de la page trouvée dans la maison des Cobb. Des cadavres de petits animaux sacrifiés jonchent l'endroit.

La fissure se trouve derrière l'autel. Large d'environ 2 mètres et longue de 6 mètres, elle laisse voir en contrebas, de jour ou éclairée par une torche, une imposante structure rocheuse qui semble enchâssée dans la pierre du mont Tecumseh. Elle est creusée de multiples alvéoles et seules quelques-unes d'entre elles sont ouvertes, suintant d'un liquide légèrement phosphorescent. Il est possible de descendre dans la faille, avec du matériel d'alpinisme, pour marcher sur la météorite. Un **test de Torche** permet aux PJ de voir que les alvéoles communiquent entre elles par des boyaux étroits (dans lesquels un être humain ne pourrait pas s'engager).

Chronologie

1878 : Impact de la météorite sur les flancs du Mont Tecumseh.

1889 : Construction de Colson.

1921 : Début des travaux d'excavation des mines Bradford & Hoggarts.

8 Octobre 1925 : Ouverture d'une fissure à l'aplomb de la météorite et de ses cocons conséquemment aux explosions de dynamite produites par les mineurs.

9 Octobre 1925 : Sortie d'hibernation de trois mangeuses de mémoire et début de recherche de proies.

10 Octobre 1925 : Premières attaques des mangeuses de mémoire sur des mineurs.

11 Octobre 1925 : Découverte des cocons par les frères Cobb et installation de leur campement.

À partir du 10 Octobre 1925 : Poursuite des attaques de mangeuses de mémoire dans la zone nord de Colson.

12 Octobre 1925 : Arrivée des PJ à Colson.

À la discrétion du MJ : Effondrement d'une galerie de la mine et découverte des larves de mangeuses de mémoire.



Situation de départ : mémoires défaillantes

Les PJ sont arrivés ensemble en voiture au village de Colson, en provenance du nord. Les raisons de leur venue peuvent être multiples : simple étape sur un trajet plus long, visite à un vieil ami dans la région, recherche d'une ressource nécessaire à l'achèvement d'une aventure en cours, etc. Au moment de commencer le scénario, les PJ ont été victimes d'une attaque des mangeuses de mémoire dès leur arrivée aux abords de Colson. Cette attaque fait partie des souvenirs manquants pour l'ensemble des PJ. Il s'agit désormais de les placer directement dans une situation où ils vont être confrontés à un phénomène étrange, en l'occurrence d'autres pertes de souvenirs ou l'adjonction d'un ou plusieurs souvenirs incongrus. La liste ci-dessous vous permettra de mettre en scène ces scènes. N'hésitez pas à personnaliser ces situations afin de les rendre plus pertinentes.

- Un PJ a perdu ses souvenirs. Il se remémore sans problème les raisons de sa venue à Colson, mais est incapable d'expliquer ce qu'il a fait depuis son arrivée au village.

- Un PJ prend conscience qu'il a perdu le souvenir d'éléments basiques le concernant (son identité, son métier, le nom de ses compagnons de route, etc.).

- Un PJ a complètement oublié les raisons de sa présence à Colson.

- Un PJ, alors qu'il converse avec un de ses compagnons, se remémore des paysages étranges ou inquiétants d'un lieu qu'il ne se souvient pas avoir visité (un décor extra-terrestre, un endroit lointain).

- Un PJ découvre qu'il se souvient d'une scène qu'il n'a jamais vécue. Il le sait d'autant plus qu'elle a été en fait vécue par un de ses compagnons. Celui-ci n'en a d'ailleurs absolument aucun souvenir.

- Un PJ découvre qu'il se souvient de moments qu'il ne peut avoir vécu (par exemple la célébration d'une messe alors qu'il n'est pas prêtre, la chasse au lion dans un safari alors qu'il n'a jamais quitté son pays d'origine ou encore l'écriture d'un texte dans une langue qu'il n'a jamais apprise).

- Un PJ découvre qu'il se souvient de moments qu'il ne peut avoir vécu. Rapidement, il découvre qu'ils ont été vécus par un des habitants de Colson, mais que celui-ci ne s'en souvient plus.

- Un PJ (de préférence possédant des connaissances dans le Mythe de Cthulhu) se remémore un souvenir étrange durant lequel il psalmodie des chants impies en traçant des symboles ignobles sur le sol. Le décor pourrait être celui de la région (il s'agit d'un souvenir d'un des frères Cobb, voir *Intrigue secondaire 1 : Les frères Cobb*).

Lorsque les PJ constatent qu'ils ont perdu des souvenirs et/ou qu'ils possèdent un fragment de mémoire ne leur appartenant pas originellement, ils doivent effectuer un **test de Santé mentale**.

Note pour le MJ : Dans le cas où ce scénario est joué avec un groupe de PJ ne se connaissant pas au préalable, la situation est similaire. Considérez qu'ils sont arrivés à des moments différents et qu'ils n'ont pas été attaqués par les mangeuses de mémoire en même temps. Certains peuvent se souvenir des motivations les ayant amenés ici, d'autres non. Provoquez des rencontres entre eux afin qu'ils puissent partager leur surprise face aux premiers phénomènes dont ils sont victimes et enchaînez à partir de cette situation de départ en les confrontant à un des éléments extérieurs présentés dans la partie suivante.

Monter la tension d'un cran

Si vous souhaitez démarrer la situation de départ de manière plus dramatique, vous pouvez intensifier les pertes ou échanges de souvenirs. Un PJ pourrait par exemple ne pas simplement avoir perdu le souvenir du nom de ses compagnons, mais avoir oublié tout ce qui les concerne.

Créer des contrastes forts peut également amener des situations intéressantes : un PJ peut avoir des pertes de mémoire importantes tandis qu'un autre semblera n'être touché en rien par le phénomène (il découvrira la défaillance de sa mémoire plus tard durant le scénario).

Si vos joueurs sont particulièrement expérimentés, insistez sur des échanges de souvenirs concernant certains éléments du Mythe de Cthulhu auxquels ils ont pu être confrontés, ou forcez sur l'ignominie dans la description des souvenirs de paysages étranges afin de les orienter dans des directions fantaisistes ou de fausses pistes.

Vous pouvez également considérer que les entités ne se nourrissent pas que de mémoire, mais plus globalement des fabrications des cerveaux de leurs victimes, ce qui inclut pensées, rêves et cauchemars.

Panique à Colson

Laissez les PJ échanger ou agir durant quelques instants alors qu'ils sont confrontés à leurs mémoires défaillantes. S'ils interagissent avec des habitants de Colson, montrez-leur une apparence de quiétude et de normalité et laissez penser aux PJ qu'ils sont les seuls concernés par ces troubles. Les premiers autochtones interrogés n'ont pas encore constaté de phénomènes étranges concernant de près ou de loin des pertes de mémoire.

Le coup de folie de Nath Perkins

Lorsque les PJ tournent un peu en rond, faites brutalement déraiser la situation avec l'événement suivant : une voiture freine brutalement dans la rue où se trouvent les PJ. Un homme

en sort, un fusil de chasse à la main, tire à deux reprises sur un homme sortant d'un commerce proche puis recharge et s'apprête à faire feu à nouveau. Les PJ peuvent intervenir pour le maîtriser (**Sauvegarde de Force avec un Désavantage** pour désarmer/maîtriser l'enragé), sinon d'autres habitants s'en chargent. Une fois maîtrisé, l'homme – **Nathan Perkins**, le mécanicien du garage à l'entrée de Colson – tombe en pleurs, extrêmement choqué. Interrogé sur les raisons de son acte (un **test de Bagou** est nécessaire pour tenter d'établir une conversation cohérente), il balbutie péniblement qu'en sortant de chez lui pour se rendre au drugstore, il a eu une sorte de vision dans sa tête où il se voyait avoir une relation charnelle avec sa femme, mais que celle-ci l'appelait Travis et qu'il possédait



sur son bras un tatouage similaire à celui de son patron, **Travis Johnson**. Dans un état second, sans vraiment comprendre ce qui lui arrivait, il a violemment interrogé son épouse Sarah, qui avoua l'adultère. Fou de rage, il a ensuite décidé de venir s'occuper du cas de Travis Johnson. Celui-ci n'est heureusement que légèrement blessé et est emporté chez le médecin. Interrogé sur d'éventuelles pertes de mémoire récentes, Nathan Perkins indiquera effectivement qu'il ne parvient pas à se souvenir des produits qu'il venait acheter au drugstore, ni à quelles fins.

Colson dans la tourmente

À partir du coup de folie de Nathan Perkins, laissez les PJ enquêter à leur guise et utilisez la liste d'événements suivants pour donner du rythme à l'aventure. Vous pouvez les choisir selon votre bon vouloir ou les tirer aléatoirement en jetant 1d10. N'hésitez pas à multiplier les attitudes étranges d'habitants ayant perdu des parties de mémoire ou se souvenant de choses étrangères à eux. Faites monter la tension crescendo, l'objectif étant de plonger Colson dans une ambiance de panique pour pousser les PJ à agir au plus vite.

1. **Jared Woodman**, un représentant de commerce arrivé depuis quelques jours à Colson et logeant à la pension Parker, a oublié où il a caché la recette de ses ventes. Il panique et se met à crier au vol. Après avoir averti le **shériff Pikes**, il commence à suspecter tout le monde. Si les PJ décident de l'aider, un **test de Torche** réussi leur permet de dénicher l'argent, à l'intérieur du pneu de la roue de secours de sa Talbot 25-50 garée devant la pension.

2. **Todd Barney**, le livreur de journaux se met à errer à pied sur son habituel trajet, l'air hagard, insensible à son environnement. Il est parfois pris de convulsions. Il peut à peine en

parler, mais il est assailli de souvenirs ne lui appartenant pas, sous forme de courts flashes répétitifs incessants qui l'ont rendu fou en quelques jours.

3. **Mary Jane Lovett**, la femme du pasteur, est retrouvée à demi nue, errant dans la rue principale au début de la nuit et mangeant des insectes et des vers. Elle ne se souvient pas de la manière dont elle est arrivée là. Les termes qu'elle emploie pour décrire qu'elle se souvenait avoir faim font fortement penser à des notions animales qui semblent avoir conditionné son comportement.

4. **Edward**, le jeune fils de la famille **Compton**, est retrouvé dans le jardin de ses parents en train de creuser un trou avec une pelle. Il raconte qu'une voix dans sa tête n'arrêtait pas de lui crier « retrousse-toi les manches mon garçon et creuse, creuse ! » Il a eu peur et a obtempéré. Il apparaît que la phrase est bien connue dans les environs puisqu'elle est l'expression fétiche du contremaître **Wilbur Bentham**, des mines Bradford & Hoggarts. Il se trouve que celui-ci semble avoir oublié son propre nom de famille.

5. **Judith Hale**, la femme de ménage de la pension Parker, est retrouvée pendue chez elle. Cette jeune femme sans problèmes a laissé une lettre où elle décrit les créatures monstrueuses et les paysages effrayants qui hantent ses pensées depuis quelques jours (voir l'aide de jeu M04).

6. **Jack Peabody**, un mineur consciencieux et irréprochable de la compagnie Bradford & Hoggarts, s'enivre et déclenche une rixe avec des collègues. Il déclare ne pas se sentir bien : il est hanté depuis plusieurs jours par des souvenirs de crimes horribles qu'il aurait commis en Alabama. Il est pourtant certain qu'il n'en est pas responsable, il n'a d'ailleurs jamais mis les pieds dans cet État. Peu de temps après, **Billy White**, un autre mineur disparaît brusquement. Un PJ ayant des accointances avec la police ou des autorités fédérales peut découvrir,

Mon dieu, pardonnez-moi pour ce que je vais faire, je n'ai plus d'autre alternative pour que mes tourments cessent à jamais. Depuis plusieurs jours, les visions m'assaillent comme s'il s'agissait de souvenirs enfouis au plus profond de mon esprit. Mais elles sont insensées puisqu'il ne peut s'agir de choses dont je me rappelle. Ces endroits sont répugnants, ils ne m'évoquent que pourriture, noirceur et danger. Comment aurais-je pu un jour me rendre dans des lieux si immondes qu'ils paraissent ne pas pouvoir exister et les oublier? Je deviens folle à force d'y penser et plus j'y pense, plus les visions sont là à envahir chaque recoin de ma pauvre âme torturée. Il n'est rien qui puisse m'apaiser ou de soigner. Chaque jour qui passe est un cauchemar plus douloureux que le précédent. Les souvenirs, puisqu'il faut bien se résoudre à les appeler ainsi, se font de plus en plus nets et certains émergent des ombres de mon esprit malade. Hier, dans l'affreux souvenir de ces paysages des étendues de vase noirâtre dont la monotonie affreuse n'est brisée que par les inquiétantes silhouettes monolithiques de colonnes de roche, mon cerveau semble s'être remémoré un détail oublié : le limon semblait doucement bouger, comme si des choses indescriptibles rampaient sous sa surface.

