



INFORMATIONS PLANÉTAIRES

Fin des Temps : la Lune

Données Physiques :

La Lune a un diamètre de 3476 kilomètres à son équateur et la gravité à sa surface est six fois moindre que celle de la Terre. Bien que les objets pèsent un sixième de leur poids terrestre, une personne ne peut porter six fois ce qu'elle peut normalement porter sur la Terre. Les objets restent toujours aussi encombrants. Toute personne (et toute chose) peut se déplacer assez rapidement sur la Lune en faisant des bonds, mais cela peut être dangereux et n'est donc pas conseillé. Non pas parce que la personne risque d'échapper à la pesanteur et ainsi voler au loin dans l'espace, mais parce qu'un atterrissage pourrait blesser cette personne ou même endommager son équipement et surtout sa combinaison.

La Lune, c'est bien connu, est extrêmement hostile à toute vie humaine. Le jour, la température atteint les 127°C, et la nuit la surface est à -173°C ! De plus, la Lune n'a pas d'atmosphère. Ces conditions impliquent une mort rapide pour n'importe quel humain insuffisamment protégé s'aventurant sur la surface lunaire.

Conditions courantes :

On a localisé sur la Lune les ruines de la base de la mission Mars de l'ONU, qui a été détruite quand Domaag T'eel a traversé la surface lunaire lors de sa première évasion en 2014. A proximité de ces restes se trouve la base scientifique lunaire de l'ONU qui, elle, est quasiment intacte. L'usine électrique de la base et la plupart de ses systèmes électriques ont été incendiés (durant l'emprisonnement de Domaag T'eel en 2034), mais la base est encore structurellement en bon état.

La Lune est actuellement le domaine incontesté de Domaag T'eel. Cette énorme entité demeure dans les espaces creux de la Lune et laisse dépasser de temps en temps des pseudopodes sur la surface afin de rechercher de la nourriture.

Les êtres du Mythe, déterminés à maintenir Domaag T'eel heureux et en bonne santé, lui fournissent un approvisionnement constant en nourriture (la plupart du temps, il s'agit d'humains captifs enlevés parmi les survivants de la Terre).

Domaag T'eel est la clé de la domination actuelle des Grands Anciens sur la Terre. C'est lui qui a modifié l'orbite lunaire, ce qui leur a permis de traverser la dimension terrestre ou de se réveiller de leur long sommeil. En tant que tels, les êtres du Mythe sont dévoués à préserver Domaag T'eel et à empêcher les humains gênants et les Mi-Go de toucher à Domaag T'eel.

Naturellement, les Mi-Go et les humains sont avides de faire quelque chose contre Domaag T'eel, mais en ce moment aucune des deux races n'a les ressources disponibles pour agir contre lui.

La mort sur la Lune et dans l'Espace

Environnement physique :

L'espace est un endroit extrêmement dangereux pour les êtres humains. Le danger principal dans l'espace vient du fait qu'il manque d'assez d'oxygène et de pression pour les humains.

Un humain sans combinaison exposé au vide mourra très rapidement (pas besoin de jeter les dés). Une fuite dans un véhicule, une structure ou une combinaison pressurisés aura pour conséquence une perte d'air et de pression.

De telles situations devraient être soigneusement prises en compte par le Gardien qui se basera sur les conditions de la situation et les exigences de l'intrigue. Si les appareils respiratoires du véhicule, de la structure ou de la combinaison sont défectueux, ceux qui sont à l'intérieur suffoqueront lorsque l'air manquera.

La faible pesanteur de la Lune et la pesanteur inexistante de l'espace rendent les activités humaines un peu plus difficiles. De telles opérations sont régies par la compétence *Action en basse gravité*.

Combat :

