

Aux côtés d'Orson Welles et de William Hearst, les Investigateurs affrontent la plus macabre des menaces dans ce scénario en musique (lire l'encadré « Transpirez en musique ! ») pour meneur de jeu et joueurs expérimentés.

Venise

Surge des ténèbres

Nous sommes à la fin des années 30, quelque part sur une petite route d'Italie aux environs de Venise. La nuit est venue couvrir la côte, tirant derrière elle un épais voile de brume au parfum d'algues marines. Conduisant une luxueuse Packard blanche, les Investigateurs regagnent la ville après un pique-nique copieusement arrosé de chianti, si bien que l'allure fantomatique du paysage n'entame guère leur bonne humeur. Depuis quelques jours, ils comptent parmi les nombreux invités du milliardaire excentrique William Randolph Hearst, le magnat de la presse américaine, qui donne l'une de ses fameuses « week-end parties » dans sa résidence vénitienne. Chacun des PJ a été convié (par invitation personnelle, offerte par un tiers, gagnée dans un journal mondain, etc.) afin de goûter un moment de « luxe, fête et volupté selon la formule de leur hôte. Ce faisant, ils ont sympathisé avec la nièce de William Hearst, la brillante et délicieuse Jude Meredith, qui leur a proposé cette escapade champêtre pour échapper aux mondanités. Tout va donc pour le mieux, quand...

Action terrifiante/Abys 3 : The Crane.

Votre voiture s'enfonce dans la nuit, longeant la côte vénitienne et son cortège de brumes opaques. Soudain, des faisceaux de phares jaillissent derrière vous, tandis que la silhouette spectrale d'un corbillard émerge du brouillard! Tel un démon surgi des enfers, il force le passage et vous double en rugissant. Aussitôt, deux silhouettes tapies à l'arrière bondissent et atterrissent sur le toit de votre voiture. Leurs yeux rouges illuminent les ténèbres. Choc sourd, hurlement du métal froissé, tandis que les créatures déchirent la tôle du toit! Au même instant, vous apercevez le sourire dément du conducteur... qui braque sur vous la gueule d'un fusil à canon scié, et tire !

Les deux créatures sont des Anubions, des Nuitants mineurs ayant l'apparence de goules noires à tête de chacal (voir plus loin leurs caractéristiques). Ils sont contrôlés par Gorko, le conducteur du corbillard et l'homme de main du Pr. Lester Payne (voir plus loin). Leur unique objectif est de s'emparer de Jude Meredith vivante. Stres-

sez les PJ au maximum (jets de Conduite, perte de SAN, combat en roulant, etc.) et exploitez discrètement leur moindre faux pas afin de conclure la péripétie par un accident (si besoin est, rajoutez un second corbillard). La voiture fait alors plusieurs tonneaux, et tout le monde perd conscience...

Coma et réanimation

Ambiance suspense/Abys 6 : The Fight Froid.

Ténèbres. Ailleurs, très loin, résonnent des mots qui semblent dénués de sens: « Scalpel... Perfusion... Pouls à combien ? » Un paysage prend forme: des vitraux et des arches de pierre, aux contours flous et mouvant. Une bâtisse gothique, une cathédrale peut-être. Un homme ténébreux se tient sur le seuil, à contre jour devant les portes ouvertes d'où jaillit une intense lumière. Un voile mortuaire flotte autour de sa silhouette d'archange déchu. Il est le Mal, l'Horreur et la Corruption. Soudain, son rire dément éclate, emplissant l'espace de ses échos stridents. « Injectez, bon sang, injectez! On va les perdre... » Ailleurs, au fin fond d'un abîme marin, un oeil unique et immense s'ouvre, et vous contemple. Il grandit, grandit, grandit... « Électrochocs, vite!... Choquez, allez-y... Choquez encore ! » Réveils.