Aujourd'hui, après m'être rappelé la nature et l'apparence de ces choses dans un autre souvenir à propos des colonnes noires, j'ai pris la décision d'en finir. Nul ne devrait avoir à supporter cela. Pardonnez-moi. Embrassez ma soeur pour moi et dites à ma mère que je l'aime.



grâce à la photo de son dossier chez Bradford & Hoggarts, qu'il s'agit de **William Whiley**, un brutal assassin qui sévissait dans les états du sud il y a quelques années. Le récit de certains souvenirs détaillés de Peabody pouvant attirer l'attention sur sa véritable identité, White. Whiley a décidé de déguerpier avant d'être découvert.

7. **Martin Cale**, le cuisinier de la cantine des mineurs, a perdu d'importants souvenirs qui nuisent à sa compétence professionnelle. Il a provoqué une violente intoxication alimentaire parmi les mineurs du baraquement B.

8. **Holy McCombs**, qui travaille comme assistante-bibliothécaire à Thornton, souffre d'une amnésie quasi totale. La seule chose dont elle se souvient, c'est qu'elle sacrifie des êtres vivants à son dieu. Des animaux suffisent, mais pourquoi ne pas passer à un être humain prochainement ? (Il s'agit d'un souvenir d'un des frères Cobb, voir *Intrigue secondaire 1 : Les frères Cobb*). Hantée par ces images, elle sombre rapidement dans la démence.

9. **Jimmy Bowls**, un livreur de Thornton, ne se rappelle plus quelle est la pédale de frein de son véhicule. Il s'en rend malheureusement compte trop tard, après avoir appuyé sur l'accélérateur pour éviter la vieille Mme Kindley qui traversait la rue.

10. **John Farrell**, qui officie comme quincailleur à Thornton, sort du drugstore lorsqu'il éprouve le souvenir d'un vol interstellaire. L'impression est tellement éprouvante qu'il est depuis victime de vertiges hallucinatoires l'empêchant de se tenir debout et de se mouvoir sans chuter.

La situation dégénère

Une fois que les PJ auront été confrontés à la panique montante de Colson, à quelque moment que ce soit de leur investigation, utilisez la liste suivante pour mettre en scène tout ou partie des réactions des habitants de Colson à la si-

tuation. Vous pouvez les choisir selon votre bon vouloir ou les tirer aléatoirement en jetant 1d6.

1. Le pasteur **Jester Lovett** accueille bon nombre de paroissiens qui sollicitent des sermons salvateurs. Ceux-ci prennent pourtant une tournure inquiétante en faisant le lien avec les signes à venir de la fin du monde. La panique grandit plus qu'elle ne faiblit et certains paroissiens veulent trouver un responsable : armés de pioches, de couteaux ou de barres à mines, ils se rendent à la demeure de la famille d'afro-américains qui vit au sud de Colson, **les Fulson**, dans l'intention de punir ceux qui ne peuvent être que des coupables.

2. Le **shériff Pikes** appelle des renforts de Thornton, fait installer des barrages aux entrées de Colson et décrète un couvre-feu. Les policiers patrouillent dans le bourg et conseillent aux habitants de rester enfermés chez eux. Ils sont sur les dents et arme au poing. Un incident pourrait très vite se produire.

3. Le docteur **Aleister Dowell** suppose une origine biologique aux phénomènes qui secouent Colson. Il pourrait s'agir d'un virus ou d'une bactérie qui attaque le système nerveux. L'information s'ébruite et la paranoïa s'installe. Tous ceux qui n'ont pas subi les assauts des mangeuses de mémoire se cloîtent dans leurs maisons et refusent le moindre contact venant de l'extérieur. Certains habitants s'équipent d'une arme pour se protéger d'éventuels intrus porteurs de la maladie contagieuse.

4. Plusieurs familles se sont concertées et plient rapidement bagage, chargeant malles et valises dans leurs automobiles pour fuir Colson au plus vite. D'autres habitants cherchent à les rejoindre, mais le manque de place dans les véhicules crée des rixes. Le **shériff Pikes** et ses hommes tentent de s'opposer à cette fuite, mais la tension devient forte et il finit par céder, débordé. Si le **docteur Dowell** a déjà exposé

sa thèse de virus contagieux, il tente d'influer fortement sur Pikes afin que celui-ci n'autorise personne à quitter les lieux, car cela risquerait de propager une épidémie.

5. Une rumeur se répand chez les mineurs (d'autant plus si l'*Intrigue secondaire 2 : Horreurs souterraines* a été déclenchée), chez qui de nombreuses défaillances de mémoire provoquent de fréquentes bagarres : les mystérieux phénomènes qui rendent les gens hystériques ou fous trouvent leur source au fond de la mine. Menés par **Eddy Boyd**, un syndicaliste déterminé, les ouvriers se mettent en grève. Ils

sont prêts à marcher sur les baraquements administratifs de Bradford & Hoggarts si le **Chef Cole** ne prend pas les mesures nécessaires pour régler le problème.

6. L'information du chaos régnant à Colson a atteint Thornton et attire la curiosité d'un petit groupe de **fondamentalistes de l'Église évangélique** qui a décidé de mobiliser sa foi pour contrer ce qui ne peut qu'être une volonté diabolique à l'œuvre. Ils déambulent dans les rues en priant et en enjoignant les habitants de Colson de rejoindre leur mouvement, pour le salut de leur âme.

Intrigue secondaire 1 : Les frères Cobb

Cette intrigue permet d'intégrer une touche de Mythe de Cthulhu. Elle vient compléter l'histoire générale en reliant des apprentis cultistes locaux aux mangeuses de mémoire et leurs cocons. Plus les PJ se rapprocheront des monstres et de leurs nids, plus ils se rapprocheront des frères Cobb, et inversement...

L'héritage d'Archibald Cobb

Joshua, Willard et Joseph Cobb sont des marginaux à l'intelligence limitée qui vivent reclus dans une bicoque familiale au pied du Mont Tecumseh, près de la passe de Thornton. Ils vivent d'un peu d'élevage et de braconnage





et viennent parfois acheter quelques denrées ou outils à Colson, mais tout le monde les évite. Leur vulgarité, leur saleté et les rumeurs qui ont couru au sujet d'un grand-père sataniste y sont probablement pour beaucoup.

Le vieil **Archibald Cobb**, entré on ne sait comment en possession de quelques feuillets d'un livre impie inconnu, était un peu initié au Mythe de Cthulhu. Il pratiquait quelques rites d'adoration, notamment à Shub-Niggurath, sans vraiment comprendre plus qu'il vénérât une sombre entité divine vivant au-delà des étoiles. À l'époque, quelques rumeurs circulèrent sur des sacrifices d'animaux, des chants étranges la nuit et on douta des réelles circonstances du suicide de sa femme. À la mort de son fils unique, il éleva ses trois petits-enfants en les initiant au contenu des pages maudites. Depuis qu'Archibald est mort, les frères Cobb perpétuent leur culte à la Chèvre noire en sacrifiant quelques animaux lors de dates rituelles et en psalmodiant des chants dans une langue mystérieuse.

La découverte des cocons

Archibald Cobb a été témoin de la chute de la météorite en 1878, qui, par hasard, coïncidait avec une de ses cérémonies. Il se persuada que Shub-Niggurath avait entendu ses appels et venait de traverser l'espace jusqu'à lui. Il ne parvint pas à trouver la météorite, recouverte par la roche, mais organisa par la suite des cérémonies régulières près de l'emplacement de sa chute.

Après les récentes explosions de dynamites, les trois frères, qui perpétuent les rituels de leur aïeul, découvrirent rapidement les cocons. Ils ont déserté leur maison et campent désormais près de la météorite où ils organisent des sacrifices d'animaux quotidiens devant leur « dieu ». Ils ont subi plusieurs attaques des mangeuses de mémoire, mais cela ne les arrête pas dans leur entreprise (le plus jeune, Joseph, est cependant très affecté par des adjonctions de souvenirs et il est au bord de la folie). Ils sont conscients de la présence des créatures, qu'ils ont aperçues en train de se nourrir sur un forestier égaré au pied du Mont Tecumseh. Ils pensent qu'elles servent Shub-Niggurath.



Joshua Cobb

L'aîné des frères Cobb est âgé d'une cinquantaine d'années, mais, rongé par l'alcool et la démence, en paraît au moins dix de plus. Il est maigre, son visage émacié est garni d'une longue barbichette blanche et ses yeux vairons semblent perdus dans le vague. Il semble flotter dans des habits démodés désormais trop larges pour lui.



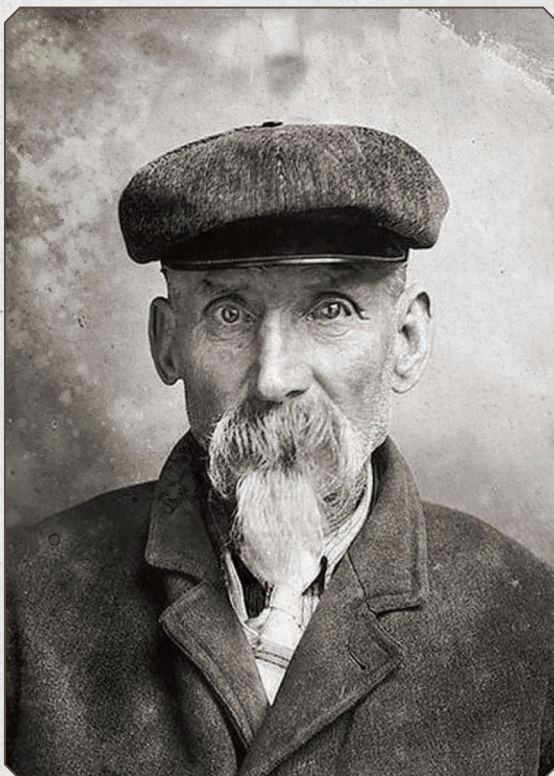
Dés de Vie : 4

Points de Vie : 14

Armure : 0

Malus au toucher : 0

Attaque : Vieille pétoire (3 dégâts) ou Couteau (1 dégât)



Willard Cobb

Willard, âgé de quarante ans, est le plus grand des frères. Il présente une carrure solide et trapue. Son visage, marqué par la petite vérole, disparaît sous une épaisse barbe crasseuse. Il sent l'alcool, le tabac et la sueur à plusieurs pas de distance et ses vêtements sont tellement sales qu'ils semblent amidonnés. Un vieux chapeau achève de lui donner une allure dépenaillée.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Armure : 0

Malus au toucher : 0

Attaque : Machette (2 dégâts)





Joseph Cobb

Le plus jeune de la fratrie est âgé d'une trentaine d'années. Les oreilles décollées, l'œil torve et les cheveux gras ne contribuent pas à lui donner une apparence décente, ce qui est accentué par une hygiène déplorable et une odeur corporelle difficilement soutenable.



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 10

Armure : 0

Malus au toucher : 0

Attaque : Vieille pêteire (3 dégâts)



Intrigue secondaire 2 : Horreurs souterraines

Cette intrigue offre à la fois un événement supplémentaire à intégrer à la chronologie et une situation d'adversité qui pourrait éclairer davantage les PJ sur la menace pesant sur Colson. Il est conseillé de lancer cette intrigue avant que les PJ n'aient trop avancé dans leur enquête.