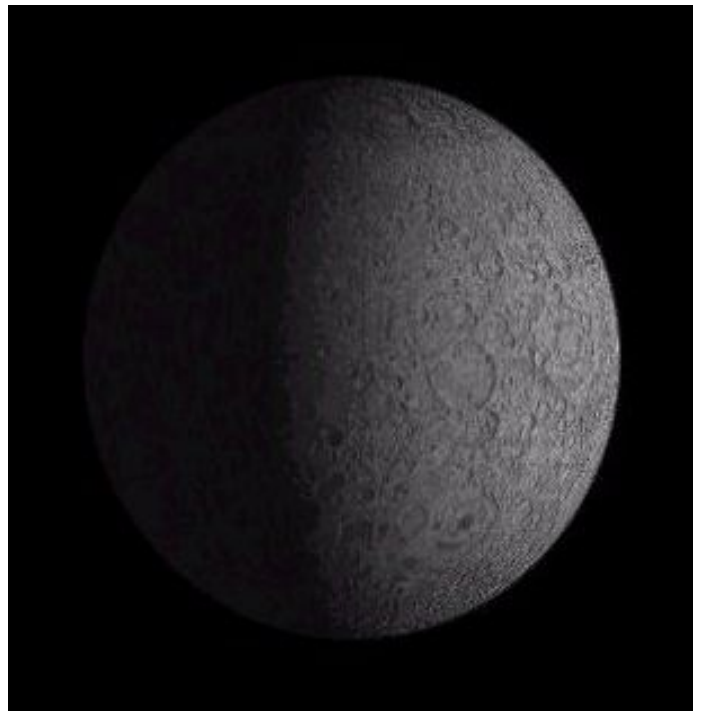
Le combat dans l'espace ou sur la Lune est très difficile et hasardeux. Toutes les compétences de combat dépendent de la compétence *Action en basse gravité* du personnage.

De plus, les armes qui provoquent un recul (toutes les armes à feu) peuvent causer une perte de contrôle. A chaque fois que le personnage utilisera une arme à feu, il devra faire un jet sous sa compétence *Action en basse gravité* affectée d'un malus égal :

- ◆ au double des dommages maximum de l'arme (par exemple, faire feu avec un fusil de chasse de calibre 12 aurait pour conséquence un malus de 48% pour le lancer de dé) si le personnage n'est pas attaché ;
- ◆ et seulement à un pourcentage égal aux dommages maximum si le personnage est attaché.

Un jet raté provoquera la perte de contrôle du personnage et il sera poussé vers l'arrière (la distance et le résultat sont au choix du Gardien). Le personnage sera hors de contrôle et incapable d'agir, jusqu'à ce qu'il réussisse un jet pour la compétence *Action en basse gravité*.

Un personnage vulnérable aux effets du vide qui a la malchance d'être touché souffrira des effets suivant dans le vide tant qu'il sera dans sa combinaison spatiale. Les dommages initiaux seront normaux. Si les dommages n'excèdent pas deux fois la valeur de l'armure de la combinaison, ils s'arrêteront d'eux-mêmes si les combinaisons en ont la capacité (voir chapitre 11 – *Équipement et véhicules*). Si les dommages excèdent par contre deux fois cette valeur, la combinaison ne sera plus étanche et le personnage subira des dommages égaux à la moitié des dommages originaux à chaque round jusqu'à sa mort, l'arrêt des dommages, ou jusqu'à ce qu'il puisse se mettre à l'abri.



La Lune vue de Mars

Fin Des Temps : Mars

Données Physiques :

Mars a un diamètre de 4 217 kilomètres à son équateur et une pesanteur extérieure équivalente à 38% de celle de la Terre. Son jour solaire moyen est de 24 heures, 39 minutes et 35 secondes et elle tourne autour du Soleil en 686,98 jours. Bien que la plus faible gravité de surface fait que les humains peuvent porter plus de chose sur Mars que sur Terre, le volume des objets n'est pas affecté par la faible pesanteur. Dans la pratique, les investigateurs ne pourront pas porter beaucoup plus que ce que leurs prédécesseurs terrestres pouvaient. En outre, les humains qui ont vécu sur Mars pendant un certain temps (et plus particulièrement ceux qui y sont nés) constateront que leur résistance physique est inférieure à celle des humains qui vivent sur Terre.

En dépit des efforts de terraformation des humains comme des Mi-Go, la surface de Mars ne permet toujours pas la présence d'un humain sans protection. L'atmosphère a actuellement une pression de surface équivalente à 1/86^{ème} de celle de la Terre (une amélioration par rapport au 1/100^{ème} originel) et une teneur en oxygène de 5% (une augmentation excédent de 5% le niveau originel proche de 0%). Les températures extérieures vont de -139° C aux pôles à 21°C à l'équateur soit une amélioration par rapport au -140°C et 20°C de moyennes de la température originelle).

La surface de Mars est la plupart du temps un terrain accidenté. La planète a également des régions volcaniques, de nombreux canyons ainsi que beaucoup de lits de rivières à sec qui viennent briser la monotonie du terrain. L'hémisphère méridional de la planète est constellé de cratères, tout comme la surface de la Lune, tandis que l'hémisphère occidental consiste la plupart du temps en plaines avec des cratères d'impact beaucoup plus petits que ceux de l'hémisphère méridional. L'hémisphère nord contient également beaucoup de volcans du type de celui de Tharsis. Il y a également de nombreuses gorges massives (jusqu'à 200 kilomètres de long et 7 kilomètres de profondeur). Naturellement, aucune description de Mars ne serait complète sans mentionner les canaux. Ces canaux, qui font jusqu'à 30 kilomètres de large et plusieurs centaines de kilomètres de long, sont le résultat de l'érosion par l'eau qui était par le passé présente sur Mars pendant une ère plus chaude. Mars a également des calottes de glace sur ses pôles d'où les colons peuvent extraire de l'eau. Pour finir, Mars a deux satellites, Phobos et Deimos.