Les PJ reprennent conscience dans le blanc immaculé d'une chambre de l'hôpital San Lorenzo, à Venise. Tous ont passé plusieurs jours dans le coma. Selon les infirmières, c'est un paysan qui a découvert la voiture et prévenu la police. Les enquêteurs ignorent tout du corbillard, et ont conclu à un accident. Le corps de Jude Meredith n'a pas été retrouvé. Dans les journaux, aucune mention n'est faite au sujet de l'accident: William Hearst a manifestement suffisamment de pouvoir pour étouffer une affaire impliquant sa nièce.

Le cube de Nyarlathotep

A son réveil, l'un des PJ (celui qui a la plus faible SAN) trouve un étrange cube posé sur sa table de chevet. Personne ne sait comment il est arrivé là. Le cube est relativement dense, tient dans une seule main, et fait exactement 6,66cm d'arête. Il paraît constitué d'une multitude de matériaux différents : pierres, verre, métaux précieux ou inconus, formant un ensemble prismatique et scintillant. Chacune des faces est gravée d'une frise représentant des figures monstrueuses entrelacées de signes calligraphiques.

Si l'un des PJ manipule le cube avec attention (jet de TOC), il réalise qu'il est possible de le faire pivoter (à la manière d'un Rubik's cube) afin de rendre cohérente la frise gravée sur ses faces. Tenter de reconstituer la frise demande 1d6

heures, après quoi l'Investigateur doit réussir un jet sous la moyenne TOC + Mythe de Cthulhu. S'il échoue, le cube devient pour quelques instants la tête d'une créature démoniaque qui s'anime sous ses yeux (-1/1d6 pts de SAN). S'il réussit, la manipulation fait apparaître une lettre noire sur chaque face, le tout forme le mot A.S.Y.L.U.M. Le cube est en réalité une clef cosmique : la nuit suivante, l'âme du PJ franchira les portes du sommeil pour plonger dans les Contrées du Rêve, au cœur du royaume d'Asylum ! (Cette dimension est décrite dans la rubrique Gwô & Millord p.76 à 78 de ce numéro.) Note : les faces du cube se mélangent toutes seules aussitôt après avoir été reconstituées. Pour visiter Asylum à plusieurs, ou renouveler le voyage la nuit suivante, il faudra refaire la manipulation. Si les PJ se débarrassent du cube, il réapparaît dans leurs affaires un peu plus tard. Le jour même. William Hearst vient rendre visite aux Investigateurs. Célèbre pour sa phobie des microbes, le milliardaire est accompagné d'un assistant qui asperge régulièrement la chambre avec un vaporisateur à alcool. Hearst est un homme âgé au regard perçant. Il porte des gants et un costume entièrement blancs. Tout en évitant soigneusement de toucher quoique ce soit, il annonce que les Investigateurs l'ont mis dans une situation délicate : sa nièce et héritière, Mlle Meredith, a disparu après l'accident. Dans cette Italie troublée par la montée du fascisme, il a fait étouffer l'affaire pour ne pas avoir la police fasciste sur le dos, ou risquer de fausses demandes de rançon. Il est très au courant des « antécédents » de ses hôtes (il a même vaguement entendu parler du Mythe) il souhaite donc qu'ils mènent eux-mêmes l'enquête.

William Hearst est un personnage légendaire qui dépense aujourd'hui sa fortune à nourrir sa paranoïa et s'isoler du monde. Il ne participe même plus à ses fameuses parties, mais il demeure assez puissant et autoritaire pour imposer sa décision aux PJ. Il couvrira les frais de recherche, mais exige un rapport d'activité et la plus grande discrétion.

Transpirez en musique!

Vous voulez créer un suspense haletant, transformer vos joueurs en blocs gélatineux liquéfiés d'horreur ? Pas de problème, il suffit de jouer ce scénario en musique ! Je vous en rappelle les grands principes (cf. article Sono d'enfer, CB n°85)... Deux types de scènes se prêtent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance (ex: vision d'Asylum pendant le coma) et les scènes d'action (ex: l'attaque des Nuitants). A



chaque fois qu'une telle scène se présente, elle est signalée par un cadre, le nom du disque et le numéro du morceau à utiliser. Il suffit de passer ce morceau en fond sonore au moment où vous jouez la scène, et de vous laisser gagner par les sueurs froides !