Les larves

Les mineurs qui poursuivent les travaux d'excavation se trouvent désormais à l'aplomb de la météorite. Deux ouvriers, **Jeffrey Thorne** et **James Willer**, finissent leur journée au fond de la galerie 26 de l'entrée 6 quand leurs percées fragilisent la voûte : un effondrement se produit, libérant un accès au fragment d'astéroïde et à un cocon. Celui-ci ne contient pas de mangeuse de mémoire, mais

quelques larves en hibernation. Les larves, n'ayant pas atteint leur maturité, n'ont pas la capacité de se nourrir de souvenirs et doivent se contenter d'une sorte de liquide amniotique suintant sur les parois du cocon. Les mineurs parviennent à se protéger des éboulis, mais n'échappent pas à la nuée de larves qui leur tombe dessus : brutalement réveillées, celles-ci les attaquent. Jeffrey Thorne est assailli et meurt dans d'atroces souffrances quelques minutes plus tard tandis que James Willer parvient à fuir, épouvanté.

Galerie 26

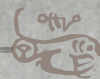
James Willer fait irruption dans les baraquements des mineurs en hurlant avant de s'effondrer, en proie à une crise d'angoisse catato-

nique. Alerté, le médecin parvient à le calmer et son état s'améliore. Il ne parvient toutefois pas à clairement décrire ce qu'il a vu. Il présente quelques traces de brûlures comme celles que pourrait provoquer un acide, que le médecin parvient également à soigner.

Si les PJ s'intéressent à son cas, il bredouille ce qu'il a déjà dit au médecin : « *Thorne.... resté au fond.... hurle.... se collent.... brûle comme l'enfer....* » avant de retourner à un mutisme épouvanté.

Se rendre dans la galerie 26 est le seul moyen de découvrir ce qu'il s'est passé. Le corps de **Jeffrey Thorne** git sur le sol, affreusement mutilé par d'innombrables brûlures. Un **test de Santé mentale avec un Avantage** est nécessaire face à la vue du cadavre. Un **test de Torche** permettra de s'apercevoir que des formes se meuvent dans l'obscurité sur le haut des murs de la galerie pour disparaître vers le plafond. Si les PJ observent la voûte effondrée et l'intérieur du cocon avec une lumière vive, les larves se laissent à nouveau tomber sur les infortunés. Une **Sauvegarde de Dextérité avec un Désavantage** lié à l'exiguïté de la galerie est nécessaire pour éviter le contact. Les larves tentent d'attaquer les PJ jusqu'à qu'elles soient détruites ou que les intrus se replient plus loin dans la galerie. Elles sont sensibles aux lumières fortes, mais cela a tendance à les rendre agressives. La confrontation avec les larves requiert un **test de Santé mentale**. La partie effondrée de la voûte laisse entrevoir une grande structure rocheuse creusée de multiples cavités ressemblant à des alvéoles, aux parois suintant d'un liquide visqueux légèrement phosphorescent, à l'odeur dégoûtante. Le minéral est d'une résistance à toute épreuve (même une charge de dynamite n'en viendrait pas à bout) et dégager davantage la voûte risquerait de provoquer un éboulement massif.

Que les larves soient détruites ou non, cela donnera certaines indications aux PJ sur les phénomènes qui se déroulent sur Colson. S'ils



Larve de mangeuse de mémoire

Dés de Vie : 1

Points de Vie : 4

Armure : 0

Malus au toucher : 0

Attaque : Brûlure acide (2 dégâts/1 dégât si soumis à une source de lumière vive)

Capacités spéciales :

- **Ventouse** : la larve se colle à la peau de son adversaire et cause automatiquement ses dégâts tant qu'une Sauvegarde de Force n'est pas réussie pour s'en libérer (au prix d'1 dégât supplémentaire), avec un Avantage si la Larve est soumise à une source de lumière vive.

comprennent qu'il ne s'agit ici que de larves d'autres créatures, ils peuvent se douter qu'une fois adultes elles sont plus redoutables encore. Par ailleurs, en observant attentivement les cocons (**test de Torche**), ils déduisent que la structure est beaucoup plus grosse et ils auront déterminé l'emplacement précis de la météorite.





Pistes de résolution

Les PJ peuvent comprendre les phénomènes de Colson de plusieurs manières, puis localiser leur source afin, peut-être, de mettre fin aux agissements des mangeuses de mémoire dans les environs.

La zone d'attaque des mangeuses de mémoire

Si les PJ tentent de reconstituer la chronologie des pertes de mémoire, la situation s'avère délicate. Tout au plus peuvent-ils déterminer que les premières victimes semblent être des ouvriers de la mine (baraquements des entrées 4, 5 et 6). La situation est plus confuse en ville. En revanche, en échangeant avec les habitants (**test de Bagou**) il est possible de constater que tous les phénomènes ont eu lieu dans un périmètre assez restreint, situé sur la zone nord de Colson.

Les explosions à la dynamite

Si les PJ s'intéressent aux événements marquants à Colson ces derniers jours ou dernières semaines, le premier évoqué par les autochtones sera l'utilisation, pour la première fois, de dynamite par la compagnie Bradford & Hoggarts. Les explosions ont marqué les esprits. **Don Garber**, le géologue de Bradford & Hoggarts, pourra expliquer le processus et montrer l'excavation de la galerie 27 provoquée ainsi. Rien ne semble anormal, mais interrogé sur la possibilité d'éventuelles répercussions géologiques périphériques, Garber répondra par l'affirmative. Aidés par le géologue, les PJ pourraient ainsi retrouver un certain nombre de fissures dans les massifs rocheux alentours, produites consé-

quemment aux explosions, et se rapprocher du lieu d'impact.

Le passage d'une météorite

Si les PJ s'intéressent aux événements marquants anciens à Colson, ils sont être orientés vers **Martha Powells**, l'institutrice. La vieille enseignante a pour marotte un projet de livre sur l'histoire locale et elle compile depuis des années des témoignages, des récits, des entretiens. Selon elle, le seul élément extraordinaire est la chute d'une météorite en 1878. Elle a précieusement gardé un article du New Hampshire Gazette de l'époque qui relatait l'événement (voir **l'aide de jeu M05**). Selon ses notes, seules deux personnes encore vivantes ont été témoins de la chute du corps céleste :

- Le vieux **Daniel Bearce**, aujourd'hui immobilisé chez lui au sud de Colson, le corps dévoré par l'arthrose, était alors ouvrier agricole dans la vallée de la Pemigewasset. Il se rappelle l'étoile filante lumineuse, le grand sifflement et le choc lors de son impact sur terre, qui provoqua une forte et brève secousse. Il indique que la météorite est tombée dans les montagnes aux environs de Colson, sans pouvoir être plus précis.

- **Abigail Marshdown** vit plus au sud du village, avec son fils **Darmond**, qui fait office de factotum à Colson, dans une vieille demeure datant du siècle dernier. Elle se souvient également de la chute du fragment d'astéroïde et se rappelle également que « *ce vieux dégénéré d'Archibald Cobb* » posait beaucoup de questions aux gens de la vallée sur cette pierre venue du ciel. Interrogée à ce sujet, elle fournit les informations que vous trouverez plus loin au sujet de la famille Cobb.

Les relevés géologiques

Si les PJ commencent à s'intéresser de plus près au mont Tecumseh, les relevés de l'étude géologique menée par la compagnie Bradford & Hoggarts s'avèrent précieux. Ils peuvent être fournis par le **chef Cole** ou par le géologue **Don Garber**. Ils montrent une chose essentielle : l'emplacement, au milieu d'autres masses minérales résistantes, d'une structure rocheuse dont le diamètre pourrait être estimé à environ huit mètres de diamètre de nature géologique indéterminée : la météorite (voir l'aide de jeu **M03** p. 125).

La famille Cobb

Si les PJ mentionnent le nom des Cobb ou interrogent les habitants de Colson à propos d'individus qui pourraient avoir des comportements anormaux ou une mauvaise réputation

dans la région, ils parviendront à récolter des informations générales sur la famille Cobb :

- La famille Cobb est installée dans la région depuis les années 1850, dans une vieille demeure non entretenue située aux abords de la passe de Thornton.

- La mère des frères Cobb est morte en couches et leur père est décédé lors d'un effondrement de terrain il y a une trentaine d'années. Ils ont depuis été élevés par leur grand-père, Archibald Cobb.

- Archibald Cobb était malsain et à moitié dérangé. On raconte qu'il vint s'installer ici pour fuir un mandat d'arrêt lancé contre lui pour un meurtre commis dans le Massachusetts. On le soupçonna d'avoir tué sa femme ou tout du moins de l'avoir poussée au suicide. Il se vantait parfois d'avoir lu des pages plus importantes que n'importe quel verset de la Bible. C'est manifestement lui qui étendit une influence corruptrice sur la famille, et notamment ses trois petits-fils.

Aide de jeu M05

The Providence Journal

12.

February, 17, 1878.

The Oldest newspaper of America, Est. 1756

Vol. CCXII, N° 9

UN FRAGMENT D'ÉTOILE DANS LES WHITE MOUNTAINS

La nature offre parfois de stupéfiants spectacles pour celui qui sait les apprécier. Plusieurs individus chanceux ont ainsi pu observer, dans la nuit du 15 février dernier, au passage de ce qu'ils pensaient être une étoile filante dans le ciel des White Mountains. Quelle ne fut pas leur surprise lorsqu'ils assistèrent à sa chute en plein milieu de la vallée de Waterville ! D'après le professeur Edward H. Burns, éminent expert en astronomie, les récits des témoins ne laissent pas de doute : il s'agit d'une météorite, un fragment rocheux arraché à une étoile lointaine. L'entrée dans l'atmosphère du corps céleste a infléchi sa course, la gravité a fait le reste. La météorite devait être d'une petite

taille, les effets de sa collision avec la terre n'ayant pas été ressentis. L'équipe du professeur Burns, accompagnée de quelques locaux enthousiastes, n'a malheureusement pas réussi à localiser le point d'impact du fragment d'étoile. Selon les indications recueillies chez les témoins de l'événement, la zone circonscrite se situerait entre la rivière Pemigewasset à l'est, la vallée de Waterville à l'ouest, au nord du village de Thornton. La déception du scientifique, rentré bredouille, est bien légitime mais les efforts de l'homme sont parfois vains face aux caprices ou aux mystères de la nature. Les montagnes semblent avoir désormais décidé de garder le secret de cette météorite !



• Plusieurs témoignages relatent que le grand-père se livrait à un culte de type satanique : il chantait des mélodies étranges lors de rituels où des symboles étaient dessinés sur le sol et durant lesquels il lui arrivait de sacrifier des animaux. On soupçonne les petits-fils d'avoir perpétué ces ignominies. Les frères Cobb sont d'ailleurs réputés pour être violents et imprévisibles.

Les souvenirs des Cobb

D'autres éléments peuvent mettre les PJ sur la piste des frères Cobb. Ceux-ci, proches des cocons, sont victimes de multiples attaques des mangeuses de mémoire. Nombre de leurs souvenirs sont donc recrachés par les créatures dans les cerveaux d'autres victimes. Multiplier ainsi les souvenirs leur appartenant et permettant de les identifier guidera inévitablement les PJ dans leur direction.

Conclusion

Jusqu'à la fin du scénario, les PJ auront perçu l'étrangeté et la dangerosité des phénomènes qui se produisent sur Colson, supposé la présence de créatures suite à la rencontre avec les larves, mais n'auront jamais aperçu les monstres extra-terrestres. La tension produite par cette menace invisible devrait être à son comble lorsque les PJ découvrent la météorite, renforcé par les rituels des frères Cobb, qui peuvent prêter à confusion quant à la nature de ce qui se trouve dans la faille.