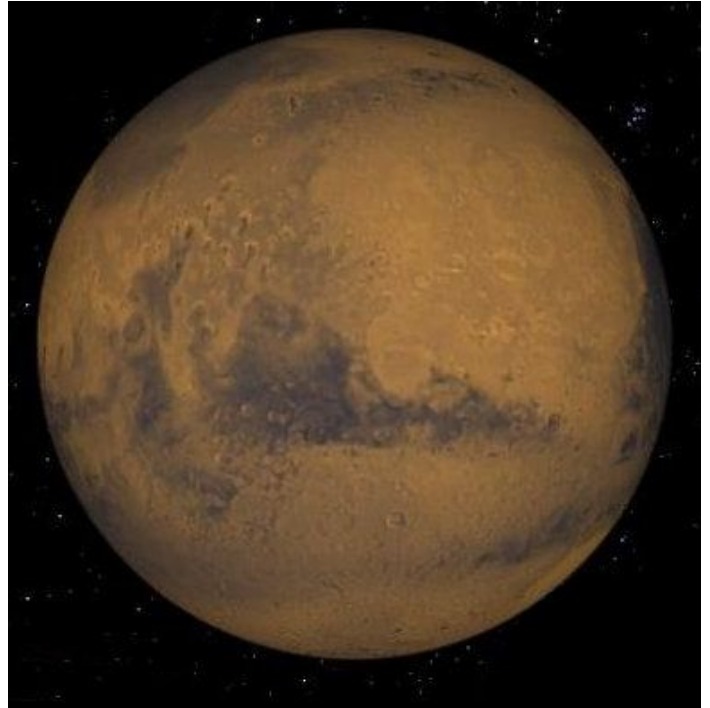
Présence Humaine :

Une seule station spatiale humaine est en orbite autour de Mars, accompagnée des vaisseaux spatiaux restants ainsi que de deux satellites. Le travail est actuellement en cours sur les bases de Deimos et Phobos et on pense qu'elles seront utilisables dans l'année. Le but exact des bases a été caché à la population, mais il doit jouer un rôle dans l'opération *Retour à la Maison*, qui en est toujours à l'étape de la planification, et doit mener au retour de l'humanité sur Terre. La clef du plan, naturellement, est de décaler l'orbite de la lune afin de contrer les modifications du tissu spatio-temporel effectuées par Domaag T'eel.

Sur la surface planétaire, les humains ont établi une colonie comprenant les habitats originaux et les ruines restaurées, ainsi qu'une Colonie plus récente et plus petite qui a été installée entièrement dans un ensemble de ruines martiennes. En raison du manque d'équipement industriel lourd et de la pénurie de matériel manufacturé, toute future expansion humaine devra se faire dans des ruines martiennes. Puisque les conditions extérieures sont toujours hostiles, la population humaine est limitée à la vie dans les structures Coloniales.

Les colonies sont surchargées, la vie y est difficile, il n'y a aucun confort et peu de place pour les distractions. L'humeur générale est souvent mauvaise et les violences physiques ne sont pas rares en raison du stress généré par les conditions de vie. Il y a également le souci constant que ce qui s'est produit sur Terre puisse bientôt se produire sur Mars, ce qui sonnerait le glas des colons.

La mort est également un compagnon constant sur Mars. Les gens meurent souvent dans des accidents, se suicident, ou disparaissent simplement. En dépit de ces conditions, les colons sont forts et très déterminés et ils deviennent plus forts à chaque nouvelle génération. Les pressions évolutionnaires ne sélectionnent que ceux qui sont assez forts pour faire face aux dures conditions et à l'énorme pression de la situation. La seule chose qui maintienne les colons est l'espoir qu'un jour leurs enfants pourront marcher sur de l'herbe verte sous un ciel bleu. En ce moment, l'espoir est presque tout ce qui reste aux colons et ils en retirent le meilleur.