Pour vous aider, un paragraphe de description (en italique) est à lire aux joueurs.

Un exemple ? Le chapitre « Surgi des enfers » commence par ; Action/Abyss 3 the Crane. Mettez le troisième morceau (intitulé The Crane) du disque Abyss, puis lisez le paragraphe (« Votre voiture s'enfoncé dans la nuit... »). Une fois la lecture terminée, enchaînez sur l'action (jets de compétence, etc.), tandis que la musique sert de fond sonore. Le scénario utilise la musique du film Abyss. Si vous ne pouvez pas vous la procurer, remplacez simplement ces morceaux par d'autres. Avant de jouer, lisez les scènes en écoutant la musique et imprégnez-vous de l'ambiance. En cours de partie, servez-vous de la musique pour appuyer vos paroles. Et n'oubliez pas que si les personnages sont censés paniquer, vous devez toujours garder le contrôle de la partie.

L'enquête

Ces dernières années, les violentes déclarations de Mussolini et l'ascension du fascisme en Europe n'ont guère troublé les paisibles ruelles de Venise. Pourtant, dans l'ombre du palais des Doges, les nazis se passionnent pour l'occultisme et financent les recherches de Lester Payne. Espions en imperméable ou assassins fanatiques, n'hésitez pas à en placer sur le chemin des PJ à la moindre occasion ! Les possibilités d'enquête sont nombreuses, voici les principales.

- ❖ Sur les lieux de l'accident. Jet de TOC : les pneus du corbillard ont laissé leur empreinte sur une esplanade en bordure de la route. Par terre, à côté de la bague d'un cigare Zeiss (marque allemande fournissant les soldats du Reich), on trouve des fragments d'une pierre bleutée de nature inconnue (sceau d'orichalque brisé).
- ❖ La William Hearst Party dure une semaine entière, dans un hôtel particulier à proximité du pont des Soupirs. On y savoure les mets les plus fins, tout en évoquant les sujets à la mode. La vingtaine d'invités compte entre autres : les PJ, le jeune peintre Francis Bacon, et surtout Orson Welles qui, armé d'une caméra, filme avidement tout ce qui se passe en songeant à son futur long métrage Citizen Kane (une satire sévère inspirée de la vie de William Hearst). Jet de Baratin : Orson Welles se souvient vaguement d'une altercation entre Jude et un inconnu. Jet de Photographie : en épluchant ses bobines noir et blanc, on aperçoit un colosse chauve (Gorko) fumant un cigare dans le jardin de l'hôtel. Il semble un instant menacer Mlle Meredith, qui le gifle en faisant voler son cigare. Jet de TOC dans la pelouse gît encore l'objet (cigare Zeiss), ainsi qu'une boîte d'allumettes à l'emblème de l'hôtel Montanera, situé dans

les faubourgs de Venise.

Jude Meredith est docteur en langues anciennes et grand reporter pour le prestigieux journal A&A (New England Art & Archeology), édité par Hearst. Sa renommée n'a d'égale que son charme, ce qui lui a valu l'attention des PJ au début du séjour. Elle travaille fréquemment avec la Storia, la Fondation vénitienne d'histoire antique, et loge depuis un an au 17 rue Garibaldi.

17 rue Garibaldi. L'appartement de Mlle Meredith a manifestement été « visité ». Les livres éparpillés concernent surtout les mythologies grecque et égyptienne. Jet de Bibliothèque : tous ces ouvrages traitent du culte de Dyonisos ; sous différents noms (Zagreus, Isodaites, Nyctelios), il remonte par-delà l'Osiris égyptien jusqu'aux temps pré humains. Jet de TOC : la poubelle contient une lettre froissée rageusement : « Les Cyclades attendent de renaître. Pour la dernière fois. VENEZ ! L.P. » Il manque plusieurs sacs de voyage et de nombreux effets personnels.