Les PJ, qu'ils aient suivi la piste des frères Cobb ou celle de la météorite, devraient normalement rejoindre la faille du mont Tecumseh

et trouver le fragment d'astéroïde. Un affrontement avec les frères Cobb semble inévitable. Ceux-ci sont fanatisés par la présence de ce qu'ils pensent être leur dieu, mais l'eau-de-vie dont ils s'abreuvent à longueur de journée les amoindrit considérablement. S'ils sont neutralisés, ils donneront le même genre de renseignements que ceux cités dans l'encart *Un sur trois* p. 124.



Faites intervenir les mangeuses de mémoire à ce moment, alors qu'elles rentrent dans leurs cocons. Prenez les PJ par surprise (cela peut-être indirectement en faisant intervenir subitement une mangeuse de mémoire qui se jette sur un des frères Cobb pour se nourrir) et créez un peu de panique, les PJ devant gérer les cultistes dégénérés et les monstres.

Laissez planer le doute sur le nombre de ces horreurs volantes. Vous pouvez résoudre cette rencontre sans affrontement : dans ce cas, considérez que les mangeuses de mémoire cherchent seulement à s'alimenter et fuiront se réfugier dans les cocons, se faufilant dans leurs boyaux internes, si elles rencontrent une résistance trop forte.



Mangeuse de mémoire

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 8

Armure : 1

Malus au toucher : -1

Attaque : Brûlure acide (4 dégâts)

Capacités spéciales :

- Vol.
- Absorption de mémoire.
- Vrombissement : le vol de la Mangeuse de mémoire produit un vrombissement sourd à peine audible, sur des fréquences qui génèrent une gêne sensorielle : tous les adversaires Proches subissent un Désavantage à leurs tests.

Que les entités aient été détruites ou non, il reste la météorite et ses trop nombreuses alvéoles dont les PJ n'ont aucun moyen de savoir si elles sont occupées ou non. Le moyen le plus sûr de parer à la menace est probablement d'organiser, en collaboration avec l'équipe de Bradford & Hoggarts, des dynamitages ciblés sur le mont Tecumseh afin d'ensevelir la météorite sous des tonnes de roche. Définitivement ?





Habitants de Colson

Nom	Occupation
Barney, Todd	Livreur de journaux
Bearce, Daniel,	Ouvrier agricole retraité
Bentham, Wilbur	Contremaître B&H
Bowls, Jimmy	Livreur
Boyd, Eddy	Mineur syndicaliste B&H
Cale, Martin	Cuisinier B&H
« Chef » Cole, Abner	Gestionnaire B&H
Cobb, Archibald	Sorcier décédé
Cobb, Joseph	Cultiste dégoutant
Cobb, Joshua	Cultiste alcoolique
Cobb, Willard	Cultiste dégénéré
Compton, Edward	Bambin
Dowell, Aleister	Médecin
Farrell, John	Quincaillier
Fulson, famille	Victimes de préjugés raciaux
Garber, Don	Géologue B&H
Garner, Judith	Secrétaire B&H
Hale, Judith	Femme de ménage
Johnson, Travis	Garagiste
Lovett, Jester	Pasteur
Lovett, Mary Jane	Femme de pasteur
Marshdown, Abigail	Vieille femme
Marshdown, Darmond	Factotum
McCombs, Holly	Assistante-bibliothécaire
Parker, Rob	Gérant de pension
Parker, Sarah	Gérante de pension
Peabody, Jack	Mineur B&H
Perkins, Nathan	Mécanicien
Perkins, Sarah	Femme de mécanicien
Pikes, Robert	Shériff
Powells, Martha	Institutrice
Stakes, Henry	Maire
Woodman, Jared	Représentant de commerce
White, Billy	Mineur B&H (meurtrier sous couverture)



Intrigues

Les intrigues suivantes concernent des créatures issues du Mythe, des Contrées du rêve ou de Folklores traditionnels. Vous pouvez ajouter

ces intrigues au sein de scénarios existants, ou les développer pour en faire des scénarios à part entière.

Créatures du Mythe

Les pages suivantes vous proposent quelques intrigues liées aux monstres issus du Mythe, que vous pourrez utiliser dans vos parties de *Cthulhu Hack*.

Byakhee

Depuis quelque temps, des personnes affirment apercevoir depuis quelques nuits une énorme chauve-souris s'en prendre au bétail de la région. Les cadavres laissés par la créature

sont dans un état abominable. Leur corps est déchiqueté et en grande partie dévoré. L'histoire prend une tout autre ampleur le jour où un enfant de huit ans disparaît. Sage et sociable, la famille affirme que ce ne peut pas être une fugue. Le garçon était en train de jouer au ballon lorsque les parents ont entendu en cri de peur. Ils ont accouru, mais l'enfant n'était plus là. Il ne restait que son ballon, au milieu du jardin. Peu à peu, l'information circule et parvient aux oreilles des investigateurs. En réunissant les témoignages des fermiers, ils peuvent dres-



ser une carte des attaques et comprendre que la créature se déplace chaque nuit plus à l'est. Il leur faudra alors beaucoup de patience et d'ingéniosité pour tendre un piège à la créature qui, même si elle n'est pas d'une intelligence remarquable, ne tombera pas facilement dans un traquenard trop visible. L'animal porte une sorte de selle abîmée avec une poche au côté. Reste au MJ à définir ce qui se cache dans cette poche : des informations sur un culte d'Hastur, un objet magique, une adresse, un message...

Ceux des profondeurs

Il y a quelque temps, une jeune fille est née avec des branchies. La nouvelle avait fait la une des journaux. Respirant difficilement, elle a été maintes fois opérée et finalement ses branchies ont été retirées. Aujourd'hui âgée de neuf ans, elle est devenue une petite star sur YouTube grâce à des vidéos postées par son père où on la voit accomplir des prouesses aquatiques – nager très rapidement, faire de l'apnée pendant de longues minutes, ou encore sauter à plus de deux mètres hors de l'eau. Sur les vidéos, le père a l'air toujours satisfait et, au fur et à mesure que les vues augmentent et que le phénomène « La petite Sirène » se transforme en un véritable buzz, les vidéos se font encore plus extraordinaires. À l'inverse, l'enfant a l'air de plus en plus triste et son regard se détache de plus en plus de la caméra pour observer l'horizon.

La jeune fille est née de l'union d'une humaine et d'un Profond. Abandonnée à l'âge de trois ans par sa mère biologique qui n'arrivait plus à l'aimer à cause de ses origines infâmes, elle a vécu plusieurs années en orphelinat. Personne ne voulait d'elle, car elle était muette et avait constamment besoin d'être au contact de l'eau. En prime, elle portait de fines écailles sur son cou et avait parfois des accès de violence incontrôlables. Elle a finalement été adoptée

par un homme célibataire manquant d'argent, qui a vu en elle un moyen de devenir riche. Et il avait vu juste. Malgré le succès de l'enfant, l'homme l'enferme dans une cage, la prive de nourriture si elle n'exécute pas à la lettre ce qu'il lui demande et n'hésite pas à la frapper pour la corriger lorsqu'elle se rebelle.

Des investigateurs qui apprendraient l'histoire de la jeune fille pourraient agir pour la libérer... ou la tuer, car qui sait ce qu'elle deviendra une fois adulte ? En prime, que se passerait-il si, avant qu'ils agissent, elle parvenait à blesser ou tuer son père adoptif et s'en prenait alors à ses fans et à d'autres innocents ?

Note : si vous jouez au début du XIX^{ème} siècle, vous pouvez considérer que le père est un directeur d'un Freak Show à la renommée débordante.

Chien de Tindalos

Alors que les investigateurs sont poursuivis par un Chien de Tindalos, ils entrent dans une ruelle au moment même où un autre de ces montres est en train d'apparaître. Perdus dans le nuage de fumée qui précède normalement la venue du Chien, ils sont propulsés hors du temps et débarquent dans une époque qui n'est pas la leur. La créature est tuée sous le coup. Son corps explose en une bouillie dégoûtante et puante. Le transfert temporel semble avoir affecté en profondeur les investigateurs : alors que l'un d'eux commence à développer un odorat hors norme, un autre voit sa langue s'agrandir et grossir jusqu'à atteindre près d'un demi-mètre de long. Un autre encore remarque que ses ongles deviennent noirs et épais au point de devenir des griffes. Heureusement pour eux, s'ils parviennent à retourner à leur époque, les modifications physiques qu'ils ont subies disparaissent rapidement.

Chose très ancienne

Visiter une cité oubliée construite par les Choses très anciennes semble impossible, car leur civilisation s'est éteinte il y a fort longtemps. Néanmoins certaines sont encore habitées. Les investigateurs découvrent des textes mentionnant des ruines antédiluviennes situées dans un des fjords les plus inaccessibles de la Norvège. Ils montent une expédition pour retrouver les traces de la cité. Hélas, une Chose très ancienne s'est réveillée et pourrait ne guère apprécier qu'on se promène les ruines de son peuple. Sans compter qu'un Shoggoth est également présent dans les lieux (voir *Shoggoth* p. 147).

Créature chtonienne

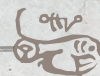
Les investigateurs découvrent une longue galerie aux proportions énormes. Pensant dans un premier temps qu'ils visitent une grotte, ils comprennent peu à peu que le boyau est bien trop régulier et qu'il a été creusé par une créature immense. La grotte est habitée par des monstres de très petites tailles qui vivaient comme des parasites à la surface de la Créature chtonienne qui a creusé le trou. Ces bêtes sont si petites qu'elles se logent facilement dans les vêtements des visiteurs. Elles se nourrissent de déchets organiques. La plus grande menace qu'elles représentent est la bactérie qu'elles portent depuis des millénaires. Cette dernière, au contact du jour, se réveille et commence à infecter certains PJ (ceux qui échouent à une **Sauvegarde de Constitution**) voire des PNJ. Il va falloir rapidement trouver un remède avant qu'une épidémie ravage la région.



Gnop-Keh

Au lieu de l'ours polaire affamé du scénario Wendy (voir le supplément *Wendigo*, pp. 86-87), il peut s'agir d'un Gnop-Keh. Le monstre est envoyé par le Wendigo pour terrifier les PJ. Il est cependant moins dangereux que ses congénères, car il est affaibli par le manque de nourriture.

Note : privilégier ce genre de monstre si vos joueurs interprètent des PJ plus avancés que ceux présentés dans le scénario.



Dés de Vie : 5

Points de Vie : 14

Armure : 2

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffes (3 dégâts) x 3, Corne (5 dégâts)

Capacités spéciales :

- Si deux attaques Griffes touchent, ajouter une attaque Déchiqeter (4 dégâts).

- Vague de froid : une fois par combat, le Gnop-Keh produit un refroidissement soudain de température dans toute la zone Loin de lui. L'ensemble des tests s'y fait avec un Désavantage. La vague de froid dure 1d4 tours.

Grande race de Yith

Le savoir et sa compilation sont l'occupation première des êtres de Yith. Ainsi, il leur arrive de voyager dans le temps pour assister à certains



événements et en être les témoins impartiaux. Alors que les PJ sont en train de vivre le moment crucial d'un scénario, ils assistent à la venue d'une créature de Yith. Inoffensive, elle semble ne pas chercher à tuer les investigateurs, mais il est tout de même curieux de voir un tel monstre à cet endroit. Les investigateurs vont-ils prendre le risque d'en apprendre plus sur la bête et sa mystérieuse apparition ou se contenteront-ils de poursuivre leur aventure ?

S'ils s'intéressent au monstre, ce dernier, dans un premier temps, les observe avec grand intérêt. Il ne semble pas vouloir leur faire du mal. Il se peut même qu'il accepte de communiquer avec les PJ s'ils en font la demande. La communication est extrêmement compliquée. Mais si l'un des PJ tente d'approcher de trop près, l'extra-terrestre prend peur et devient alors subitement menaçant.

Habitant de Yaddith

En observant des peintures rupestres, les PJ remarquent des représentations étranges. Il s'agit de créatures anthropomorphes et insectoïdes. Les monstres sont représentés devant des sortes de cages rectangulaires dans laquelle sont enfermés des hommes. En étudiant de plus près les multiples dessins à moitié effacés par le temps, il est clair que ces monstres ont capturé des hommes et leur ont fait subir des expériences. En s'enfonçant plus profondément dans la grotte, les PJ découvrent les restes d'un laboratoire antédiluvien. Dans des cuves de verre dont le liquide est presque noir, ils découvrent des corps humains plus poilus et plus petits que la normale. Ils ressemblent à des hommes préhistoriques. Sans le savoir, ils viennent de trouver un laboratoire qui appartenait à un Habitant de Yaddith, abandonné depuis plusieurs milliers d'années.