Mars, la planète rouge

Points d'intérêt :

Les expéditions humaines sur Mars ont trouvé plusieurs ruines antiques. Bien que le Conseil ait posé d'importantes limites aux expéditions dans les ruines, les scientifiques ont appris que certaines des ruines semblent être celles de villes construites par ceux qui pourraient bien être des natifs de Mars. D'autres ruines semblent être le travail d'êtres extérieurs au système solaire et certains des scientifiques suspectent qu'au moins un des sites soit d'origine Mi-Go. Jusqu'ici, les humains ont seulement occupé les ruines indigènes car il s'agit des mieux adaptées aux humains (et les moins dérangeantes psychologiquement). Les responsables humains sont au courant de l'existence d'un petit avant-poste des Greys sur Mars, mais la grande majorité de la population ne l'est pas, dans la mesure où la plupart des humains tireraient à vue sur les Martiens. Ces Mi-Go ne sont pas hostiles à la présence humaine sur Mars. Ils semblent même prêts à aider les humains dans certaines limites. En vérité, les Mi-Go souhaitent surtout employer les humains comme des outils dans leur tentative de regagner l'accès à la Terre et à ses indispensables ressources (les Mi-Go, du fait de leurs tentatives pour retarder le retour des Grands Anciens ne sont pas du tout bienvenu sur Terre). Les scientifiques ont tout à fait raison au sujet des ruines. Plusieurs des ruines les plus grandes sont celles d'une race très ancienne qui était dominante sur Mars il y a des éons quand Mars disposait d'eau à profusion. Ces êtres furent détruits par des envahisseurs venus des étoiles. Les villes des Martiens ont été occupées par ces êtres horribles. Plus tard ils ont construit leurs propres terribles cités où elles ont mené leurs viles pratiques qui ont conduit à l'avènement sur la planète du Grand Ancien Vulthoom, connu de ces êtres comme Gsarthotegga le Dévoreur des Mondes. Vulthoom, qui s'alimente des écosystèmes

de planètes entières, a sévèrement endommagé l'écosystème de Mars dont il a drainé la vie, corrompu l'atmosphère, et qu'il a globalement ravagé. Pendant que le monde mourait, les horribles êtres des étoiles se sont retranchés au plus profond de leurs cités. Par la suite, les mille ans de conscience de Vulthoom se sont terminés et il a plongé de nouveau dans un sommeil de mille ans au coeur d'une cité martienne. Il se réveille tous les mille ans pour trouver un moyen de quitter Mars et il attend le jour où il se réveillera pour trouver des êtres capables de l'amener à se nourrir d'une nouvelle planète.

En conclusion, au moins une des ruines que les humains ont localisées est d'origine Mi-Go. Les Mi-Go sont arrivés sur Mars approximativement en même temps que sur Terre. Ils ont trouvé quelques matériaux en creusant des mines sur le monde mort et ont aussi apporté des proto-humains sur la planète et les ont employés comme ouvriers et cobayes. Certains des proto-humains modifiés plus tard ont été renvoyés sur Terre et utilisés dans les expérimentations continues des Mi-Go sur les humains. Pendant l'opération des Mi-Go, leur base principale a connu un désastre et elle a été graduellement enterrée sous les sables. Les Mi-Go veulent empêcher les humains d'apprendre les secrets de la base, mais souhaitent éviter de recourir à des actions directes en la matière. Pour le moment ils se contentent d'observer les humains et de les guider dans leurs plans tortueux.

La mort sur Mars

L'Environnement Physique

En dépit des efforts de terraformation, la surface de Mars est toujours un endroit extrêmement dangereux pour les humains. Les premiers dangers sont le taux d'oxygène qui n'est pas assez élevé pour permettre la vie humaine, la pression atmosphérique trop basse et les températures trop extrêmes pour des humains. Un humain exposé aux conditions extérieures sans aucune protection mourra rapidement et péniblement (pas besoin de jet de dé). Une fuite dans un véhicule, une structure ou une combinaison pressurisée aura comme conséquence une perte d'air, de pression et de chaleur. Si les appareils respiratoires d'une structure, d'un véhicule ou d'une combinaison tombent en panne, ceux qui sont à l'intérieur suffoqueront quand l'air s'épuisera et mourront gelés. De telles situations devraient être considérées avec discernement par le Gardien, en fonction de la situation et des besoins de la campagne. Par exemple, le Gardien peut décider qu'un investigateur héroïque essayant de sauver ses amis reste vivant assez longtemps pour ressouder la coque du véhicule avant que ses yeux ne lui sortent de la tête et explosent. Ce qui compte c'est l'histoire, pas les détails scientifiques.