Francis Bacon est un jeune peintre londonien, timide et instable. Il habite une mansarde au-dessus de chez Mlle Meredith, qu'il considérerait comme sa muse. Depuis sa disparition, il erre au hasard des rues et noie son chagrin dans l'alcool. Jude lui prêtait souvent des ouvrages d'archéologie dans lesquels il puisait son inspiration. Saisi de fièvre créatrice, il en a tiré deux toiles : L'Atlantide (une ville cyclopéenne aux monolithes bleu sombre, perchée sur une montagne sous-marine) et Anubis-Roi (qui représente un Nuitant anubion). Si l'on examine longuement ses toiles : -0/1d4 pts de SAN, +2% en Mythe de Cthulhu. Selon Bacon, Jude travaillait pour une sorte de « géant cadavérique » (Lester Payne). Un de ses associés (Gorko) a voulu raccompagner Jude après la party, mais elle l'a repoussé. Note : Quelques jours après, « on » conseille au jeune homme de rentrer chez lui, ce qu'il fait. Francis Bacon deviendra un peintre célèbre à partir des années 40. Ses toiles représenteront essentiellement des humanoïdes zoomorphes aux allures torturées.

La Fondation d'histoire antique est une noble institution dirigée par le Pr. Evaristos. Il apprécie Mlle Meredith, mais prétend ne rien savoir sur elle. Jet de Psychologie : il a peur, il ment. Jude a récemment traduit un mystérieux « projet Nekyia », commandité par un certain M. Payne. Ses hommes de main ont « prié » Evaristos de ne pas entraver son travail.

En ancien grec, « Nekyia » signifie littéralement « sacrifice pour l'invocation des morts ». Jet de Bibliothèque : Ho-

mère raconte dans l'Odyssée (lorsque Ulysse traverse les Enfers) : « Par la Nekyia, le mort dont on absorbe la chair ou le sang peut revivre dans le corps qui le reçoit. »

Lester Payne. Les registres d'université mentionnent les remarquables états de service de ce biologiste américain, qui a travaillé à Harvard aux côtés de Thomas Morgan (prix Nobel de médecine en 1933) sur les mutations génétiques des drosophiles. Payne a été radié dans les années 30, suite au décès inexplicable de plusieurs de ses patients.

L'hôtel Montanera

L'hôtel Montanera, situé dans les faubourgs de la ville, est une propriété prêtée à Lester Payne par la Chancellerie allemande. A l'extérieur patrouillent deux soldats SS en civil. Côté rue, le garage dissimule le corbillard de Gorko, garé au-dessus d'une trappe menant directement à la crypte. Gorko est souvent présent dans l'hôtel, en compagnie de quatre à huit SS. En cas de problème, il libère le Nuitant qui sommeille dans la crypte. Lester Payne et Jude Meredith sont partis en bateau sur la mer Égée depuis plusieurs jours.

Dans les appartements de Payne est exposée une gigantesque photo de lui serrant la main d'Adolf Hitler. Devant, trône la maquette d'une incroyable cité antique. Celle-ci, étiquetée « Deepstar », est identique à « l'Atlantide » peinte par Bacon, hormis le drapeau nazi planté au sommet de la montagne.

Jet de TOC : derrière une bibliothèque coulissante se dissimule une table télégraphique reliée à Berlin. Sur un papier, on lit « Thera 3625 / Nekyia en cours ». Jet d'Histoire : Thera est l'ancien nom de l'île de Santorin, dans les Cyclades, fréquemment associée au mythe de l'Atlantide. Déduction ou jet d'Idée : 36° est la latitude nord, 25° la longitude est. Leur intersection correspond à un point situé en pleine mer, au sud-ouest de l'île. Jet de TOC : sous le drapeau, une commande fait pivoter la maquette, découvrant un escalier secret menant à la crypte. Elle abrite un autel sacrificiel sur lequel repose un glaive d'orichalque (dom. 3d6 contre les Nuitants), ainsi que trois conteneurs en plomb ressemblant à des cercueils (Gorko utilise le corbillard pour les transporter sans éveiller l'attention). Deux sont ouverts et vides, le troisième est fermé par un sceau d'orichalque gravé du Signe des Anciens ; briser le sceau libère le Nuitant anubion qui sommeille à l'intérieur.