Habitant des sables

Une entreprise a décidé de s'implanter en plein désert pour y construire une usine. Hélas, le chantier prend de plus en plus de retard à cause de la disparition inexplicable de plusieurs ouvriers. La police est intervenue et n'a pas encore trouvé de piste concrète. Les investigateurs vont devoir jongler entre les autorités à qui l'entreprise met une forte pression pour trouver l'origine de ces disparitions et un nid d'Habitants des sables qui n'apprécient guère que des humains viennent s'installer sur leurs terres.

Larve informe

Des scientifiques ont récemment découvert des fossiles dans une zone militarisée. Parmi ces fossiles, il y avait ce qu'ils ont appelé : « le semblant-pétrole ». Il s'agit d'une forme étrange, comme une méduse noire, enfermée dans un cocon d'ambre. Malheureusement, lorsqu'ils ont voulu prélever une fine goutte de la chose, tout le liquide s'est écoulé et s'est infiltré dans les conduits d'aération de la base. Quelques heures plus tard, la base militaire a été évacuée et mise en quarantaine. Il s'avère que la Larve informe libérée cherche à trouver un moyen de s'échapper de la base. Elle a acquis la capacité de s'infiltrer dans un corps humain, jusque dans ses veines et ses tissus. Elle lobotomise immédiatement son hôte et en prend le contrôle. Ainsi, elle est quasiment indétectable, si ce n'est que la peau de l'hôte devient rapidement noire. La larve est toujours capable d'utiliser ses capacités en déformant le corps de son hôte. Le corps humain lui sert de bouclier. D'ailleurs, elle ne s'en échappe que si elle trouve un corps plus utile ou que son hôte meurt.

Sur place, les investigateurs, accompagnés de militaires équipés d'armes lourdes, découvrent

qu'il y a eu des combats opposant des soldats à d'autres militaires. De nombreux cadavres sont éparpillés un peu partout. Ils vont devoir sauver les gens enfermés dans la base, tout en s'assurant que la créature ne s'échappe pas.

Larve stellaire de Cthulhu

Des habitants du Pérou et du Chili affirment avoir récupéré plusieurs carcasses d'animaux terrifiants nés des abysses. En effet, quelques Larves stellaires mortes sont remontées à la surface et leur cadavre a dérivé avant de s'échouer sur les côtes. Une expédition va prochainement être lancée pour rechercher d'où viennent ces monstres. La navire remontera jusqu'au point Nemo (le pôle maritime d'inaccessibilité, c'est-à-dire le point de l'océan le plus éloigné de toute terre émergée, situé dans le Pacifique-sud). Dans les profondeurs de l'océan, se situerait la cité mythique de R'lyeh et les monstres semblent provenir de là. Il s'agit en réalité de quelques dizaines de Larves qui ont survécu en R'lyeh et qui, suite à la destruction de leur cachette par un violent séisme, ont été délogées par les violents courants marins. Malmenées puis broyées par les violents flots abyssaux, elles sont mortes et leur cadavre immonde est remonté à la surface.

Mi-Go

La plupart des écrits relatant la mythologie des dieux scandinaves (par exemple, l'Edda) présentent Mimir comme le dieu de la sagesse. Lors de la guerre opposant les Ases aux Vanes, il fut décapité. Heureusement Odin la ramena à la vie et sa tête, depuis, veille sur une racine de l'Arbre-Monde, Yggdrasil.

En vérité, Mimir est une tête d'homme oubliée par les Mi-Go, lors de l'un de leurs voyages. Conservé dans un réceptacle étrange constitué

de métaux et de verre, et rempli d'une eau violette, Mimir est depuis longtemps endormi. Sa découverte, dans une grotte de Laponie, peut être l'objet d'un scénario. Dans les cercles ésotériques, on dit que cette relique existe. Et si des cultistes la découvraient ? Mimir pourrait révéler des secrets sur les Mi-Go, sur l'Histoire des Vikings, ou sur le Mythe. Encore faut-il arriver à le réveiller et le comprendre.

Peuple serpent

Une information est mise en avant depuis quelques semaines dans les journaux : des explorateurs auraient découvert un accès vers l'Eldorado. Il s'agit d'un vieux temple perdu au fin fond de l'Amazonie. Il n'en faudra probablement pas plus pour que des investigateurs s'intéressent à ce temple. Hélas, l'exploration officielle du site est mise en stand-by, à cause d'un cartel cultivateur de marijuana. Heureusement, certains « guides » locaux proposent, moyennant quelques pièces, des excursions dans la jungle tropicale pour mener des explorateurs (ou pillards) jusqu'au temple.

Sur place, l'endroit est en mauvais état, et encore plus périlleux que la jungle. À l'intérieur, dans les profondeurs du temple, il est possible de dénicher parmi les gravats et les couloirs effondrés, quelques passages menant plus profondément sous terre. Ici, de très vieilles gravures représentent une population richissime, entourée d'or et de ressources abondantes. Parfois, certaines fresques, qui sont dans un état un peu plus préservées, suggèrent que certains des autochtones auraient des têtes ou des corps reptiliens. Si les investigateurs décident de s'aventurer encore plus loin dans ces galeries, ils pourraient visiter des tunnels encore utilisés par le Peuple serpent, voire rencontrer quelques habitants belliqueux.



Polype flottant

Il y a quelques décennies, dans des terres reculées d'Australie, des archéologues découvrirent un labyrinthe minéral extraordinaire. Alors que la plupart pensaient qu'il ne s'agissait que d'une simple formation rocheuse, d'autres, moins nombreux et surtout moins médiatisés, affirmèrent qu'il s'agissait d'une construction datant d'au moins plusieurs siècles. Un jour, un groupe d'une dizaine d'archéologues ne revint pas à la surface. Puis, quelques semaines plus tard, ce fut au tour d'un autre groupe de disparaître sans laisser de traces. Des rumeurs circulèrent sur la malédiction du site et rapidement, les fouilles furent abandonnées et le labyrinthe maudit devint une légende.

Alors que les PJ visitent l'Australie pour une raison ou une autre, ils entendent parler de cette histoire étrange. Ils pourront découvrir la vérité sur cette prison labyrinthique aujourd'hui encore habitée par de rares (mais néanmoins dangereux) Polypes flottants.

Serviteur des Autres dieux

Un sorcier décide de faire appel à un serviteur des Autres dieux afin qu'il l'aide à invoquer une créature encore plus puissante. Hélas, le serviteur devient rapidement incontrôlable et parvient à s'échapper. Fasciné par les sons aigus produits par certains instruments (comme la harpe, les flûtes, l'harmonica de verre et la voix de certaines sopranos) et grâce à son talent de polymorphie, il devient instrumentiste dans un orchestre. Les concerts proposés sont sans commune mesure, car ils provoquent une véritable transe chez les auditeurs. Peu à peu, une communauté de fans hypnotisés par le serviteur se forme. D'ici quelques mois, ils seront des milliers et leur transe hypnotique commencera à attirer l'attention d'Azathoth lui-même.

En attendant, il arrive que durant les concerts certaines personnes soient happées au centre de l'univers pour danser éternellement autour du chaos d'Azathoth.

Shoggoth

Dans la cité visitée en Norvège (voir *Chose très ancienne* p. 144), les investigateurs découvrent une sorte de prison dans laquelle est enfermé un Shoggoth. Affaibli, il se révèle peu dangereux, mais il deviendrait rapidement un ennemi redoutable s'il était libéré. À moins que les investigateurs apprennent en déchiffrant les archives de la cité que les Shoggoth et les Choses très anciennes étaient ennemis. Ainsi, ils pourraient se servir du prisonnier comme d'une arme contre la Chose très ancienne.

Sombre rejeton de Shub-Niggurath

Depuis plusieurs années, un Sombre rejeton vit dans une forêt reculée. Autour de lui, une communauté s'est peu à peu constituée. En échange de sacrifices humains réguliers, le Sombre rejeton assure la protection de la communauté et donne quelques gouttes de son sang noir à ses cultistes. Le précieux liquide offre une capacité (déterminée aléatoirement) à ceux qui le boivent parmi :

- ☐ Intemporel : le personnage est immunisé au froid et n'a plus besoin de se nourrir.
- ☐ Force surhumaine : le personnage peut soulever jusqu'à une tonne sans effort.
- ☑ Main verte : les plantes poussent plus vite et de manière plus florissante en présence du personnage.
- ☑ Régénération : le personnage regagne 3 Points de Vie par Moment.

☒ **Derme renforcé** : la peau du personnage devient plus rigide et lui confère 2 Points d'Armure.

☒ **Tentacule** : le personnage peut faire surgir un tentacule préhensile terminé par une pointe, à volonté. Le tentacule octroie une nouvelle Attaque : Pointe (5 dégâts).

Boire du sang du Sombre rejeton entraîne rapidement une dépendance, poussant la communauté à consommer toujours plus de ce liquide vital, et à sacrifier toujours plus.

Tcho-tcho

Depuis de nombreux siècles, la situation politique du Tibet est instable et dégénère en de nombreuses guerres. Dans l'ombre de ces conflits se cachent les Tcho-tcho. Ils profitent de l'instabilité du pays pour capturer leurs victimes (généralement des enfants) afin de les sacrifier à leur dieu Chagnar Faugn (voir l'encart *Chagnar Faugn*). Malheureusement pour les Tcho-tcho, les guerres ne sont pas éternelles et c'est le cas en ce moment. La communauté tibétaine est de plus en plus nerveuse et se méfie des monstres qui vivent dans les montagnes. Certains parlent d'envahisseurs qui se seraient cachés depuis les dernières guerres et qui au-

jourd'hui perpétuent les atrocités. D'autres pensent que ce sont les fantômes des morts qui viennent punir ceux qui ont fait la guerre. Des investigateurs pourraient enquêter sur ces sombres histoires, démêler le vrai du faux et pourquoi pas parvenir à endiguer la menace.

Vagabond dimensionnel

Si l'un de vos joueurs prévoit d'être absent de la table pendant une ou plusieurs séances, cette intrigue peut vous permettre de justifier l'absence de son personnage. Durant leurs investigations, les PJ se sont probablement attiré l'inimitié de certains cultistes. L'un d'eux invoque un Vagabond dimensionnel pour nuire aux personnages. Pris au dépourvu, le PJ du joueur qui s'absente est capturé et envoyé dans la dimension originelle des Vagabonds dimensionnels.

Lors de la dernière séance d'absence du joueur concerné, prévoyez un scénario durant lequel les PJ devront affronter le sorcier qui a invoqué le Vagabond dimensionnel. Une fois l'invocateur vaincu, au moment où il est au plus bas, il propose un marché aux PJ : le laisser en vie en échange du retour de leur ami disparu. Le sorcier ne peut en revanche garantir l'état dans lequel les PJ retrouveront leur camarade...

Chagnar Faugn

Les Tcho-tcho vénèrent le Grand Ancien Chagnar Faugn. Au Tibet, ils représentent leur divinité comme un singe au cœur noir. D'après leurs mythes, Chagnar Faugn eut comme descendance six petits singes, qui devinrent les sorciers chefs de six tribus réparties sur la Terre. Les chefs eurent de nombreux enfants, mais les forêts du monde ne produisaient pas assez de fruits pour les nourrir tous. Ainsi les singes se mirent à manger des humains, et ils devinrent des Tcho-tcho. Ce mythe fait écho au singe au cœur d'or ancêtre des Tibétains, Pha Trelgen Changchup Sempa.



Créatures des Contrées du rêve

Les intrigues suivantes concernent les étranges créatures qui peuplent les Contrées du rêve. Il se peut que les personnages de vôtres joueurs les rencontrent durant une partie qui se passe généralement dans ses mondes singuliers, ou que ce soit elles qui viennent sur Terre, pour terrifier les PJ.