Combat :

Le combat sur Mars peut être légèrement plus hasardeux que le combat sur Terre. Bien que la gravité plus faible sur Mars que sur la Terre puisse affecter le combat comme les autres activités, l'altération serait tellement légère qu'elle ne justifie pas une modification des règles. Le Gardien qui souhaite être exact dans ses règles peut tenir compte de la pesanteur inférieure en utilisant les règles d'Action en basse gravité (Voir chapitre 10 – Professions et Compétences des Investigateurs de Mars). Cependant, la pression plus basse de Mars ne peut pas être ignorée en situation de combat.

Un être vulnérable aux effets de la basse pression qui a le malheur d'être touché en combinaison spatiale souffrira des effets suivants sur Mars. Les dommages initiaux seront normaux. Si les dommages n'excèdent pas deux fois les points d'armure de la combinaison, elle se colmatera si elle possède cette capacité. Si les dommages excèdent deux fois les points d'armure de la combinaison, elle ne pourra pas se colmater et la personne subira des dommages égaux à un quart des dommages originaux à chaque round, jusqu'à ce que le personnage soit mort, ait colmaté la fuite ou réussisse à s'abriter.



Fin des Temps : la Terre

Description physique :

La taille de la Terre, sa pesanteur et ainsi de suite n'ont pas changé. Cependant, certaines transformations physiques importantes se sont produites. En raison du décalage de la Lune, de nombreuses zones qui étaient par le passé sous l'eau sont maintenant exposées à la lumière du jour (y compris, malheureusement, R'lyeh) et beaucoup de zones qui étaient par le passé au-dessus de l'eau sont maintenant sous les flots. En raison de la nature magique de plusieurs des changements, les expositions et les inondations ne correspondent pas exactement à ce qui se serait produit lors de désastres plus classiques. Plusieurs secteurs qui étaient par le passé des villes humaines, telles que New York, sont maintenant des friches radioactives, suite à l'action de LeSarre. Bien que LeSarre ne le sache pas à l'époque, son acte a réellement sauvé l'humanité d'un plus grand désastre. Si les Grand Anciens avaient pu sacrifier les millions d'humains qui ont péri dans le bombardement de LeSarre au cours d'un rituel, ils auraient pu asseoir leur position sur Terre pour des éons. Sans ce sacrifice, l'assise des Grand Anciens sur Terre est très précaire. Elle le restera jusqu'à ce que la population humaine ait suffisamment augmenté pour le sacrifice.

L'Humanité :

Bien que des millions de personnes aient péri dans le désastre qui a touché l'humanité, la race humaine existe toujours sur Terre. Les humains sur Terre peuvent être classés dans les groupes suivants. Le plus grand groupe se compose des vassaux et esclaves des Grands Anciens et de leurs serviteurs. Ces humains vont des prêtres fidèles et puissants aux individus asservis par la peur. Ce groupe comprend également les humains qui ont (volontairement ou involontairement) rejoint les communautés de Profonds. Beaucoup de ces humains sont aliénés d'une manière ou d'une autre et tous sont dérangés. Le second plus grand groupe se compose des humains qui vivaient ou se sont enfuis dans divers endroits ignorés par les Grands Anciens. Ces humains vivent généralement de manière très primitive, néanmoins ils possèdent parfois des articles technologiques (la plupart du temps des armes). Bien qu'ils n'agissent que rarement contre eux, ils n'aident pas les êtres du Mythe. Le plus petit groupe d'humains se compose de ceux qui combattent activement le Mythe. Ce groupe comprend aussi bien de petites unités paramilitaires équipées des véhicules blindés légers que des tribus menées par un shaman. Ces groupes ont un taux élevé de mortalité, mais de nouveaux groupes émergent continuellement. Les Grands Anciens, qui considèrent en grande partie les humains comme indignes d'intérêt, ont laissé le problème à leurs serviteurs. Malheureusement pour les serviteurs, les humains sont plutôt dangereux et tendent à le démontrer dans les batailles contre les êtres du Mythe. Le plus petit groupe d'humains, qui était par le passé le plus grand, est constitué d'aliénés errant sans but. À certains moments il y a eu des millions de personnes divagants, errant en hurlant, etc. Cependant, au fil des années ces personnes ont récupéré d'une façon ou d'une autre ou sont mortes. Le taux de folie sur Terre est toujours extrêmement haut, mais ceux qui deviennent fous meurent généralement rapidement ou rencontrent un autre destin (comme rejoindre un culte).

Le Mythe :

Le décalage de la Lune a provoqué un ensemble de conditions métaphysiques qui permet un plus grand degré de liberté à plusieurs des plus puissants êtres du Mythe. Cependant, ces êtres n'ont pas une complète liberté car les astres ne sont pas complètement alignés et LeSarre leur a refusé le sacrifice qui leur aurait donné un degré de liberté beaucoup plus grand. Les êtres plus faibles du Mythe ont également gagné un plus grand degré de liberté, principalement dû à la baisse de la résistance humaine à leur rencontre.