Asylum et le Livre de Dzyan

Asylum est une province maudite des Contrées du Rêve, soumise aux caprices



de Nyarlathotep. Jadis, le Chaos rampant attira Lester Payne pour qu'il y trouve le Livre de Dzyan et renonce à sa santé mentale. C'est maintenant au tour des Investigateurs. Le but de ce voyage onirique est de leur faire découvrir le Livre : placez l'ouvrage où bon vous semble, et profitez-en pour développer les merveilles et les dangers d'Asylum. Au fait, Lester Payne s'y rend encore fréquemment... Qui sait les formes cauchemardesques qu'il peut prendre là-bas pour affronter les PJ ?

Le Livre de Dzyan est un gigantesque grimoire sertis de cabochons d'argent figurant des démons. Ses feuilles sont des plaques métalliques bleu sombre portant la traduction grecque des Stances de Dzyan, issues de l'ancienne Atlantide. Perte de SAN 1d10/2d10 ; +12 % en Mythe de Cthulhu; multiplicateur de sorts x3. Le Livre contient les sortilèges suivant : Contacter Nodens, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens, Signe de Voor, Appeler l'Esprit des Morts. Donnez aux PJ le résumé ci-contre.

Abysses

Tempête sur Thera

L'enquête conduit les PJ sur l'île de Thera/Santorin, dans l'archipel grec des Cyclades. Quelle que soit la manière de s'y rendre (ex : train jusqu'à Athènes, puis bateau jusqu'à Thera), n'hésitez pas à multiplier les actions des agents nazis lancés à leurs trousses. Située à l'emplacement d'un ancien volcan, l'île forme un croissant de basalte d'une trentaine de kilomètres carrés. La monnaie locale est le drachme, on se déplace à dos de mulet et on s'éclaire à la lampe à pétrole. Ces dernières semaines, le vent souffle en tempête et de nombreux marins ont disparu en mer (enlevés par Payne).

Le Livre de Dzyan

« A travers les siècles, de nombreuses religions ont été inspirées par le mythe de Nyctelios, le « dieu-qui-marche-dans-les-ténèbres ». Jadis membre du panthéon des Dieux Très Anciens, Nyctelios conçut ennui et lassitude face à la Création. Méprisant l'oeuvre des autres dieux, il se détourna d'eux pour façonner sa propre race de créatures. Mais son orgueil l'aveugla, au point qu'il donna naissance à des monstres hideux et stériles, incapables de se reproduire. Pour dissimuler sa faute au regard de ses pairs, Nyctelios cacha ses créatures dans les ténèbres, où elles devinrent les Nuitants. Là, rampant dans l'obscurité des abîmes insondables, les Nuitants découvrirent d'effroyables secrets. Grâce au terrible rituel de la Nekyia, ils se réincarnèrent dans le corps des humains qui absorbaient leur chair, empêchant ainsi leur race stérile de disparaître. Ils s'établirent au coeur d'Atheron, la sombre cité de basalte, tandis que leurs rites mystérieux frappaient l'imagination des peuples antiques : ainsi apparurent les divinités difformes à tête d'animaux en Égypte, en Crète et en Grèce, l'Atlantide de Platon, ou la Nekyia dans l'Odyssee... Mais les Dieux Très

Anciens finirent par découvrir les Nuitants. No-dens, qui régnait sur le panthéon, punit alors Nyctelios : il fut déchu et ses créatures anéanties, tandis qu'Atheron sombra dans un cataclysme. Le temps effaça les légendes, « l'absorption de la chair » et « la résurrection » devinrent un simple mythe, puis un dogme populaire repris par les nouvelles religions monothéistes, et une nouvelle ère commença... »