Araignée de Leng

Alors que les joueurs s'aventurent sur le plateau de Leng, parce qu'ils sont à la poursuite d'un ennemi, à la recherche d'un savoir ou en train de fuir un épineux problème, l'un d'eux échoue à une **Sauvegarde** impliquant de l'escalade, de la course ou un **test de Torche** pour fouiller le lieu. Il tombe malencontreusement dans une anfractuosit . Par chance, sa chute est amortie par un lit blanc, moelleux, et  trangement collant. Sonn  et incapable de se lib rer – tout mouvement l'englu  encore plus – il est rapidement captur  par une Araign e de Leng. Apr s l'avoir piqu  pour lui injecter son venin affaiblissant, la cr ature forme un cocon de soie autour de son futur festin. La malheureuse victime n'a plus qu'  esp rer que ses amis trouveront un moyen rapide et discret de le sortir de l  avant le repas de l'Araign e – tout combat contre la cr ature semble perdu d'avance ! Par chance, le monstre a plusieurs  ufs pr ts    clorre au fond de sa caverne. Si t t  closent-ils que les b b s arachnides fondent sur leur m re et la d vorent en guise de premier repas. Les PJ peuvent profiter de ses quelques minutes de r pit pour sauver rapidement leur ami avant que les nouveau-n s aient fini leur festin.

B b  arachnide

D s de Vie : 4

Points de Vie : 16

Points d'Armure : 3

Malus au toucher : -3

Attaques : Morsure (2 d g ts), Dard (2 d g ts)

Capacit  sp ciale :

- Venin : si une attaque au dard est r ussie, le monstre peut inoculer un venin (2 d g ts suppl mentaires, 1 si une Sauvegarde de Constitution est r ussie) qui affaiblit sa victime : ses Sauvegardes s'effectuent toutes avec un D savantage jusqu'  injection d'un antidote.

B te lunaire

Au cours de leur exploration, les aventuriers d couvrent la carcasse encore fumante d'un  trange navire. Bien que la forme g n rale, la pr sence de voiles, de m ts et d' coutilles rappellent les bateaux terrestres, quelques diff rences sont perceptibles. Le bateau poss de en effet trois voiles immenses faites d'un m tal presque noir. Sa coque,  galement m tallique, est beaucoup plus large qu'un bateau traditionnel. Pour l'heure, le b timent s'est  chou . Sa coque a  t  transperc e par les rochers.  

son bord, une dizaine de Bêtes lunaires gisent mortes. En explorant le bateau, les personnages se retrouvent confrontés à deux monstres blessés. Ils découvrent également des dizaines d'humains nus (et éventuellement quelques Quasi-humains de Leng) enfermés dans des cages. Sur leur torse, ils portent une marque récente, gravée au fer rouge, comme les esclaves d'antan. La plupart des hommes sont morts, mais il pourrait y avoir des survivants qui confirmeraient qu'ils ont été vendus. Cela peut mener à une histoire de rafles d'humains organisés par un ennemi des PJ.

Chat d'Ulthar

Alors qu'ils parcourent les Contrées du rêve, les PJ rencontrent un Chat d'Ulthar. Ce dernier se fait passer pour un chat tout à fait normal et se lie d'amitié avec l'un des PJ. Il pourra les sortir de quelques situations délicates, car le matou fait preuve d'une grande intelligence. Hélas pour eux, le chat a un plan derrière la tête et il compte manipuler les PJ pour les attirer dans un piège, même si cela doit prendre des semaines, des mois ou des années. Le chat est à la solde d'un ennemi des PJ, à moins que vous décidiez qu'il s'agisse simplement d'une vile créature se réjouissant de trahir ceux qui l'aiment au moment où ils sont les plus fragiles.

Dhole

Un Dhole soumis à l'influence d'un sorcier est remonté à la surface. Il est devenu l'arme de guerre ultime du magicien qui menace une ville des Contrées du rêve grâce à son monstre.

Les PJ découvrent cette cité alors que le ver géant attaque ses alentours. Les tremblements de terre provoqués font s'effondrer des maisons entières. Les explorateurs pourraient être les

témoins impuissants de cette guerre. S'ils s'intéressent de près à cette affaire, ils pourraient apprendre la vérité sur le Dhole et affronter le sorcier pour libérer la ville de son joug. Ce sera une mission longue et périlleuse, mais s'ils réussissent, les aventuriers deviennent de véritables sauveurs et gagnent un statut particulier dans cette ville des Contrées du rêve.

Ghast

Suite à un effondrement ou une chute dans le monde souterrain, les PJ se retrouvent coincés dans une grotte. Alors qu'ils tentent de rejoindre la surface, guidés par un faible courant d'air frais, ils entendent des sons gutturaux se rapprocher. Finalement, en cherchant un endroit plus calme pour se cacher, les PJ entrent dans une tanière de Ghasts endormis. Ils devront choisir entre affronter les monstres pour se terrer là ou repartir discrètement. S'ils choisissent la deuxième option, ils se retrouvent un peu plus loin nez à nez avec un Dhole en sommeil, dont les sons gutturaux font vibrer la galerie. Leur arrivée n'est malheureusement pas assez discrète et le monstre se réveille tout en reniflant l'air chargé de l'odeur des hommes.

Goule

Un allié des PJ a disparu dans les Contrées du rêve depuis des mois. Par chance, dans leurs pérégrinations, les explorateurs entendent parler d'une personne lui ressemblant, ayant été vue près des montagnes de Thok. Près du Rocher des Goules, les PJ aperçoivent un monstre, un humain commençant à devenir une Goule, qui récupère les restes de proies dévorées pour s'en faire un maigre repas. Il s'agit en réalité de leur ami disparu, qui, peu à peu, devient une Goule. Il faudra de longs jours pour l'approcher



et l'apprivoiser. Si les PJ le ramènent sur Terre et tentent de lui faire retrouver un comportement humain, de longs mois d'acclimatation seront nécessaires pour que la créature reprenne goût à autre chose que la chair humaine. Étrangement, son apparence change au fur et à mesure qu'elle retrouve un comportement civilisé, comme s'il y avait un lien entre la sauvagerie des Goules et leur apparence monstrueuse.

Gug

Lors de l'exploration des profondeurs des Contrées du rêve, les PJ visitent une caverne au milieu de laquelle sont dressées des dizaines de monolithes de plus de dix mètres de hauteur. Les immenses menhirs sont disposés en cercles de plus ou moins grands diamètres. Au milieu de l'un d'eux, un géant à la fourrure sombre, que les PJ avaient confondu avec l'une des roches dressées, grave une pierre plus petite avec son immense couteau. En réussissant un **test de Sagesse avec un Désavantage**, les PJ comprennent que le monstre est triste. Ils remarquent alors qu'il grave un visage – tout aussi laid que le sien, mais légèrement différent – sur le gros caillou. Affronter la créature n'est pas nécessaire, car elle n'est pas belliqueuse, mais il est possible en revanche de lui parler. Affaibli par le chagrin dû à la mort du Gug qu'il aimait, le monstre parvient à communiquer avec plus ou moins de facilité avec les PJ qui comprennent alors la situation. Si les PJ pouffent ou se montrent violents, le Gug se lève et grogne avant d'attaquer les PJ. Sinon, après avoir tenté de communiquer, il quitte les lieux rapidement.



Horreur chasserresse

Sur Terre ou dans les Contrées du rêve, alors que le soleil atteint son zénith, les PJ visitent un temple ou un lieu de culte maudit. Durant leur exploration, ils entendent des chuintements horribles provenant d'un étage supérieur. En allant voir, ils font la rencontre d'une Horreur chasserresse coincée dans l'angle d'une pièce. Son corps s'étend jusqu'au plafond, mais il est en partie recroquevillé sur lui-même entre un mur et une armoire. Seule sa queue qui s'étend sous un lit (ou une table) représente un danger pour les PJ. Le monstre reste tapi dans l'ombre, comme s'il fuyait le soleil. L'astre du jour est en train de descendre vers l'ouest et la lumière décline déjà dans la pièce. D'ici quelques heures, le monstre sera libre de s'en aller de sa prison de ténèbres et deviendra un adversaire redoutable. Les PJ pourraient utiliser des miroirs pour projeter la lumière solaire sur le monstre et ainsi le tuer, ou peuvent l'affronter à distance avant qu'il soit libéré. Quoi qu'il en soit, il leur faudra agir rapidement, car les cris du monstre ont déjà attiré d'autres créatures (d'autres Horreurs chasseresses par exemple) et elles pourraient arriver très rapidement.

Ibien

À cause d'une sécheresse qui les prive de nombreux points d'eau, plusieurs Ibiens sont en train de mourir près d'un lac. Ils vivent dans les restes d'un labyrinthe végétal, aujourd'hui complètement sec. Les PJ ont entendu parler d'une relique (ou d'un artefact magique) cachée en plein cœur du dédale. Ils vont devoir affronter les pièges du labyrinthe, et rester discrets pour ne pas attirer l'attention des Ibiens. Ces derniers, quoiqu'affaiblis par la déshydratation, restent de dangereux adversaires. À moins

que les PJ ne négocient un échange : la relique contre quelques réserves d'eau ou un nouveau lieu de vie irrigué ?



Dés de Vie : 3

Points de Vie : 8

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -2

Attaques : Griffes (2 dégâts) x 2

Capacités spéciales :

- **Maladie** : le contact avec la peau d'un Ibienn occasionne, en cas d'échec d'une Sauvegarde de Constitution (avec 1 Avantage, car la peau de l'Ibien est desséchée) des réactions irritantes virulentes (1 Désavantage à tous les tests pendant 1d3 jours si la peau n'est pas soignée par la prise d'antibiotiques)

- **Amphibie**.

Larve sans nom

Alors qu'ils voyagent vers la Lune (par exemple après avoir réparé le bateau échoué dans l'intrigue des Bêtes lunaires, pp. 149-150), les PJ sont intrigués par une masse étrange flottant dans le vide. Ils ne le savent pas encore, mais c'est une Larve sans nom qui cherche à se nourrir. Heureusement, le moyen de transport des PJ est solide et ils ne craignent pas grand-chose, à moins que la Larve s'infilte par leur système de ventilation et les attaque directement à bord...

Pour couronner le tout, la Larve n'est pas seule. À peine les PJ sont-ils parvenus à se débarrasser de la première qu'une autre surgit dans l'espace, puis une autre. Ils vont devoir alors piloter leur bateau avec beaucoup d'adresse pour les éviter toutes et ainsi parvenir à rejoindre leur destination.

Maigre bête de la nuit

Un allié des PJ (ou toute autre personne importante pour la suite de la campagne des PJ) est capturé par une Maigre bête de la nuit. Elle s'envole avec lui si loin que les explorateurs vont devoir se lancer à la poursuite du monstre pour espérer revoir leur ami. C'est l'occasion pour le MJ de pousser plus loin l'exploration des Contrées des rêves et de faire découvrir des villes et leurs habitants aux PJ. La bête emporte sa proie jusqu'en haut d'une colonne de roche naturelle située au milieu d'un lac. Prisonnière du vide, elle ne pourra pas se libérer toute seule. Le temps est malheureusement compté, car tôt ou tard, la Maigre bête de la nuit aura faim et mangera sa proie, à moins que les Ibiens qui vivent dans le lac parviennent à atteindre le sommet de la colonne et s'emparent du trophée de chair avant.

Quasi-humain de Leng

Cette intrigue doit avoir lieu après la découverte du commerce humain des Bêtes lunaires, voir pp. 149-150.

Alors qu'ils visitent la Lune (parce qu'ils recherchent quelqu'un ou quelque chose, ou parce que le hasard les a menés jusque là), les explorateurs découvrent une cachette où sont entassés des dizaines d'humains et quelques



Quasi-humains de Leng. En les libérant, les PJ deviennent de véritables sauveurs et les Quasi-humains leur sont désormais redevables. Ils pourraient devenir de précieux alliés pour les futurs scénarios, si les PJ parviennent à supporter les mœurs malsaines de ces créatures.