Fin des Temps : le Mythe sur Terre

La section suivante fournit des détails concernant l'état des divers êtres et races.

Abhoth : Aucun changement.

Ahtu : Il est revenu pour dominer une grande section de l'Afrique, bien que son culte se heurte à la résistance des shamans africains et d'autres personnes.

Araignées de Leng : Aucun changement.

Allach-Nacha : Il travaille à sa toile et a encore beaucoup de chemin à faire. En tant que tel, il sait que ce n'est pas la fin du monde.

Autres Dieux Inférieurs : Aucun changement.

Azathoth : Aucun changement.

Bast : Puisque les colons humains ont sauvé beaucoup de chats en les apportant avec eux sur Mars, les humains sont actuellement bien considérés par Bast. Cependant, peu disposée à s'impliquer dans des affaires mondaines, elle peut agir au bénéfice de l'humanité, le plus souvent en aidant un individu important appréciant beaucoup les chats.

Bêtes Lunaires : Aucun changement.

Bokrug : Aucun changement, bien que les Contrées du Rêve aient été pas mal perturbées par endroit.

Byakhee : Ces êtres fréquentent la Terre et voyagent souvent de la Terre à la Lune. On ne les croise généralement pas sur Mars.

Chagnar Faugn : Cet être a beaucoup plus de serviteurs qu'avant, mais il semble satisfait de rester sur son piédestal.

Chiens de Tindalos : Avec la diminution du nombre de créatures vivantes sur Terre, ces êtres visitent cette période de temps moins fréquemment que dans un passé plus récent.

Chthoniens : Les Chthoniens semblent satisfaits en restant sous la surface de la Terre la plupart du temps bien qu'ils la visitent plus souvent qu'avant. G'harné est maintenant un lieu d'activité constante des Chthoniens et les humains (et beaucoup d'êtres du Mythe) évitent l'endroit.

Choses Rats : Avec l'augmentation massive de l'activité des cultes parmi les humains, le nombre de Choses Rats a augmenté.

Choses Très Anciennes : Quelques Choses Très Anciennes vivent dans les fosses océaniques les plus profondes. Un petit groupe d'entre elles a formé une alliance précaire avec un groupe d'humains (descendants des forces navales qui possèdent plusieurs sous-marins et navires de surface). Les Choses Très Anciennes cherchent à miner les Grands Anciens, plus du fait de leur haine pour Cthulhu que de leur désir de reprendre le contrôle de la Terre.

Couleurs Tombée du Ciel : Aucun changement, bien qu'elles puissent trouver la variation dans la structure métaphysique du secteur attrayante (ou au contraire répulsive).

Cthugha : Il reste sur Fomalhaut, bien qu'il ait visité la Terre à plusieurs reprises.

Cthulhu : Cthulhu est maintenant sorti de son long sommeil. Il règne sur une vaste section de la Terre et a comme vassaux les Profonds et beaucoup d'adorateurs humains. Il reste généralement dans les régions côtières ou les îles.

Cyaegha : Cet être est libre seulement à la période de la pleine lune. A ce moment il s'ébat librement, détruisant tout ce qu'il rencontre. Quand la lune cesse d'être pleine, il retourne obligatoirement dans sa prison.

Dagon et Hydra : Ils sont généralement aux côtés de Cthulhu.

Daoloth : Aucun Changement.

Dholes : Aucun sur Terre.

Eihort et Larves d'Eihort : Eihort réside toujours dans ses tunnels et fait régulièrement sa terrible affaire avec les humains qui y pénètrent (ou y sont conduits par son culte). Sa couvée a grandi, mais pas à une taille normale, puisque les conditions ne sont pas entièrement favorables pour elle.

Ghasts : Ces êtres fétides sont devenus plus actifs mais sont toujours limités par leur vulnérabilité à la lumière.

Ghatanothoa : Cet être horrible réside toujours dans son cône volcanique mais est libre d'errer sur Terre. Il se rend compte que son île peut être engloutie à tout moment et qu'il peut à nouveau être emprisonné.

Glaaki : Cette créature demeure toujours dans son lac et a recueilli un culte considérable de morts vivants. Sa capacité

d'envoyer des rêves a augmenté énormément quand la Lune s'est décalée et il a profité pleinement de cela pour agrandir son armée d'adorateurs morts vivants.

Gnoph-Keh : Avec la réduction du nombre d'humains et la fin des expéditions scientifiques humaines dans les régions les plus froides du monde, ces êtres sont devenus bien plus actifs.