En regroupant les témoignages, les PJ apprennent que des étrangers occupent depuis plusieurs mois un ancien monastère à la pointe sud de file. On chuchote en évoquant des lueurs sous les eaux, des cérémonies nocturnes... Bref, personne ne les y conduira. Sur place, tout est étrangement calme, et pour cause : un Nuitant échappé de Deepstar (voir plus loin) a massacré les occupants du monastère trois nuits auparavant! Les bâtiments cachent les corps d'une douzaine d'agents nazis horriblement déchiquetés (-1/1d6 pts de SAN). Il n'y a rien d'intéressant à ce niveau, mais derrière une porte blindée descend une volée de marche...

Ambiance/Abyss 1 : Main Title.

Les marches de basalte s'enfoncent toujours plus loin dans les profondeurs de la montagne, lorsque vous franchissez soudain le seuil d'une caverne titanesque : étincelante sous les feux des groupes électrogènes, une base de sous-marins allemands est construite en plein coeur de l'île! Équipements de plongée, armement, sous-marins de poche, balises de guidage, toute la technologie du Reich est réunie ici dans un seul but : la conquête d'un mystère vieux de quinze mille ans, tapi au fin fond des abysses !

Les corps d'une quinzaine de victimes jonchent la station. Quatre mini-subs (des prototypes rudimentaires) sont à quai, dont un éventré et carbonisé. Un Nuitant mantis s'était glissé à bord en quittant Deepstar : il a exterminé tout le monde en arrivant là, et attend de nouvelles proies! Fondus dans la masse ignoble de la créature mutante, on aperçoit encore quelques traits humains (-1/1d10pts de SAN). Combat contre le Nuitant : *Action/Abyss 7 : Sub Battle*.

La base contient diverses armes, deux lance-flammes, une caisse de dynamite, des torches sous-marines et des scaphandres de plongée. Les trois mini-subs peuvent embarquer chacun six personnes et une tonne de matériel. Sur un immense panneau mural, une carte marine indique l'emplacement de balises de guidage placées sur les hauts fonds, conduisant jusqu'au point 36-25: la station sous-marine Deepstar. Au-dessus, un compte à rebours affiche « Nekyia : H-3h58mn ».

Les PJ doivent maintenant piloter tant bien que mal un mini-sub jusqu'à Deepstar, stressés par un compte à rebours dont ils ignorent la signification. Il faut quitter vite par un tunnel immergé, négocier un passage entre les récifs, affronter les courants telluriques (l'activité volcanique sous-marine est impor-

tante dans la région), etc. Pendant la plongée : *Ambiance/Abyss 2 Search the Montana*. Si les PJ s'en sortent un peu trop bien, faites intervenir un minisub de rescapés nazis qui engagera contre eux un formidable combat sous-marin. Pendant le combat : *Action/Abyss 7 : Sub Battle*.

L'étoile du gouffre

Ambiance/Abyss 1 : Bud on the Ledge.

Après un long voyage dans les profondeurs, percées de loin en loin par l'ail rouge d'une balise de guidage, vous atteignez enfin la station Deepstar. Dans une leur irréaliste, vous découvrirez peu à peu les canons à lumière qui percent silencieusement les ténèbres fluides, entourant les superstructures chromées de la station. Construite au sommet d'une montagne sous-marine, "l'Étoile du Gouffre" brille de tous ses feux. En contrebas, les vestiges d'une cité aux proportions cyclopéennes jaillissent des fosses abyssales. Tours, pyramides et colonnades drapées de bulles argentées, tels de gigantesques léviathans de pierre défiant l'imagination. Pour la première fois, vos yeux de mortels contemplent Atheron, l'éternelle cité des Nuitants !

Pendant plusieurs mois, Lester Payne a mené des recherches génétiques au coeur de cette station expérimentale, chef-d'oeuvre de la technologie du Reich. Mais il y a trois jours, les Nuitants ont échappé à tout contrôle et ravagé Deepstar! On peut pénétrer dans la station en mini-sub (hangar A), ou en scaphandre par un sas fracturé (quartiers de l'équipage B).

