

Préface

Age Of Cthulhu, des scénarios clefs en main pour L'Appel de Cthulhu

Se déroulant sur toute la surface du globe et arrachées aux pages de l'histoire cachée du monde, les aventures de la gamme Age of Cthulhu publiées par Goodman Games introduisent de nouveaux secrets et des horreurs hallucinées dans vos parties de L'Appel de Cthulhu.

Chaque aventure fournit des documents pour les joueurs en abondance, des cartes détaillées, et des investigateurs pré-tirés prêts à risquer leur vie et leur Santé Mentale pour affronter les horreurs d'un univers insensé.

Ce volume comprend quatre scénarios, séparés en deux recueils. *Le vaste champ du mal* rassemble « Les abominations d'Amazonie », « Les feux de Sumatra » et « Terreur sur le toit

du monde ». *Les Horreurs venues de Yuggoth* sont le dernier scénario de ce volume. Il met à disposition des joueurs et du gardien une autre liste d'investigateurs pré-tirés dédiée à cette aventure. Tous les scénarios de cet ouvrage sont des aventures d'investigation assez simples, taillées pour l'initiation et la découverte, ou des parties rapides.

Note à propos des passages descriptifs en italique

Les passages en italique dans les scénarios décrivent la situation telle que la voient les investigateurs. Vous pouvez lire ceux-ci à haute voix directement à vos joueurs, ou vous en inspirer pour faire vos propres descriptions.

Nous sommes à l'Âge de Cthulhu et les tentacules froids de la folie des temps anciens recouvrent le monde entier. Dans la compilation présente, constituée de trois aventures, les investigateurs voyagent à Sumatra, au Tibet et au Pérou, dans une quête désespérée pour découvrir des mystères qui mettent le monde en péril. Des volcans en éruption, la folie sur le toit du monde et des ruines incas, attendent les personnes assez courageuses pour tenter de démanteler le vaste champ du mal !

Les trois aventures contenues dans cette partie de l'ouvrage sont conçues pour être jouées de manière indépendante. Après tout, combien d'investigateurs survivent, en vérité, pour voir un nouveau jour se lever ? Pourtant, si le gardien décide de relier ensemble ces aventures, elles contiennent quelques éléments communs qui peuvent connaître, à sa discrétion, de nouveaux développements.

Une série de rêves a effectivement été insérée dans chacune des aventures qui suivent. Ces rêves, que les investigateurs peuvent avoir à des moments donnés au cours de chaque aventure, fournissent un fil conducteur ténu qui les traverse toutes. Si ces aventures sont jouées individuellement, le gardien doit se sentir libre de ne pas tenir compte de cette série de rêves. Mais si elles sont pensées comme un tout, les rêves proposés devraient fournir un lien qui les rendra plus cohérentes entre elles, formant ainsi une histoire de longue haleine. Le gardien doit également se sentir libre d'embellir les détails qui se dissimulent derrière ces rêves et de les utiliser pour souligner certaines parties des aventures ou incorporer d'autres éléments de campagne originaux.

Certains gardiens peuvent vouloir intégrer quelques-unes des présentes aventures à leurs propres scénarios, quand bien même il ne s'agirait pas de la totalité. Cependant, du fait que celles que nous vous proposons ici se déroulent dans quelques-uns des coins les plus reculés de la planète, parvenir à faire sortir les investigateurs des limites les plus banales de l'université Miskatonic peut souvent représenter un vrai défi.

Quant à la raison pour laquelle des investigateurs issus de villages assoupis de la Nouvelle-Angleterre partent en voyage à l'autre bout du monde, à la recherche d'artefacts anciens et de gros volumes dont la lecture pousse à la folie, il est possible qu'ils appartiennent à la Société Internationale d'Histoire & d'Archéologie [N&T : Société inventée de toutes pièces pour les scénarios qui suivent]. Librement affiliée à l'Université Miskatonic, cette Société est une organisation universitaire secrète s'intéressant aux sciences occultes, qui désire recueillir, pour ses propres fins, des connaissances indicibles et des reliques du temps passé. De nombreuses personnes riches et brillantes appartiennent à la Société et n'ont aucun scrupule à utiliser leurs considérables ressources pour acquérir des objets dont elles ont entendu parler dans des textes obscurs et poussiéreux.

Les investigateurs pré-tirés que vous trouverez à la fin de cette compilation sont tous, soit membres de la Société, soit employés par elle. À la discrétion du gardien, les investigateurs jouant une campagne au long cours peuvent être invités à rejoindre la Société ou être embauchés par elle pour une tâche spécifique, que ce soit pour leurs aptitudes physiques ou leurs compétences universitaires.

Le vaste champ du mal



Ramón Rojo

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Discrétion	40 %
Écouter	30 %
Navigation	60 %

Document Amazonie A

Mes chers collègues,

Si vous lisez ceci, pardonnez mon absence. J'avais espéré vous attendre à votre arrivée à Iquitos, mais j'ai fait la découverte la plus extraordinaire qui soit ! J'ai appris l'emplacement exact du Trésor de Llanganatis. Il se trouve à peu près à l'endroit que je pensais, dans la jungle en direction du Nord-Est, mais je connais maintenant le site précis des ruines.