Goules : Ces êtres répugnants sont devenus assez actifs du fait du manque d'opposition humaine. Ils se sont emparés de quelques villes abandonnées et se sont repus du corps des morts au cours des années.

Grande Race De Yith : Ces êtres, pouvant voyager dans le temps, sont bien informés de ce qui se passe. La Grande Race avait fourni un peu d'aide aux humains et ils continuent de visiter cette période temporelle à la recherche d'informations.

Gugs : Ces bêtes viles peuvent maintenant entrer dans le monde extérieur la nuit.

Habitants des Sables : Ces petits humanoïdes affamés prospèrent aux côtés de leurs maîtres Grands Anciens. Ils vivent toujours dans les déserts de la Terre, mais ont commencé à construire des villes composées de sable qu'ils fondent en une matière ayant la consistance de la pierre.

Hastur : Les sectateurs de Hastur sur Terre ont construit un énorme V avec de gigantesques monolithes qui permettent à Hastur de visiter librement la Terre (semblable à la situation décrite dans Cthulhu 90). Il est cependant encore incapable de quitter le périmètre du V, mais peut rester dans ses confins tant qu'il veut.

Horreurs Chasseresses : Ces bêtes fréquentent la Terre et tirent un grand plaisir à chasser les humains. Elles sont encore dissipées par la lumière du jour.

Hypnos : Aucun changement.

Ithaqua : Ithaqua fréquente la Terre plus souvent que précédemment, mais ses visites sont encore rares.

Larves stellaires de Cthulhu : Comme leur maître, ces créatures sont libres de voyager à leur gré sur la terre. Ils servent souvent de maîtres aux communautés de profonds.

Le Roi en Jaune : Aucun changement.

Lloigor : Ces êtres sont moins actifs maintenant que l'humanité est en grande détresse, puisqu'ils ont un grand besoin d'humains. Il n'est pas rare que des Lloigors dirigent de petits regroupements d'humains et les défendent d'autres dangers de sorte qu'ils puissent se servir de leur énergie.

Mi-Go : Les Mi-Go ont été chassés de la Terre et de la Lune. En raison de leur tentative de retarder le retour des Grands Anciens ils ne sont pas bienvenus sur Terre. Les Mi-Go continuent de travailler intensivement sur Yuggoth et ils ont une petite base sur Mars (où ils se font passer pour des Greys) et peut-être d'autres bases dans le système solaire.

Maigres Bêtes : Les Maigres Bêtes restent actives sur Terre et sont connues pour avoir parfois aidé des humains, probablement à la demande de Nodens.

Nodens : Nodens, qui n'était déjà pas un visiteur fréquent de la Terre, y vient à présent encore moins. Quand il visite la Terre, il enlève généralement plusieurs humains avec lui. Nodens semble être amical envers l'humanité et on pense qu'il pourrait lui apporter son aide dans le futur.

Nyarlatheop : Ce Dieu Extérieur est intensément satisfait de la situation actuelle sur Terre. Les humains bien informés au sujet du Mythe, mais encore sains d'esprit (extrêmement rare), craignent Nyarlatheop davantage que tout autre être pour son désir de détruire l'humanité et même éventuellement la Terre.

Nyogtha : Cet être informe demeure dans ses cavernes, mais il lui arrive de partir de temps en temps pour recueillir ses victimes.

Peuple Serpent : Bien que des spécimens dégénérés de ces créatures demeurent dans diverses parties désolées de la Terre, la puissance de Yig s'est développée, les humains ayant des gènes du Peuple Serpent ont commencé à muter en hybrides humains-serpents et ont mis au monde des spécimens de race pure. Dans certains endroits, il existe de petites cités du Peuple Serpent et d'hybrides. Ces êtres considèrent les humains comme étant nettement inférieurs, seulement utiles comme animaux de laboratoire ou serviteurs.

Polypes Volants : Ces êtres mystérieux et terribles sont toujours contraints de rester dans leurs cavernes, mais ceux qui les

importunement connaissent généralement un destin tragique.

Profonds : Avec l'effondrement de la civilisation humaine sur Terre, les Profonds ont pris le contrôle de nombreuses villes humaines et emploient les humains comme nourriture et stock de reproduction. La plupart des régions côtières du monde abritent des villes commandées par les Profonds, peuplées d'hybrides et d'humains.

Quachil Uftaus : Cet être s'est manifesté quand le bombardement de LeSarre a tué des millions de gens, et ainsi qu'à quelques autres occasions. En effet, étant intéressé par la mort et l'affaiblissement, il trouve que la Terre actuelle est très plaisante.