A : Hangar des mini-subs. Le sas est bloqué en position ouverte. Le hangar est immergé et encombré de matériel. Jet de TOC : il reste un mini-sub en état de marche, caché sous des bâches. Une casemate servait de cellule à six marins grecs. Jet de Médecine légale : ils n'ont pas été noyés, ils sont morts de terreur.

B : Quartiers de l'équipage. Ces pièces ont servi d'ultime retranchement à ceux qui ont tenté d'échapper aux Nuitants. Depuis qu'une brèche est apparue, les salles et les dortoirs forment un véritable labyrinthe immergé où flottent les cadavres. Jet d'idée : de nombreux soldats ont utilisé des lampes-torches au lieu d'armes. Un Nuitant soth rôde encore ici.

C : Salle des machines. Elle est isolée par deux sas et toujours pleine d'air. Hantés par un Nuitant phoerus, ses couloirs humides abritent les réservoirs d'oxygène, le centre de communication radio et les commandes de tous les sas. Jet de TOC : sur une table, une bobine de film montre Lester Payne conversant avec un Nuitant anubion dans un langage guttural inconnu; il lui arrache ensuite le coeur et le donne à manger à des soldats au regard fou, avant de traîner Jude, hurlant, vers le laboratoire (perte de SAN 1/1d10).

D : Cabine de Payne. Également isolée par des sas, elle est remplie de gri-



moires moisés et de microscopes poussièreux. Au centre, couvert d'algues séchées, trône un monolithe noir dont la partie supérieure représente un œil unique émergeant des flots. Quiconque soutient ce regard plus d'une minute doit réussir un jet de SAN, ou perd 1d6pts et subit une Suggestion mentale de Nyctelios. La base du monolithe est couverte d'idéogrammes : le rituel antique de la Nekyia déchiffré par Jude. Jet de TOC : un coffret d'ébène contient trois doses de Poussière de Suleiman.

E : Laboratoire. Il est isolé par un sas verrouillé (commande à désactiver en C). Sous le dôme intérieur s'élève une cathédrale d'instruments scientifiques, recouverts de centaines de cierges religieusement disposés par Payne. Une dizaine d'incubateurs en plomb, identiques aux « cercueils » de l'hôtel Montanera, s'ouvrent sur un charnier d'expériences humanoïdes avortées (-1/1d6pts de SAN).

Un carnet est posé à côté d'une dalle en marbre noir: le testament de Lester Payne. Il y raconte son passé de généticien, sa rencontre avec un mystérieux Homme noir et la découverte du Livre de Dzyan. Passionné par l'histoire des Nuitants, il a retrouvé les vestiges de la cité d'Atheron et les restes momifiés de ces créatures, préservés dans des urnes scellées. Surtout, il a découvert la Nekyia: un rituel au cours duquel un humain absorbant la chair d'un Nuitant est contaminé par des substances mutagènes, qui vont le métamorphoser en nouveau Nuitant! Soutenu par les nazis, Payne a bâti une station de recherche et obtenu un certain succès en ressuscitant des Anubions, antiques « goules » obéissant aux ordres simples. Sous l'influence de Nyctelios, il a enlevé Jude Meredith pour qu'elle traduise l'ensemble du rituel et il a sacrifié ses propres hommes à la résurrection des Nuitants.

Les derniers mots de Payne décrivent un tombeau ayant réchappé au grand cataclysme. A l'intérieur, les cendres de Nyctelios attendent l'Élu, celui qui viendra accomplir l'Ultime Nekyia, celui qui les absorbera ressuscitera le dieu des Nuitants!

Payne sait où est le tombeau. Il a même creusé un puits d'accès : son testament est posé sur sa dalle! Un « clic » sinistre attire soudain l'attention des PJ : sur le mur, un compte à rebours affiche « Nekyia : H zéro ».