Bien des chercheurs ont essayé de décrypter le derrotero de Valverde, un curieux document censé révéler l'emplacement du trésor. Je sais que j'ai passé de longues nuits plongé dans ce texte, à essayer de le comprendre. Toutefois, par hasard, je suis entré en possession du document original. Lorsqu'on le tient devant la lumière d'une bougie, une inscription apparaît, dissimulée avec une encre invisible ! Elle m'a livré l'emplacement et désigné une carte (elle évoquait également des bêtes serpents, mais ce n'est que folie superstitieuse, de cela je suis certain) ! Une copie de la carte devrait se trouver avec la présente note.

Inutile de dire que ceux d'entre nous déjà présents avons immédiatement décidé de nous rendre sur le site. Nous espérons pouvoir vous attendre lorsque vous arriverez, avec d'excellentes nouvelles et peut-être un trésor à examiner ! Si ce n'est pas le cas, ne craignez rien ; recherchez plutôt notre guide, un homme appelé Ramón Rojo, près des docks. Il vous attendra et vous conduira jusqu'aux ruines pour nous rejoindre, moi et le reste de l'expédition !

J'ai hâte de vous revoir !

Prof. Duncan Edwards

légendes racontent que vivaient autrefois là-bas des adorateurs des dieux serpents, et que toutes sortes de serpents impies et d'autres créatures de la jungle les préservent de la vue des hommes. »

• **Que savez-vous de ces adorateurs ou du « Peuple Serpent » ?** « Peu de choses. L'essentiel de ce que je sais provient des légendes – ils ont disparu il y a longtemps dans la jungle pour échapper aux conquistadors. »

Esteban n'en sait pas tellement plus, hormis le fait qu'il a « un très mauvais pressentiment » au sujet de ce qui est arrivé à l'expédition du professeur Edwards. Cependant, après avoir été interrogé par les investigateurs, il consent à les emmener dans la matinée voir son frère Ramón et à les accompagner sur leur trajet vers les ruines. S'il parvient à échapper à l'attention des investigateurs, c'est alors Ramón qui se présente à l'hôtel le matin, dit qui il est, et propose ensuite d'emmener les investigateurs à bord de son embarcation.

Quelle que soit la manière par laquelle les investigateurs ont fini par rencontrer Ramón ou l'endroit où ils l'ont rencontré, voici ce qui se passe une fois qu'ils finissent par rejoindre son embarcation.

Document Amazonie B



Le bateau de Ramón

Alors que vous vous dirigez vers les quais d'Iquitos, vous commencez à vous demander pourquoi vous avez accepté ce voyage totalement fou. Le petit bateau que vous avez devant vous semble vieux et délabré, et une fumée noire se déverse de la machine à vapeur en grondant. Un homme grand et maigre portant une moustache semble inspecter la coque du bateau, mais il s'arrête et vous sourit lorsqu'il vous aperçoit.

« Les amis du professeur Edwards sont mes amis » dit-il en s'approchant de vous. « C'est une bonne chose de vous rencontrer enfin. Je m'appelle Ramón – j'espère que vous avez lu la lettre du professeur Edwards. Je vais vous emmener le voir sur le... le site. Je pense que vous serez satisfaits de ce qu'il a découvert. »

« Le navire sera prêt en fin d'après-midi – quelques réparations de dernière minute à faire. Après cela, nous pourrons partir ! »

Si les investigateurs décident de discuter avec Ramón pendant qu'il travaille (ou même, essayent de l'aider), il donne les renseignements suivants, à la discrétion du gardien :

• Le professeur Edwards est parti pour les ruines il y a un peu moins d'un mois, avec



Pister	50 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	30 %

Attaques

• Arts martiaux (lutte)	30 %
• Dégâts spéciaux	
• Machette	40 %
• Dégâts 1D6 + Impact	
• Revolver cal.38	50 %
• Dégâts 1D10	



Esteban Rojo

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Discrétion	50 %
Écouter	25 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	25 %

Attaques

• Carabine Lever Cal.30	50 %
• Dégâts 2D6	

une demi-douzaine d'ouvriers péruviens et trois collègues (Viola Daniels, journaliste ; Malcolm Baxter, archéologue et Harold Lockwood, photographe renommé).

• Ramón confirme que le professeur Edwards et son groupe auraient dû revenir il y a déjà une semaine, mais, contrairement à son frère, il ne s'inquiète pas de ce retard. Il est convaincu que le professeur a fait la découverte dont il rêvait (Ramón est au courant de l'existence du trésor de Llanganatis) et que c'est la vraie raison de ce retard.

En plus de ces informations générales, le gardien doit se sentir libre de transmettre aux investigateurs toute connaissance tirée de l'Introduction ou des Informations pour le gardien p. 10, si cela contribue à faire avancer l'histoire de la manière la mieux adaptée à son style de jeu et à ses joueurs.

À partir de là, que l'aventure commence !



Les frères se sont réunis près de la cheminée pour appeler Cthugha. Encore leur faut-il parvenir à lancer le sort. Pendant ce temps, le Thra'yrdh, observant, s'attarde dans les plis entre les dimensions.

Les frères ont installé un camp formé de 3 lourdes tentes près du bord de la cheminée, sur une corniche traîtresse de roche surplombant de 30 m la lave. De Groot, Fuerst, et quatre Frères se trouvent ici depuis plusieurs jours et ont été récemment rejoints par Engel. Les frères ne se concentrent que sur le volcan et le ciel nocturne. En journée, ces PNJ principaux dorment, pendant que trois Frères surveillent les risques d'effondrement ou de bombes volcaniques. S'ils repèrent les investigateurs, ils passent à l'attaque.