Shantak

Afin d'entrer dans un lieu gardé ou pour rendre un service à quelqu'un, les PJ doivent récupérer une dizaine d'œufs de Shantaks.

Le nid est sur un pic qui a une particularité :

- ☐ la roche sécrète une substance huileuse rendant l'ascension particulièrement ardue.

- ◐ la roche est poreuse et friable, à tout moment elle peut se briser et le grimpeur fait une chute vertigineuse.

- ◑ il est en plein cœur d'une cité de Quasi-humains de Leng, qui ne laisseront pas facilement passer des intrus.

- ◒ certaines zones du pic sont meubles, tel du sable mouvant, comme si la roche tentait d'absorber les intrus.

- ◓ le pic n'est pas toujours au même endroit aux différentes heures de la journée : il disparaît et réapparaît fréquemment ailleurs.

- ◔ au sommet du pic se trouve également une étrange machine créée par un Mi-Go.

Suivant les conseils de leur commanditaire, les PJ se rendent de nuit jusqu'au repaire où vivent quelques-unes de ces créatures. En effet, il semblerait que les bêtes chassent plutôt à la nuit tombée et laissent ainsi leurs œufs sans protection. Bien que l'information soit vraie, le commanditaire a omis de dire qu'un Shantak reste toujours à proximité des nids et surveille les œufs depuis les airs. Presque invisible dans le noir du ciel, il fond sur les PJ au moment où ils s'y attendent le moins.

Voonith

La créature légendaire du Loch Ness est un Voonith qui passe, de manière impromptue, d'un monde à l'autre. Les investigateurs pourraient étudier ce phénomène peut leur permettre d'en apprendre plus sur les Contrées du rêve, mais gare à Nessie, qui n'aime pas trop que des humains se rapprochent trop de lui.

Si les PJ avaient la mauvaise idée de se débarrasser de Nessie, ce serait une catastrophe. En effet, la présence du monstre repousse bon nombre de bêtes, notamment des Ibiens. Si Nessie est tuée, dans les mois qui suivent une colonie de monstres nuisibles parvient à envahir la Terre à la recherche d'une nouvelle terre à habiter. Le climat écossais est particulièrement bien adapté à ces monstres et leur population devient rapidement alarmante.

Zoog

Une nuée de Zoogs a élu domicile près d'une porte déjà empruntée maintes fois par les PJ. Les Zoogs sont si friands d'informations que les PJ vont être rapidement à court de sujets palpitants. Ils subiront alors la colère de plusieurs dizaines de Zoogs.

Si les PJ sont devenus « amis » avec un Chat d'Ulthar (voir *Chat d'Ulthar* p. 150), ce dernier se révèle être un puissant allié. Il révèle sa véritable identité et explique les raisons de la haine de son peuple envers les Zoogs. Il demande alors aux PJ de l'aider à se débarrasser de ces immondes rats.



Créatures du Folklore

Les intrigues suivantes concernent des créatures issues des mythes classiques, des folklores locaux, des légendes urbaines... Elles s'adaptent généralement à des scénarios plus classiques et peuvent être utilisées dans des intrigues qui n'évoquent pas le Mythe de Cthulhu.

Banshee

Une Banshee a pris pour cible un village. Chaque nuit, elle hante une des personnes qui a causé sa mort (selon son propre jugement). La créature s'en prend aussi bien aux adultes qu'aux enfants. Au bout de trois décès, un lien est établi entre les victimes : ils fréquentent tous (ou ont un enfant qui fréquente) l'école du village.

La Banshee est le fantôme de Marie Lassalle, une institutrice du village, décédée quelques mois auparavant dans un accident de voiture. Sortie relativement tard de l'école à cause d'une dispute entre plusieurs élèves et l'arrivée tardive de certains parents, Marie s'est dépêchée de rentrer chez elle. Fatiguée par une journée fort chargée durant laquelle elle a appris du directeur que son poste ne serait pas reconduit l'année suivante, elle conduisait bien mal sur la route qui la ramenait chez elle. Son téléphone a sonné : c'était Myriam, une de ses collègues – elle l'appelait pour reporter le conseil de classe qui devait avoir lieu le lendemain. En se penchant pour attraper son téléphone, Marie n'a pas vu le chien qui traversait... La voiture a percuté le chien, puis un arbre de plein fouet. Marie est morte sur le coup. Aujourd'hui, à l'aube de la rentrée des classes, elle est revenue pour se venger des élèves, des parents, du directeur et de Myriam...

Pour tuer la Banshee, il faut soit brûler complètement le corps de Myriam, soit parvenir à comprendre l'origine de sa colère et l'apaiser. En effet, l'attaquer provoque simplement sa dissolution momentanée : elle réapparaît dès que la sonnerie de la récréation retentit.

Si vous jouez à une époque antérieure, vous pouvez considérer que Myriam était à cheval et qu'elle a voulu lire une lettre. Malheureusement son cheval a braqué devant la rivière, Myriam a chuté et sa nuque s'est brisée sur un rocher.

Chien infernal

Un grimoire de sorcellerie a échoué chez un antiquaire. Le livre a été acheté par un garçon solitaire d'une quinzaine d'années. Mal aimé, il s'est réfugié dans la sorcellerie pour se venger de ceux qui lui font du mal. Le jeune homme n'est heureusement pas capable de faire grand-chose avec son grimoire, mais il a tout de même trouvé le moyen d'invoquer un Chien infernal. La créature est soumise à l'invocateur, mais elle cherche à se libérer de son emprise. En attendant, elle est utilisée comme arme pour attaquer les autres adolescents. L'affaire attire l'attention des investigateurs lorsqu'un mort est retrouvé partiellement déchiqueté, tandis que des témoins affirment avoir vu un chien fantôme surgissant de la brume. Le Chien infernal est immortel. S'il est tué, il ressort du livre à minuit pile dès le lendemain.

Si les PJ prennent trop de temps pour agir, le Chien infernal parvient à se libérer de son maître et le dévore. Désormais complètement libre d'agir à sa guise, il sème la terreur dans toute la ville. Il faudra détruire par le feu le recueil de sorcellerie pour parvenir à tuer définitivement le monstre.



Chose des marais

Cette intrigue convient à des PJ qui ont une certaine renommée dans les domaines du surnaturel et de l'occulte.

Les PJ sont appelés pour étudier une bête morte (ou vivante si vous jugez cela intéressant pour le reste de l'aventure) retrouvée par des riverains et confiée à un centre vétérinaire de la région. Présenté comme un homme-crapaud, le monstre n'est autre qu'une Chose des marais. Il a été retrouvé non loin des marais, le corps ensanglanté et présentant une marque de morsure à l'abdomen (en l'occurrence une morsure de jeune alligator).

En étudiant les marais à proximité du lieu où le corps a été trouvé, les PJ découvrent l'abri de la créature. Ils trouvent dans son antre plusieurs cadavres humains recouverts de boue : des personnes portées disparues durant plusieurs mois. En étudiant attentivement les corps, les PJ remarquent que les cadavres portent plusieurs coups de couteau.

La créature n'est pas responsable des morts. Le meurtrier est un tueur en série qui sévit depuis bientôt un an. Il s'en prend à de jeunes couples qui se promènent ou batifolent dans les environs. Il profite que l'un d'eux s'éloigne et le lacère de coups de couteau. Pour l'heure, la police n'a aucune piste, mais jouer aux victimes pourrait probablement attirer le tueur.

Chupacabra

Diogo a été mordu par un Chupacabra alors qu'il était encore enfant et qu'il vivait dans un petit village éloigné. Jusqu'à son adolescence, il a vécu une vie tout à fait normale. Hélas, de-

puis que son corps commence à changer, il se passe des phénomènes étranges. Lorsque Diogo est fatigué, il devient encore plus irritable. Il se réveille parfois, la nuit, à l'extérieur de chez lui, dans un bosquet, complètement nu, avec un goût de sang dans le fond de la gorge. Pour le moment Diogo n'en a parlé à personne, mais il se demande s'il n'est pas responsable de la mort atroce de certains animaux domestiques dans son quartier.

En réalité, la nuit ou lors de journées particulièrement sombres, Diogo se transforme en Chupacabra. Diogo peut devenir un antagoniste ou une victime dans une enquête de vos PJ. Cette affliction est peut-être une maladie, ou une malédiction. Quelle est cette marque noire qui grandit sur le bras d'un PJ depuis qu'il a été mordu par Diogo ? Et si cette affliction était transmissible ?

Pour aider Diogo et le soigner, il faudrait retrouver le Chupacabra qui l'a mordu dans son village natal, en organisant par exemple une battue. Malheureusement, pour Diogo, le Chupacabra est mort depuis longtemps et les PJ découvrent son squelette au fond d'une grotte. Diogo va inexorablement se transformer en monstre, mais comment faire ? Peut-on tuer un adolescent innocent condamné à devenir un monstre ?

Ectoplasme

La maison des Grant est hantée. Ils en sont sûrs. Un esprit leur joue des tours depuis plusieurs jours et le phénomène s'intensifie. Pour l'heure, il ne semble pas vouloir tuer les Grant, mais sa présence devient de plus en plus alarmante. L'esprit hante plus particulièrement la fille des Grant, Emily, qui affirme qu'elle entend parfois les rires d'une adolescente dans les murs. Les Grant font alors appel aux PJ, connus pour le don de voyance de l'un d'eux ou leurs enquêtes sur le surnaturel.

Rapidement, les PJ découvrent que la maison a appartenu à une famille, les Weiner, dont le fils James a disparu. Ils ont ensuite quitté précipitamment et définitivement la maison. Les circonstances de la disparition de l'enfant sont obscures et une enquête plus approfondie devra être menée pour comprendre que James était un enfant atteint de trisomie, et qu'il n'était pas aimé de sa jeune sœur, Natasha. À l'école, les professeurs racontent d'ailleurs que le visage de James portait souvent des marques de griffures et que Natasha insultait souvent son grand frère durant les récréations.

En réalité, les Weiner non plus n'aimaient pas trop leur fils. Un jour, alors que Natasha, toujours aussi violente, venait de gravement mordre son frère à la gorge, celui-ci s'est défendu. Il a saisi sa jeune sœur et l'a frappé à plusieurs reprises. Le père Weiner, pris de panique, a essayé de défendre sa fille, mais James était devenu fou de rage à force d'être martyrisé par sa famille. Mme Weiner a alors pris le hachoir et a fendu le crâne de son fils. Paniqués, les parents ont jeté le corps de l'enfant dans la rivière qui s'est occupée d'entraîner le corps si loin que personne ne l'a jamais retrouvé...

Aujourd'hui, James est un Ectoplasme. Il cherche à attirer les Grant qui sont pour lui sa nouvelle famille. Hélas, comme ils refusent de jouer avec lui, James devient de plus en plus violent. Alors que les PJ enquêtent, un soir, James se matérialise un instant devant Emily pour lui faire un câlin. La gamine effrayée hurle et terrifie James qui la frappe violemment au visage. Dès lors James devient une créature des plus dangereuses. Il n'y a qu'un moyen de s'en débarrasser : retrouver ses parents et les mener en justice pour le meurtre de leur fils. Il existe une autre piste plus complexe : retrouver le squelette du garçon et l'enterrer (ou le brûler). Pour se faire, il faut parvenir à calmer James et établir un dialogue avec lui afin qu'il explique

son histoire. Le dialogue est extrêmement difficile, car James était un jeune trisomique et qu'il a beaucoup de mal à accorder sa confiance, surtout à des adultes.

Gargouille

Une créature démoniaque ou un sorcier maléfique (ou un Oupyr, voir pp. 157-158) a décidé de réveiller les Gargouilles d'une église. Il a préparé un grand rituel pour libérer les monstres de leur carcan de pierre. La réalisation du rituel nécessite de nombreux jours de préparation et l'église est rendue inaccessible pour une raison ou une autre (risque d'effondrement, rénovation...). Les riverains ont alerté les autorités, car ils sont persuadés qu'il y a de l'activité la nuit au sein de l'édifice.