Rhan-Tegoth : Partiellement libéré de sa stase, ce Grand Ancien est revenu en Alaska, où il régnait auparavant. Cet être doit hiberner six heures pour chaque dix-huit heures passées en activité. Il a un culte modérément grand en Alaska dont les membres s'assurent qu'il est bien alimenté.

Rejetons Informes : Ces êtres restent toujours dans leurs cavernes.

Serviteurs des dieux externes : Aucun changement.

Shaggai, Insectes de : Ces insectes désagréables ont tiré profit de la situation pour prendre le contrôle de groupes d'humains en les possédant. Ces créatures, à l'intérieur du corps de leur hôte, errent sur la Terre, adorant Azathoth et propageant douleur et terreur.

Shantaks : Ces êtres se sont multipliés fortement et il y a maintenant bon nombre d'entre eux sur Terre. Ils sont souvent employés pour transporter les sacrifiés de la Terre à la Lune.

Shoggoths : Ces créatures sont souvent utilisées comme serviteurs par les Profonds ou d'autres races, mais bon nombre d'entre eux sont devenus assez intelligents pour vouloir être leurs propres maîtres. Ces Shoggoths ont fui à divers endroits, loin de ceux qui les emploieraient comme esclaves. Les shoggoths libres sont encore plus maléfiques que leurs frères et massacreront rapidement ceux qui les rencontrent.

Shub-Niggurath : Le culte de cette déité a augmenté considérablement et elle a récompensé ses fidèles avec de la terre fertile et des récoltes aux rendements généreux. Des sacrifices lui sont régulièrement offerts.

Shudde M'ell : Ce grand Chthonien, qui n'a jamais été limité, continue d'agir à sa guise. Il tend à visiter G'harne et la surface plus qu'avant.

Sombres Rejetons : Ces êtres terribles errent librement à travers de vastes sections du monde à la recherche de proies humaines.

Tcho-Tchos : Ces horribles êtres semi humains se sont répandus du plateau glaciale de Tsang jusqu'en dehors du Tibet. Ces créatures doivent faire face à la résistance étonnamment forte des habitants résolus du Tibet. Il y a une guerre constante entre les Tcho-Tchos et les guerriers et moines tibétains.

Tsathoggua : Ce Grand Ancien ressemblant à un crapaud à fourrure est un peu plus actif que dans les ères précédentes et un petit culte d'adorateurs s'est développé autour de lui. Si il est rencontré, il y a 60% de chance qu'il ait faim et essaye de manger ceux qui le rencontrent. Autrement, il feint d'être endormi.

Tzulzscha : Ce Dieu externe, qui prospère de la mort, la corruption et l'affaiblissement est actuellement au mieux. Bien que toujours peu adoré, son culte a augmenté légèrement, la plupart du temps avec des personnes espérant éviter la mort.

Ubbo-Sathla : Aucun changement.

Vagabonds Dimensionnels : Ces êtres continuent à errer dans les dimensions et apparaissent un peu plus fréquemment sur Terre.

Vampires de Feu : Ils fréquentent la Terre et le spectacle d'un Vampire de Feu chassant ses victimes et les brûlant à mort n'est pas si rare.

Vampires Stellaires : Ces êtres invisibles fréquentent la Terre légèrement plus souvent que dans le passé et il y a au moins un incident rapporté d'une attaque de vampire stellaire sur Mars.

Xiclotl : Ces carnivores sont plus actifs sur Terre et se sont intensivement reproduits grâce à leurs maîtres insectes. Ils sont néanmoins assez rares sur Terre, mais pas plus agréables à rencontrer.

Y'Golonac : Y'Golonac a un culte assez substantiel durant cette ère, bien que son concept du mal demeure assez superficiel.

Yibb Tstll : Aucun changement.

Yig : Yig, dont le peuple serpent a décliné pendant des siècles, a connu un accroissement de sa puissance. Il profite pleinement de cet état et essaie de rétablir son peuple comme maître de la Terre.

Yog-Sothoth : Les conditions sur Terre sont idéales pour Yog-Sothoth et il peut entrer dans la dimension terrestre presque à volonté afin de se nourrir d'humains. L'adhésion à son culte a augmenté sensiblement.

Zhar : Cet être (ou ces êtres) demeure sous Tsang mais est beaucoup plus actif et a un culte d'adeptes assez important. Ses suivants Tcho-Tchos ont connu pas mal de succès ces derniers temps.

Zoth-Ommog : Cet être a été libéré quand R'lyeh a émergé. Il est adoré par quelques Profonds et quelques humains désorientés mais son culte n'a toujours pas beaucoup d'adeptes.