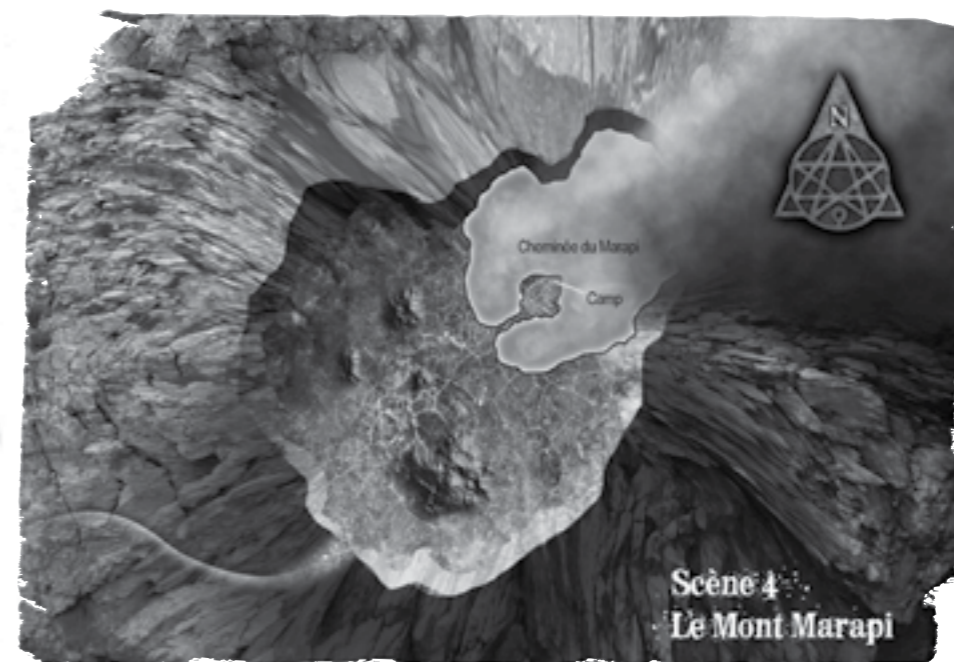
Dans les tentes, les adorateurs abritent des sacs de couchage, de la nourriture en abondance, une grande quantité d'eau, leurs armes (ils ont tendance à ne pas se promener avec), des masques à gaz semblables à ceux de la Zone 2-6 (cf. p. 45), deux fusils à grappin expérimentaux provenant de la Grande Guerre, deux harnais d'escalade, et une caisse de grenades à main allemandes, au cas où le Grand Ancien deviendrait méchant.

Les fusils à grappin peuvent tirer dans la pierre un lourd grappin en acier accroché à un câble ; les investigateurs peuvent utiliser leur test d'Armes à feu : armes d'épaule pour tirer avec ces fusils, qui ont une portée de 30 mètres. Un tir réussi indique que le grappin a réussi à plonger dans la roche et s'est accroché, un échec indique que le fusil a besoin d'être rechargé (une action qui prend 2 rounds). Tous les frères connaissent la façon correcte de se servir de ces fusils, qui ont été apportés au cas où il y aurait besoin de grimper rapidement pour s'échapper. Les fusils peuvent être utilisés comme des armes improvisées, leur chance d'attaque de base est de 10%, leurs dégâts sont de 2D8+2, et leur portée est de 30 mètres.

Les harnais d'escalade peuvent être attachés au câble et utilisés pour escalader. Toutefois, ce dernier ne peut soutenir que jusqu'à 90 kg à la fois. Tout poids supplémentaire implique 1 chance sur 6 (plus 1 par tranche de 50 kilos au-dessus) qu'il casse net. Un test d'Athlétisme (+20 %) est requis pour escalader à l'aide du harnais et du câble, et un investigateur peut avancer de 9 m par round. Il y a 18 grenades au total – elles ont beaucoup voyagé – et une sur deux ne parviendra pas à exploser une fois jetée. Le gaz émis par le volcan est pour l'instant inoffensif, mais âcre, et les tests de *Se cacher* sont effectués à +20 %. Toutefois, lorsque le volcan commence à entrer en éruption, le gaz devient beaucoup plus épais et, par conséquent, plus nocif (voir ci-dessous).

Le Thra'yrdh : La turbulence qui festoie sur elle-même

Dans l'intervalle, le Thra'yrdh a patiemment attendu de ruiner les plans des frères



et de détourner leur pouvoir. Il a bien sûr envie que son plan fonctionne, mais s'il voit les adorateurs attaqués par les investigateurs, ou l'inverse, il saisit sa chance et apparaît – l'arrivée des investigateurs et l'échec des adorateurs à appeler Cthugha l'obligent à reconsidérer la chose.