Si les PJ interviennent, ils arrivent à la fin du rituel. Les Gargouilles se réveillent et attaquent les habitants. L'invocateur, tel un chef d'orchestre, semble les contrôler comme des marionnettes qui lui obéissent aveuglément. Le tuer désorganise les créatures et permet de les maîtriser plus facilement.

Groac'h

Depuis plusieurs mois sur les réseaux sociaux, un groupe nommé « les défenseurs des sirènes » cherche à récolter des fonds pour la protection de certaines falaises bretonnes, aujourd'hui menacées par le tourisme de masse. Selon eux, les falaises sont la propriété des sirènes (et de tous les esprits bretons par extension) et elles doivent être réservées aux habitants.

Le meneur de ce groupe est une Groac'h qui attire de jeunes militants jusque dans son repaire (ou celui de ses sœurs). Pour l'heure, les disparitions sont rares, mais de plus en plus de Groac'h se rassemblent et il ne faudra que peu de temps avant que les autorités s'emparent de l'affaire.



Lémure

Monsieur Aster était surveillant général d'un orphelinat pour enfants. C'était un homme profondément méchant qui adorait punir les orphelins. Il allait même jusqu'à créer des situations dangereuses pour le plaisir de voir les enfants se blesser et pour pouvoir les sermonner lorsqu'ils se blessaient.

Monsieur Aster est mort. Il a fait une chute terrible dans les escaliers. Sa tête a percuté plusieurs marches. Son crâne s'est brisé. Beaucoup pensent que ce n'est pas un accident. Mais tout le monde se tait parce que tout le monde est soulagé.

Hélas, Monsieur Aster a donné naissance à une Lémure qui commencera bientôt à s'en prendre aux enfants et au personnel de l'orphelinat. Ce sera un véritable massacre.

Espérons que les enfants interprétés par les PJ trouveront un moyen de s'enfuir ou de capturer le monstre avant qu'il ne soit trop tard.

Lycanthrope

Il y a un mois environ, après un combat violent et particulièrement sanglant, les PJ ont réussi à vaincre un terrible loup-garou. Hélas, il semblerait que d'autres monstres (ses enfants ? Ses frères ?) aient décidé de le venger. En effet, autour des PJ, des gens sont tués : leur corps est retrouvé lacéré de coups de griffes, à moitié dévoré. La traque commence, et rapidement les PJ découvrent que les loups-garous sont sur leurs traces : ils rôdent près de chez eux et s'en prennent à leurs voisins. Particulièrement fûtés, ils évitent tous les pièges qu'ils posent et semblent presque prévoir leurs actions. Pire encore, ils n'agissent jamais les nuits où les PJ veillent au voisinage, comme s'ils ne souhaitaient pas être vus.

Combien de temps faudra-t-il aux PJ pour qu'ils comprennent qu'ils sont à la fois les traqueurs et les traqués ?

Olgoï-Khorkhoï

La disparition de la famille Masset est inexplicable. Tous les journaux en parlent. La famille était composée de cinq membres et même leur chienne Olga s'est évanouie dans la nature. Ils ont disparu quelques mois après leur retour de Chine. Certains pensent qu'ils sont repartis là-bas, tant le voyage semblait les avoir comblés. La police n'a rien trouvé de suspect, si ce n'est de gros trous dans le jardin, probablement l'œuvre d'Olga. Ainsi qu'un terrarium vide, sûrement pour y élever un serpent ou des fourmis.

En réalité, Pierre-Henri – le plus jeune enfant de la famille – a eu la mauvaise idée de ramener un petit ver découvert dans le désert de Gobi. Il l'a caché dans ses bagages et l'animal a passé la douane sans être détecté. Mais le ver était un Olgoï-Khorkhoï. Très vite, il a grandi et le terrarium n'a plus suffi. Les parents ont libéré la créature dans le jardin. Le chien a été la première victime. Le lendemain, pendant la nuit, pour ne pas éveiller les soupçons de son jeune fils, Monsieur Masset a pris une pelle et a voulu tuer le ver. Il fut la deuxième victime. Puis tous les Masset périrent. Le ver est monté jusque dans leur chambre et les a emportés dans son terrier.

Aujourd'hui, l'Olgoï-Khorkhoï attend. Il digère lentement ses victimes. Mais il va bientôt revenir...

Oupyr

Le sorcier invocateur qui invoque les gargouilles (voir *Gargouille* p. 156) est un Oupyr. Le fait que les Oupyr ne puissent revenir que la nuit explique facilement que les villageois n'entendent de l'activité qu'à partir de 21 h 00.

Vous pouvez également utiliser les Oupyr comme des sorciers du Mythe qui auraient réussi à pactiser avec un Grand Ancien afin d'obtenir la vie éternelle.

Scarecrow

Alors qu'ils enquêtent sur une histoire liée aux sorcières ou à propos d'un être maléfique peu puissant, les PJ découvrent un champ rempli d'épouvantails. Ils sont tous identiques. Contraints de traverser le champ pour atteindre leur objectif, les PJ constatent avec effroi que les épouvantails tournent leur tête dans leur direction au fur et à mesure de leur avancée. Ces Scarecrows sont un simple avertissement dont le but est de faire fuir les éventuels promeneurs. Mais si les PJ ne prennent pas en compte cette indication, les monstres se réveillent et les attaquent – avec le grand désavantage d'être tous piqués dans le sol : ils sont donc incapables de se déplacer.

Zombie

Une grande ville est soumise à une maladie étrange qui transforme de nombreux habitants en zombie. La police enquête, mais certains habitants considèrent que ces zombies sont en réalité une bénédiction. En effet, ces zombies n'attaquent pas sans raison : leur instinct les guide vers des criminels dont ils dévorent le cœur. En outre, une fois qu'ils ont dévoré plusieurs cœurs, ils redeviennent des êtres humains comme les autres – quoique traumatisés par le fait d'avoir dévoré leurs semblables et d'avoir aussi parfois tué par mégarde quelques innocents. Que feront les investigateurs devant cette étrange affliction ?

Cette maladie étrange est le résultat d'une expérience. Un brillant biochimiste a réussi à créer cette étrange maladie. Il a inoculé le virus à toute une ville en le déversant dans les canalisations.

Rendre à César ...

- ♦ Les Byakhees sont des monstres volants décrits par Lovecraft dans la nouvelle *Le Festival* et plus tard baptisés par August Derleth.
- ♦ Les Chiens de Tindalos sont des chiens dimensionnels imaginés par Frank Belknap Long dans la nouvelle *The Hounds Of Tindalos*.
- ♦ Shudde M'ell et les Chthoniens ont été créés par Brian Lumley dans sa nouvelle *The Burrowers Beneath*.
- ♦ Itaquia est une création d'August Derleth dans sa nouvelle éponyme, elle-même basée sur le livre d'Algernon Blackwood, *The Wendigo*.
- ♦ Tsathoggua a été imaginé par Clark Ashton Smith dans sa nouvelle *The Tale of Satampra Zeiros*.
- ♦ Les Polypes flottants, bien qu'ils n'aient jamais été nommés ainsi sont une création d'Howard Phillips Lovecraft dans sa nouvelle *At the mountains of madness*.
- ♦ Chaugnar Faugn a été imaginé par Frank Belknap Long dans sa nouvelle *The Horror from the Hills*.



Merci aux souscripteurs qui ont permis l'édition des Libri Monstrorum !

Patrick ABITBOL, Malik ALLAOUA, Jeff-clyde ANDERS, Gilles AVIGNON, Vincent BECKER, Paul BERNARD, Aymeric BESSET, Pierre-Antoine BIGGIO, Serge BILLARANT, Ivan BIZOUARN, Xavier BONNEAU, Michael BONNIER, Timothée BOSSIN, Christophe BOURCET, Laurent BOURMAUD, David BURTIN, Philippe CANITROT, Jean CARLES, Laurent CATINAUD, Jacques CHARLET, Florent CHEVALIER, Michel CHEVALIER, Pierre CHIMY, Jean-Marc CHOSEROT, Edouard CONTESSE, Matthieu COTTINET, Florent CRAYSSAC, Jean-François DABOMPRE, Hervé DAIRE, Olivier DE BROYER, ECHO DE L'ORANIE, Olivier DEBUIRE, Stéphane DELAFOSSE, Jean DESCARPENTRIE, Nicolas DOBIN, Hadrien DOMINIAULT, Maxime DROUOT, Benoît DUBOSCQ, Eric DUBOURG, Alexis DUFRENOY, Arnaud DUROY, Jean-pierre DUVIGNEAU, Salive ERIC, Florian ERZAR, Guillaume ESCRIVANT, Laurent FERREBOEUF, Claude FÉRY, Dominique FORESTIER, Antoine GANDILHON, Yoann GARDIE, Franck GARNIER, Olivier GATHIER, Fabrice GATILLE, Pierre GAVARD-COLLENNY, Stéphane GELGOOT, Aimery GIRAUD, Bruno GOMIERO, Axel GOTTELAND, Jean-paul GOURDANT, Yann GOUZIL, Laurent GRIMBERT, Sébastien GUEISSAZ, Etienne GUERRY, Jérémy GUILBON, Pierre-Yves HAINAUX, Guillaume HATT, Sébastien HAUGUEL, Ludovic HEINRICH, Julien HÉLIX, Gaël HENRY, Reynald HERITIER, Laura HOFFMANN, Denis HUNEAU, Sébastien JEANNE-BROU, Frédéric JOLY, Mohamed KAF, David KAHN, Yann KERNEN, Philippe KLEIN, Sabrina LACOMBE, Morgan LATERRADE, Nicolas LAUB, Maxence LE PEUCH, Guillaume LE SEACH, David LEAL DOMÍNGUEZ, Antoine LEBIODA, Stéphane LEBONNOIS, Romain LECLERCQ, Arnaud LECOINTRE, Vincent LELAVECHEF, Mickael LETERTRE, Jean-françois LOQUEN, Rémi MANTOVANI, Christophe MARINIER, Freddy MARTINEZ, Thomas MARY, Laurent MASSOTTE, Laurent MENU, Benjamin MEQUIGNON, Patrice MERMOUD, Thomas MICHELIN, Marc MILEUR LE PLAINE, Fabien MODESTE, Emmanuel MONTECOT, Eric MOREL, Eric MORICEAU, Eddy NAZET, Eric-Olivier PALLU, Olivier PERRONNY, René PINSON, Frédéric POCHARD, François RAYMOND, Félix REINMANN, Thomas RENAUDIER, Quentin RICARD, Brice RIGOT, Olivier RIO, Olivier ROISIN, Nicolas RONVEL, Christophe ROSSIGNOL, Stéphane ROY, Florent RUARD-DUMAINE, Jérémie RUEFF, Philippe SALLERIN, Stéphane SAR, Stéphane SAUGOULT, Séverin SCHAEFER, Eric SCHALLER, Eric SCHMID, Claude-nathanael SCIBOZ, Frank SERRA, Thierry SILHOL, Yves STEVENS, Samuel SZYMANSKI, Jérôme TOUSSAINT, David TRIREGNO, Jean-baptiste TYLCZ, Simon VALLEE, André VAN MALDER, Guillaume VASSEUR, Frédéric VELASCO, David VIAL, Alban VILLANI, François ZUNSHEIM.

Boutiques

Bazar du Bizarre, Boutique Casus-Belli, Dédale, Jeux Descartes, Librairie Martelle, L'Oeuf Cube, Philibert.

Open Gaming Licence

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: The Cthulhu Hack logo, The Cthulhu Hack and Just Crunch Games are all trademarks of Paul Baldowski. All trademarks, artwork, logos and layout are product identity. All text not related to game mechanics descriptions is Product

Identity, including Mythos 101. Elements specifically in the public domain or previously designated Open Game Content are not included in this declaration.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this product are Open Game Content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor

to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor.

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a chYYYYge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. THE BLACK HACK, Copyright 2016, Gold Piece Publications;

Author: David Black.

ADDITIONAL THINGS, Copyright 2016, Author: David Black

THE CTHULHU HACK, Copyright 2016, Just Crunch Games; Author: Paul Baldowski.