Face à l'abîme

Action/Abyss 6 : The Fight.

Sous la dalle, le tunnel semble plonger à travers les siècles jusqu'à une salle titanessque encastrée au cœur de la montagne: le tombeau du dieu! Au centre, un gouffre rougeoyant s'enfonçe dans les entrailles de la terre. Jude est étendue au bord, inconsciente mais vivante. A

côté se tient un monstrueux cyclope de six mètres de haut, au corps bleu sombre grouillant de vermine. Lentement, il tourne vers vous son œil unique et noir. Lester Payne a cessé d'exister... Nyctelios est vivant!

L'affrontement peut se régler de différentes façons : les PJ peuvent tenter de repousser la créature dans le puits de lave, faire sauter la caverne, utiliser leurs armes ou la poudre de Suleiman, et surtout contrer Nyctelios en invoquant Nodens. Au terme d'un combat apocalyptique, les survivants remontent vers la surface dans le bouillonnement des flots, tandis que le volcan sous-marin se réveille, anéantissant Atheron pour la seconde fois ! Bien plus tard, les PJ ouvrent les yeux dans une chambre d'hôpital. Toute l'histoire ne serait qu'un rêve? Non, cela ne se peut pas! Un chalutier les aura secourus, forcém... Soudain, le poste de radio de leur table de chevet s'allume tout seul, et une voix gutturale dit : « Ne combats point les monstres ou tu deviendras monstre. Si tu regardes au fond de l'abîme, l'abîme aussi regarde en toi ! » La voix s'étire alors en un rire hideux, devient un hurlement strident... puis la radio s'éteint brusquement.

Casting

Les Nuitants

FOR 5d6 CON 6d6+10 TAI 4d6
INT 3d6 POU 3d6 DEX 5d6
PdV 22-23

Armure : la lumière consume leurs chairs (soleil: -5d6/rd, lance-flamme : -3d6, lampetorche: -1d6). Invulnérables aux balles.

Anubion : Humanoïde à tête de chacal; Griffes 40% x2 (1d10 + coma 1 à 6 jours).

Mantis: Humanoïde scarabée aux milliers d'yeux globuleux; Pinces 50% (1d6 x4).

Soth : Cobra monstrueux à tête humaine boursouflée; Jet corrosif 60% (1d 10), Constriction 40%, (2d6).

Phoerus : Énorme tête humanoïde nantie de pseudopodes visqueux et d'ailes de cuir; Pseudopodes 60% (2d6).

Perte de SAN: 1/1d10.

Note : Pour accomplir la Nekyia, un humain doit absorber la chair d'un Nuitant, puis reposer 2d10 heures dans un cercueil à incubation, tandis que les agents mutagènes ravagent son corps et son esprit. Lors de la résurrection », chaque nouveau Nuitant acquiert un aspect zoomorphe différent : mantis, phoerus, soth, etc. Les Anubions sont des Nuitants mineurs, plus répandus et dociles.

Gorko

Idem Joey Larson (règles p.183).

Agent nazi

Idem gangster (règles p. 183).

Sous-marin de poche

Pour le piloter : Piloter un bateau ou Int x2. Vit. 0-15 km/h.

Coque : 50 PdV. Chaque fois qu'un jet de pilotage échoue : -1d10 PdV. A 25 PdV : -20% en pilotage. A 0 PdV : coulé.

Éperonner un adversaire : jet de Pilotage, inflige 3d6 PdV en cas de réussite.

Lester Payne

Idem Herbert West (règles p. 141).

Nyctelios

FOR 40 CON 80 TAI 40 INT 20
POU 40 DEX 40 PdV 60

Armure: voir les Nuitants. Régénération: 1PdV/rd.

Armes: Griffes 70% x2 (3d6), Regard 60% (Paralyse 1d6 rd ou Suggestion mentale 1d6 rd).

Sorts : Appeler un Nuitant, Poigne de Nyogtha, Voile obscur, Lame de fond.

Perte de SAN: 1d6/2d10.