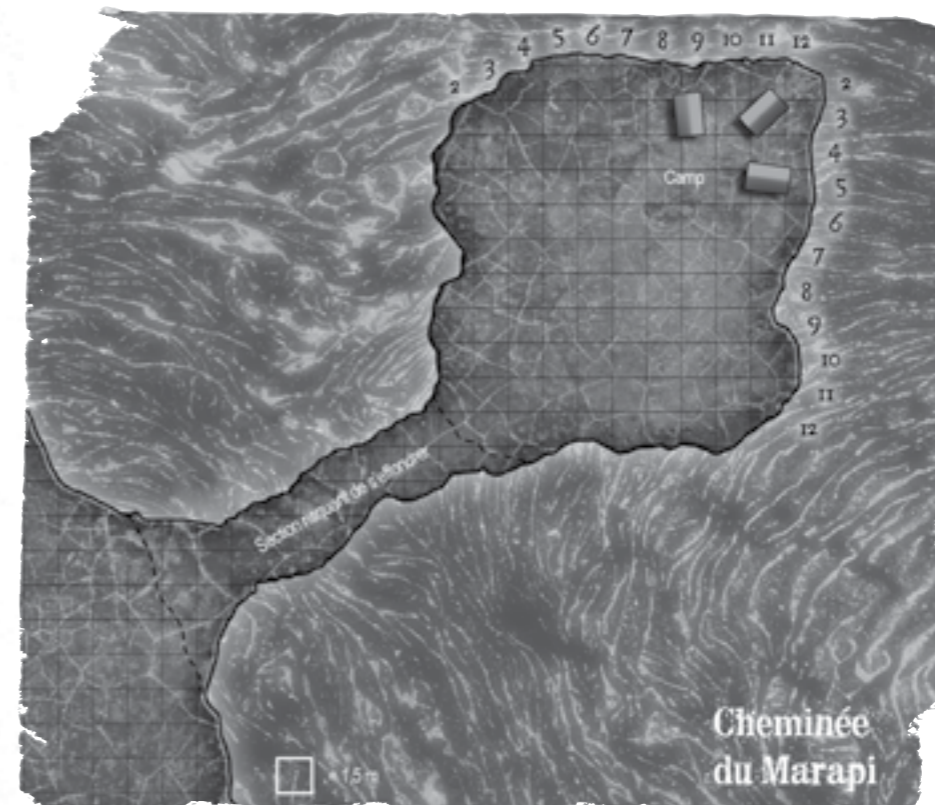
Une entité monstrueuse

Alors apparaît une masse de créatures grouillantes, des morceaux de Vagabonds dimensionnels nés dans cette masse, comme s'ils avaient été jetés sur la toile d'un artiste fou et avaient donné vie à une cacophonie grouillante et assourdissante qui ne devrait pas exister. Cette chose est dotée de nombreux visages et se dresse de manière spasmodique sur deux énormes tentacules pour atteindre

une tête grotesque faite de nombreuses bouches. Sa forme change et, tandis que vous la regardez, émerge de l'intérieur d'elle-même une nouvelle tête serpentine.

Obtenir l'aide des PNJ

Leurs plans anéantis, leurs chefs dévorés par le Thra'yrdh, les investigateurs sans doute en train de les attaquer, le Thra'yrdh qui attaque également, et un volcan en éruption, les frères restants sont confrontés à la mort et à la ruine. C'est l'occasion idéale pour les investigateurs de prendre la situation en main. Si, après l'apparition du Thra'yrdh, les investigateurs continuent à attaquer les frères qui restent (sans Engel et De Groot),



Frère des Secrets (4)

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	45 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

• Fouet	50%
• Dégâts 1D3 ou saisie	
• Fusil à double canon cal.20	45%
• Dégâts 2D6	

Sortilège : Appeler Cthugha

L'apparition du Thra'yrthlh

La créature apparaît et tente immédiatement d'aspirer le Pouvoir d'Engel et de De Groot (et leurs POU combinés via le sort des *Lésions destructrices*) pour former une déchirure entre sa propre dimension et la nôtre, avant de fondre en elle la région entourant le volcan. Cet acte provoque le surgissement d'une horrible lumière ocre entre le Thra'yrddh et Engel, De Groot et l'ensemble de leurs victimes. Cette lumière procure 3 points de protection à De Groot et à Engel, qui sont libres d'agir tant qu'ils sont enveloppés de lumière, mais ne peuvent lui échapper à moins que le Thra'yrddh ne meurt. Considérez que le Thra'yrddh est capable de drainer 1D6 points de POU par round à chacun des deux adorateurs principaux, et que, au fur et à mesure que le Pouvoir qu'il draine s'accumule, son propre monde devient ainsi plus apparent (pour plus de détails, voir ci-contre).

Les investigateurs affectés par les *Lésions* peuvent également à cet instant voir leur POU drainé ; partez du principe que, lorsqu'ils se trouvent à proximité, ils doivent effectuer un test de POU contre POU sur la Table de résistance contre l'actuel POU d'Engel ou perdre 1D6 points de Pouvoir. Ne réalisez ce test qu'une seule fois au cours de la rencontre. Si Engel est tué, les investigateurs sont libérés de cet effet.

Si le Thra'yrddh finit par accumuler 50 points de POU, il parvient à arracher cette région et à l'attirer dans la sienne. Pour plus de détails sur cette horrible éventualité, voyez la Conclusion. Si Engel et De Groot meurent tous les deux, le Thra'yrddh abandonne sa tentative.

Le Thra'yrddh apparaît au point X indiqué sur la carte et, lorsque cela se produit, le volcan, tordu par les dimensions qui se mélangent, entre dans une terrible éruption. Le round qui suit l'apparition du Thra'yrddh, la section indiquée sur la carte s'effondre, tandis qu'il avance lentement vers le groupe.

Chaque round suivant, 1D3 nouvelle(s) section(s) de 1,5 m² s'effondre(nt). Attribuez au hasard ces surfaces qui s'effondrent, comme indiqué sur la carte, en utilisant deux jeux de D6 de couleur différente. Les investigateurs se tenant sur une section qui s'effondre peuvent effectuer un test d'*Athlétisme*, de DEX (x2) ou d'INT (x2) %, pour sauter, filer à toute vitesse, ou trouver un moyen astucieux pour éviter de tomber dans la cheminée. Les investigateurs qui ratent ce test ont droit à un test final de FOR (x2) % pour éviter de tomber. Ceux qui basculent dans la cheminée meurent de manière horrible.

Par ailleurs, il y a un certain risque venant du gaz émis par le volcan et de la lave qu'il vomit. Pour chaque minute d'exposition, toutes les personnes présentes sur le volcan (à l'exception du Thra'yrddh) doivent effectuer un test d'opposition sur la Table de résistance contre le gaz, qui possède une VIR de 12. Le gaz a un effet immédiat et commence à faire suffoquer ceux qui se trouvent dans la caldeira et qui ratent leurs tests. Ce gaz surabondant monte le bonus pour les tests de *Se cacher* à +20 %.

La lave que vomit le volcan est également mortelle pour ceux qui s'y trouvent. Pour chaque minute d'exposition, les



ils décident que c'est chacun pour soi et se précipitent pour saisir les fusils à grappin et tenter de s'échapper de la cheminée en feu. Pris dans leur angoisse (et même s'ils réussissent) les frères sont tellement désespérés de devoir s'échapper que deux d'entre eux montent en même temps sur le même câble en utilisant le matériel d'escalade et plongent dans la lave lorsque le câble se rompt, laissant ceux qui sont bloqués sur le promontoire avec un seul fusil à grappin.

Tout investigateur réussissant un test de *Psychologie* peut voir que Fuerst est terrifié, car il les regarde de façon presque suppliante. Un test de *Baratin* (+20 %), effectué à cet instant, le persuade d'associer ses forces à celles des investigateurs contre la créature (cependant, il n'attaque aucun des autres Frères à moins que les investigateurs ne réussissent un nouveau test de *Baratin*). Si le premier test de *Baratin* est réussi, Fuerst ordonne aux frères d'attaquer le Thra'yrddh. S'ils voient les investigateurs attaquer Engel ou De Groot, il les aide.

L'Impossible-lieu

L'apparition du Thra'yrddh provoque une déchirure entre deux endroits. Lorsque la créature apparaît pour la première fois, surgit en même temps l'Impossible-lieu.

Un abominable no man's land

Au-delà de cet affront à la loi naturelle surgit un lieu que les mots humains ne peuvent décrire, un lieu qui vous touche et qui est pourtant si loin, oppressant et éloigné ; vous êtes immédiatement écrasés par cet endroit et tellement petits par rapport à lui. Et, lorsque vous commencez à prier pour sombrer dans l'inconscience, vous voyez que ce monde est en train de dévorer le vôtre.

La présence de l'Impossible-lieu grandit au fur et à mesure que le plan du Thra'yrddh atteint son apogée. Chaque round qu'une personne passe dans cet endroit l'oblige à effectuer un test de SAN (perte 0/1).

Conclusion

• **Si Engel et De Groot sont morts**, le Thra'yrddh disparaît pour retourner dans ses propres plis sombres. Cela signifie que tout le combat final peut en réalité se conclure par la mort d'Engel et de De Groot. Le volcan poursuit son éruption pendant quelques jours encore (ce qui signifie que les investigateurs doivent toujours s'en échapper), mais se calme ensuite. Une fois le Thra'yrddh parti, il revient au gardien de décider comment les frères restants réagissent aux efforts des investigateurs pour échapper du volcan : unissent-ils leurs forces, ou essayent-ils de

fuir, les bousculant pour passer, ou même les attaquant pour assurer leur fuite ? Si les investigateurs battent les deux groupes de protagonistes, accordez-leur 2D6 points de Santé Mentale.

• **Si le Thra'yrddh réussit son plan**, toute la région entourant le volcan ainsi que Padang est alors aspirée dans son propre royaume de folie où il est libre d'agir en toute impunité et de poursuivre ses expériences extraterrestres tordues sur les populations locales dans une zone de 160 km carrés. Pour le monde resté derrière, la fissure provoque dans cette région une éruption de volcans cataclysmique, aboutissant à une explosion plus importante que celle du Krakatoa ; l'ensemble de ce secteur est considéré comme pulvérisé par le volcan et, après les milliers de morts, l'endroit se reconstruira lentement, mais sans jamais oublier. Cependant, pour ceux qui sont piégés avec le Thra'yrddh, dont les frères et les investigateurs survivants, le luxe de la mort ne leur est pas permis, et ceux qui se sont opposés directement à la créature sont sélectionnés pour des expériences particulières...

Un mois après ces événements, le Père Hrost, ou un de ses parents survivant, envoie une lettre de remerciements aux inves-

tigateurs. Dans cette missive, il les informe que certains documents ont été découverts suggérant que, dans les instants qui ont précédé l'éruption, des silhouettes ont été aperçues sur le Krakatoa. Il termine sa lettre en se demandant si ces hommes sont morts ou ont été emmenés quelque part...



investigateurs doivent effectuer un test d'opposition sur la Table de résistance basé sur leur CON contre une CON 18 ou subir 1 point de dégât dû à la chaleur.

Thra'yrddh

CON	23	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	42	Puissance	99 %
TAI	51	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+10
(mais seulement pour dévorer les dimensions)	
Points de Vie	37
Mouvement	8

Attaques

• Tentacules griffus	80%
Dégâts 1D10	
• Morsure appendice souple	50%
Dégâts 1D10	

N.B. Le Thra'yrddh est capable de créer un appendice souple, généralement un tentacule serpentin se terminant par des bouches (mais parfois par autre chose), qui peut frapper toute créature se trouvant à moins de 15 m. Si l'appendice touche, il saisit le personnage, qui doit immédiatement réussir un test de FOR contre FOR sur la Table de résistance, ou être, au round suivant, soulevé dans la créature informe. A chaque round, le Thra'yrddh peut aspirer une créature à l'intérieur de lui, mais ne peut former qu'un appendice à la fois. Les victimes aspirées dans la créature sont écrasées, lacérées, et font le régal des bouches tordues des Vagabonds dimensionnels qui composent l'ensemble, subissant ainsi 5D6 points de dégâts par round. Il n'y a aucune limite au nombre de créatures que le Thra'yrddh peut consommer de cette manière.

Protection : 6 points (cuir épais)

Perte de SAN : 1D3/1D20 points



Compétences

Bibliothèque	50 %
Crédit	52 %
Équitation	58 %
Négociation	20 %
Persuasion	40 %
Photographie	45 %
Psychologie	45 %
Sciences humaines :	
- archéologie	71 %
- histoire	45 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	60 %
Sciences occultes	38 %

Langues

Mongol	65 %
Tibétain	79 %

Attaques

• Revolver cal .38	20%
Dégâts 1D10	

appartiennent les investigateurs pendant une heure, ne faisant rien d'autre que de les observer. Ils n'effectuent aucun mouvement manifeste et restent à une distance d'environ 100 mètres. À moins qu'ils soient attaqués, ils restent en arrière dans l'espoir d'attraper les animaux de bât qui divagueront trop loin du groupe.

Sentier dangereux

Cette partie du sentier tourne autour d'un pic élevé. Le suivre nécessite de mener avec soin les animaux à travers l'échafaudage en bois qui parfois complète des espaces et semble dangereux.

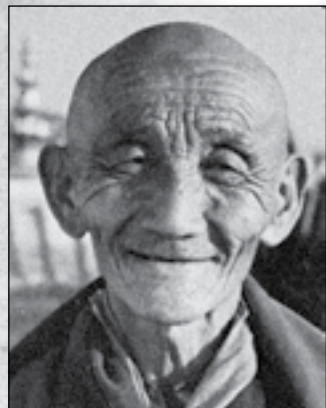
Il y a 50% de chances que le yack de tête refuse d'avancer, ce qui oblige à effectuer un test d'Équitation ou de Persuasion pour

qu'il se décide ; sinon, une heure de temps de trajet est perdue. De plus, il y a 5 % de chances cumulés que toute personne marchant sur l'échafaudage de fortune fasse se briser une planche. Si cela se produit, elle doit effectuer un test d'Athlétisme ou basculer d'une hauteur de 55 m. Si deux planches sont cassées, l'échafaudage doit être réparé (1D6 heures de travail) avant que le reste du groupe puisse poursuivre sa route sans danger.

Traversée sur le pont de corde

Le groupe d'investigateurs doit franchir une gorge profonde en utilisant un pont de corde primitif. Le transport des bêtes de bât et du lourd équipement est un processus laborieux qui nécessite plusieurs heures





Yeshe Thubten, Lama

Yeshe a soixante ans, mais il a la forme physique d'un homme de quarante ans. Il est mince, mais musclé, et son âge réel ne transparaît que dans son visage très ridé et ses yeux impénétrables. Il porte généralement une robe rouge sur une couche intérieure jaune. Dans le cas improbable où il serait attaqué, Yeshe, qui abhorre la violence, se défendra contre son agresseur avec une épingle ou par une prise, en utilisant ses compétences en arts martiaux.

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	90

Compétences

Athlétisme	58 %
Art : peinture thangka	64 %
Bibliothèque	68 %
Persuasion	72 %
Premiers Soins	45 %
Psychologie	75 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Sciences occultes	41 %

Langues

Anglais	54 %
Mandarin	61 %

Attaques

• Arts martiaux (boabom)	46 %
• Arts martiaux (lutte)	25 %



Zone 6-6 - Le cul-de-sac

Cul-de-sac

Le couloir tourne et se termine de manière abrupte par un cul-de-sac, s'arrêtant sur un mur de briques scellées au mortier.

Un test d'Intuition ou de *Trouver Objet Caché* (+10%) permet de noter une très nette différence de construction entre ce mur et les autres murs à proximité. Un test de *Pister* permet à l'investigateur de percevoir des signes de passages de pas menant directement au mur de briques.

Au-delà de ce mur se trouve l'anachorète emmuré. Les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* remarquent que l'une des briques, située au niveau des yeux, n'est pas scellée. Elle peut être retirée avec un certain effort ; bouger cette brique fait venir l'anachorète (voir « L'anachorète emmuré » p. 80).

Zone 6-7 - Ancienne réserve

avec une ficelle. Une recherche assidue effectuée ici offre une chance de découvrir quelque chose. Une heure consacrée à cette recherche tout en réussissant un test de *Bibliothèque* permet de retrouver un ancien parchemin faisant référence aux *tulpas* et définissant leur nature générale. Il affirme que, tandis que certains *tulpas* sont créés de manière intentionnelle, d'autres sont formés à partir des pensées inquiètes d'un groupe de personnes.

Cette réserve abandonnée est l'endroit où Goba a d'abord peint en secret le terrible *mandala*. Lorsqu'on lui a demandé de quitter le monastère, il a déchiré la peinture déroulante et l'a emportée avec lui. Un test de *Trouver Objet Caché* permet de localiser deux fragments encore fixés au mur, et un test de *Pister* révèle dans la poussière deux groupes d'empreintes de pas distincts et le contour d'un corps (là où Avery est tombé dans le coma).



Zone 6-8 - Réserves

Ces salles servent à stocker des denrées alimentaires, du thé, des vêtements, du mobilier, des objets artisanaux, etc.

Zone 6-9 - Tashas

Ces habitations simples au toit très bas sont là où dorment la majorité des moines. La plupart sont spartiates, presque entièrement exemptes d'ornementation, à l'exception d'un tapis ou d'une étagère occasionnels. Un test d'Intuition révèle que l'une de ces habitations est vide. Il s'agit de la résidence précédente de Goba et c'est aussi – ironie du sort –, celle proposée aux investigateurs s'ils décident de passer la nuit à Shukpa. Elle est complètement dépouillée.

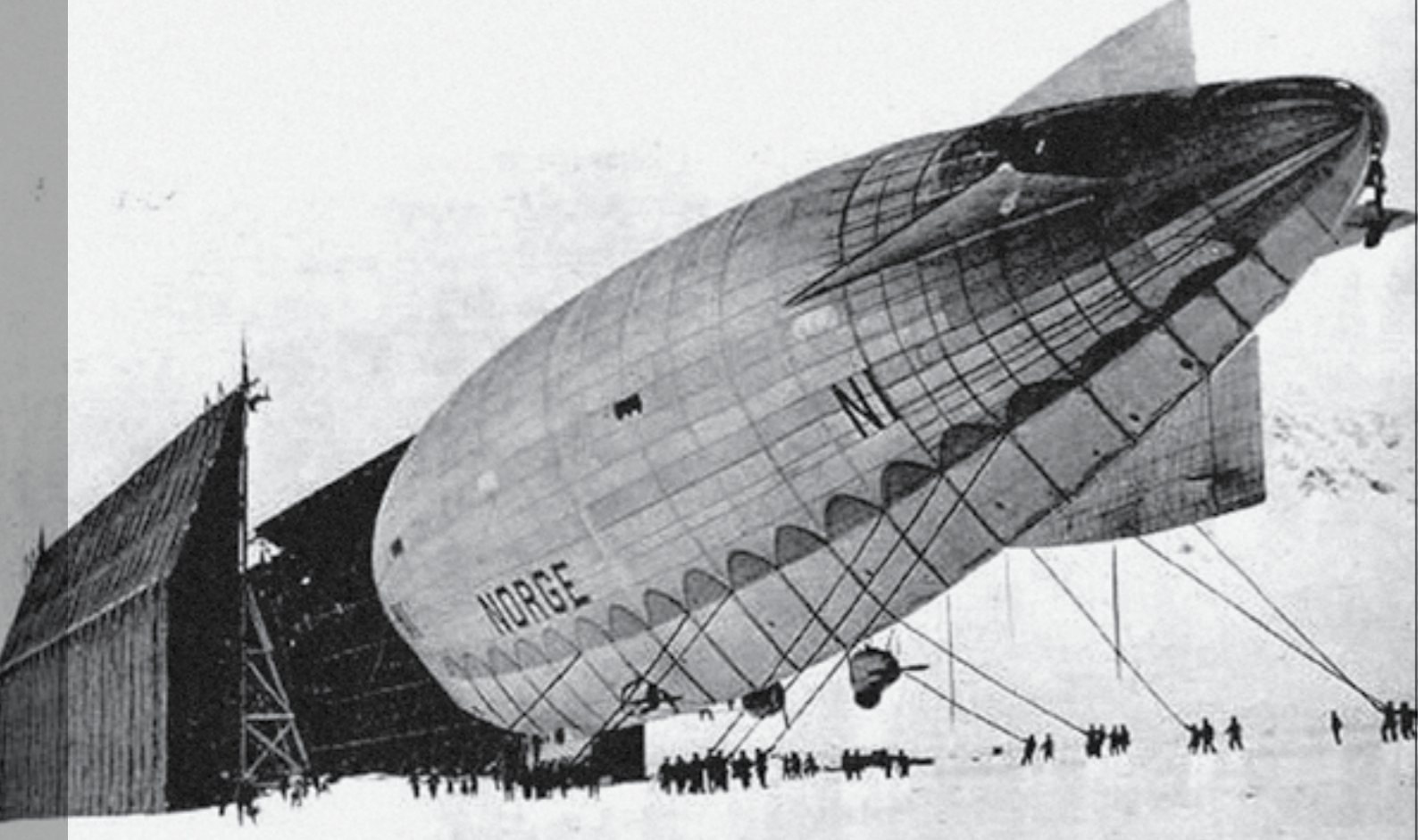
Vie au monastère

Tout aventurier qui souhaite passer la nuit ici a un bref aperçu de la vie monastique. À l'aube, deux jeunes moines portant une coiffe jaune ornée grimpent avec difficulté sur le toit plat du Pavillon et soufflent dans des conques. Chacun respire pendant que l'autre souffle à son tour, créant ainsi un long son ininterrompu qui porte dans tout le monastère. À ce signal sonore, les autres moines émergent rapidement de leurs *tashas* à proximité et pénètrent dans le Pavillon, laissant soigneusement leurs bottes en feutre devant le seuil.

Une fois à l'intérieur, les moines prennent rapidement place, s'asseyant les jambes croisées derrière les tables longues. Les novices les plus jeunes s'assoient au fond, près de la porte, et c'est là qu'une place est faite aux investigateurs si besoin est. Le lama prend position avec deux autres moines de grade élevé sur une plateforme surélevée près des statues de Bouddha à l'Ouest. Au Nord-Est se trouve le *chöstimpa* à l'œil vif, le moine qui impose la discipline au sein du *gompa* (monastère). Près de la chaise haute du *chöstimpa* est appuyée une baguette et un fouet en cuir avec des lanières nouées.

La série de méditations guidées est ponctuée par la sonnerie de cloches à résonance grave et le son plaintif intermittent d'un *gyaling* haletant (un instrument ressemblant à une chalemie ou à un hautbois).

Si les investigateurs manquent de respect dans la salle de prière en parlant ou en faisant des gestes, le *chöstimpa* leur décoche un regard grave d'avertissement, parce que ce sont des visiteurs (autorisez chaque investigateur coupable à effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour remarquer ce regard). Toutefois, face à toute nouvelle transgression, le *chöstimpa* saute de son siège et traverse la salle à grands pas et de manière impérieuse, le fouet à la main. Les coupables doivent se prosterner et attendre leur châtement, tandis que le *chöstimpa* saisit les récidivistes par le cou et les jette au sol avec violence. Il administre plusieurs coups de fouet à chaque coupable (ce qui lui inflige 1D3 points de dégâts).



Le Norge sortant de son hangar

Introduction

Les éléments suivants sont des faits historiques.

- **Printemps 1926** : l'explorateur norvégien Roald Amundsen et le colonel italien Umberto Nobile, pilote/ingénieur aéronautique, traversent le pôle Nord à bord du dirigeable *Norge*. Peu de temps après ce vol, ils ont une brouille.

- **Printemps-Été 1928** : Nobile, désormais promu au rang de général, retourne au pôle Nord à la barre du dirigeable *Italia*, soutenu par le régime fasciste de Mussolini, officiellement pour tenter une nouvelle traversée du Pôle. *L'Italia* s'écrase, mais Nobile et plusieurs membres de l'équipage survivent pendant plusieurs semaines sur une plaque de glace. Roald Amundsen, mettant de côté leur différend, quitte le Svalbard, en Norvège, dans le but de secourir les survivants, mais il disparaît et on le pense perdu.

Un pilote suédois secourt Nobile – en dépit de ses protestations. En Italie, les détracteurs du général le dénoncent publiquement comme un lâche, ce qui le met en rage.

Au moment où se déroule cette enquête, cinq hommes sont toujours pris au piège sur la glace et la plus grande tentative de secours internationale à ce jour est en route dans l'archipel du Svalbard, dont un brise-glace russe, le *Krassine*.

Cette enquête tisse les fils d'une intrigue internationale et d'une horreur cosmique dans la trame de ce moment de l'histoire.



Umberto Nobile

Informations pour le gardien

Les Mi-Go de Yuggoth sont arrivés sur Terre bien avant les premières traces conservées de l'Histoire afin de recueillir des informations, de mener d'étranges expériences, de piller les ressources naturelles, et de poursuivre des objectifs trop étrangers à nos conceptions pour qu'on puisse ici les décrire. En 1608, une expédition de ce type se posa sur le fond océanique, à environ 37 km au nord des îles que l'on appellerait plus tard le Svalbard, en Norvège. Ayant besoin de main-d'œuvre, les Fungi enlevèrent en 1611 des marins anglais de la *Mary-Margaret* et de l'*Elizabeth* et, en 1634, des marins hollandais à Smeerenburg. Utilisant ces malheureux comme matière



Umberto Nobile a bord de l'Italia avec son chien Titina, à Stolp en avril 1928 avant son départ pour le Pôle.

première, les Mi-Go utilisèrent une chirurgie ésotérique et de l'épissure génétique pour créer une sous-race de morses adaptée au climat. Provenant entièrement d'une souche mâle, les hommes-morses sont cultivés à partir d'un tissu référent qui se trouve dans des réservoirs à bord d'un vaisseau-laboratoire Mi-Go immergé.

Amundsen et Nobile, passant au-dessus lors de leur premier vol, observèrent les

hommes-morses et aperçurent le vaisseau-laboratoire au moment où il faisait surface. La brouille que les deux explorateurs eurent après leur expédition portait sur ce qu'il convenait de faire de cette information.

Nobile présenta les faits à Benito Mussolini, qui se mit en charge de financer l'expédition de l'*Italia* en vue de prendre contact avec les extraterrestres et d'acquiescer leur technologie. À cette époque cependant, les discrets Mi-

L'Italia lors de son décollage

